



010765000 Tietokonegrafiikan perusteet

Tentti 21. tammikuuta, 2004

Kirjallisuuden käyttö kielletty. Laskimen käyttö sallittu.

1. Mitä koordinaatistoja grafiikan tuottamisessa on käytössä? Selosta eri koordinaatistot mallittamisesta kuvanmuodostukseen graafisella laitteella. (6 p)
2. Selvitä lyhyesti:
 - a) antialiasing (2 p)
 - b) kuvatilavuus (view volume) (2 p)
 - c) BSP-puualgoritmi (2 p)
3. Selosta vaiheet, kun objektia halutaan kiertää 3D-avaruudessa olevan kiertoakselin ympäri. (6 p)
4.
 - a) Miten voidaan määrittää mallin geometria? (3 p)
 - b) Valon diffuusi heijastuminen (3 p)
5. Pintojen varjostusmallit (shading). (6 p)