

2012 januari examen

Examen1

Schriftelijk

- Gegeven een bepaald stuk code waarin 1 of meerdere bugs zitten. Vind ze en geef een oplossing ervoor.
- Geef de 2 types van shades die OpenGL gebruikt. Bespreek ze en wat is het verschil.
- Geef de params die nodig zijn om een kleur van een 3D object te berekenen.
- een implementatie oefening waarbij een kubus gecentreerd rond de oorsprong moest getransformeerd worden en men 12 kubussen moest bekomen in de vorm van een uurwerk.
- een stuk code waarbij 1 of meerdere bugs zitten. Vind ze en geef oplossing ervoor.
- Een mesh file van de 'Barn' echter 3 lijnen ontbreken 1 normaal vector lijn en 2 face lijnen. Vul deze lijnen in.
- bonusvraag : geef de implementatie van de Camera wanneer deze naar rechts moet draaien ten opzichte van de oorsprong

Mondeling

- parameters om een camera op te zetten in een scene
- wat versta je onder view volume
- nadelen van depth buffer
- gegeven een 3D scene met vervormde schaduwen, hoe komt dit en wat is de oplossing ?

Examen2

Schriftelijk

- stuk code met 1 of meerdere bugs. Vind ze en geef oplossing. (=>GL_LINE ipv GL_LINE_LOOP gebruikt)
- Wat is backface culling? Is het nog nodig om dan een Dept buffer te gebruiken?
- Meshfile van piramide. Enkele lijnen ontbreken. Vul aan en teken de piramide.
- een implementatie oefening waarbij een kubus gecentreerd rond de oorsprong moest getransformeerd worden en men 12 kubussen moest bekomen in de vorm van een

uurwerk. Deze kubus moest dan ook nog draaien

- een stuk code met 1 of meerdere bugs in, welke en los op. (=>feeler kan eigen shape intersecten, hiervoor een kleine correctie met de hitpoint meegeven als start)
- waar wordt reflectivity gebruikt? welk mechanisme hebben we geïmplementeerd om lange of oneindige loops hierin te voorkomen?
- bonusvraag: geef implementatie van camera als deze naar links moet draaien. (down is gegeven)

Mondeling

- Hoe gaat men van een 3D naar een 2D afbeelding?
- gegeven afbeelding bespreken. Wat is er mis? Was dit bij de Raytracer of bij OpenGL? Is hier een depthbuffer gebruikt?
- Welke 2 technieken gebruiken we om het complexe gebeuren te vereenvoudigen? (sdl en cfg)

Revision #1

Created 31 October 2021 23:08:22 by Jasper G.

Updated 16 January 2022 15:02:32 by Jasper G.