

Számítógépes Grafika

2017 Levelező tagozat

Vizsga tételjegyzék

1. A grafikus csővezeték. (célja, működése, lépései.)
2. Grafikus primitívek. (fontosabb primitívek, térbeli elhelyezésük módja, paramétereik)
3. Geometriai transzformációk. (transzformációs sor; vertexek transzformálása; forgatás, skálázás, eltolás transzformációs mátrixa)
4. Vetítési módok, és azok paramétereit.
5. Színek-színmodellek. (Legalább három fontosabb színmodellek leírása, és kettő kiválasztott között az átváltás módja)
6. Fények. Ambiens, diffúz, és spekuláris fények tulajdonságai, számításuk (nagy vonalakban).
7. Goaraud és Phong megvilágítási modell. Előnyök, hátrányai, összehasonlításuk.
8. Egyenes rajzolása raszteres algoritmusokkal. Mi a döntési változó, és mire jó.
9. Írjon le egy tetszőleges módszert területi grafikai primitívek (poligonok) kitöltésére.
10. Grafikus primitívek vágása. Alapvető megközelítések, vágási módszerek szakaszok vágására. Cohen-Sutherland-féle módszer alapjai.
11. Látható felszín meghatározás. Milyen okai lehetnek, hogy egy felszín nem látható.
12. Z-Buffer algoritmus.