

# 2012 augustus examen

## Schriftelijk

- Gegeven een bepaald stuk code (soortgelijk lab 2 en 3). Wat krijg je op je scherm te zien?
- - Geef de 2 types van shades die OpenGL gebruikt. Bespreek ze en wat is het verschil.
  - Welke vectoren gebruikt OpenGL om de shading te berekenen.
- een meshfile van wat een schuur bleek te zijn. Er ontbreken onderaan 1 of meerdere lijnen. Vul deze aan.
- 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 (raytracer, intersectie van sphere). Zoek de fout(en) in de code en pas deze aan
- Waarom gebruik je de parameter inside bij refraction, moet deze altijd geïnitieerd worden als null, legt dit beperkingen op.
- Bonus: Gegeven, stuk code voor camera rotatie naar boven. Wat als je de camera naar rechts wil laten bewegen.

## Mondeling

- parameters om een camera op te zetten in een scene
- wat versta je onder view volume
- Wat is Z-fighting? Oplossingen?
- Hoe berekend OpenGL de schaduw van een object (geen formules gewoon het principe uitleggen en wat er voor nodig is)
- Waarom gebruiken we 4x4 matrices terwijl een punt maar 3 coördinaten heeft? (oa. translate gaat niet met 3x3)
- Wat is een generic sphere, hoeveel spheres bevat een generic sphere (1)

---

Revision #1

Created 31 October 2021 23:02:44 by Jasper G.

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