



Università degli studi di Verona - Dipartimento di Informatica
Esame di Fondamenti di Grafica al Calcolatore - Master CGD00000

Note: tempo a disposizione: 45 min. Rispondere a tre delle quattro domande a scelta. Riportare le risposte nello spazio richiesto. Non è consentito consultare testi o appunti.

Cognome e Nome
Matricola Corso di laurea

Domanda 1) Descrivere tre diverse rappresentazioni (strutture dati) per le mesh triangolate indicandone usi e vantaggi/svantaggi.

Domanda 2) Quali sono i piú semplici algoritmi che permettono di riprodurre effetti di illuminazione globale? Se ne descriva uno in dettaglio.

Domanda 3) Definire il volume di vista canonico ed illustrarne il ruolo nel pipeline rendering.

Domanda 4) Come si può simulare nella pipeline di rasterizzazione OpenGL l'effetto fotorealistico della riflessione della scena circostante da parte di un oggetto metallico? Si descriva la procedura in dettaglio.