

Fecha: 09/08/2013

Solo la segunda parte de la materia

1) Ubicar en el pipe:

- Rasterizacion
- Texturado
- Z-Buffer
- Sombreados

Describir cada uno. Dar datos de entrada/salida

2) Iluminacion de Phong:

Que factores tienen en cuenta:

- la geometria local
- las propiedades del material

Identificar ambiental, dif especular y suma en un grafico identico al de la diapositiva de la clase 11, pagina 36, segunda diapositiva.

3) Mapeo S y O, describir, formas de indexar el mapeo O, que superficies intermedias brinda openGL.

4) Texturas visuales / espaciales.

Definir

Clasificar las siguientes en visuales / espaciales:

- Bump mapping
- Light mapping
- Mapeo de Desplazamiento
- Normal mapping

5) Texturas volumetricas. Se necesita mapeo intermedio?