

# Számítógépes Grafika

## 2020 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. Alapelveik, előnyei, 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.