

Da svolgersi in 90 min. Vale fino a 10 punti

1) Descrivere brevemente (max 10 righe) le principali caratteristiche e differenze dello SHADING di Phong e Gouraud . (2pt)

2) Descrivere brevemente (max 10 righe), perche' un fragment program non puo' fare esplicitamente le cosiddette frame buffer operations (depth test, alpha test, stencil test...) e non puo' quindi accedere ai risultati presenti sul frame buffer. (2pt)

3) Spiegare brevemente in che cosa consiste la fase iniziale di meshing dell'algoritmo di global illumination Radiosity, e quale sia il suo impatto in termini di qualita' sulla soluzione calcolata dall'algoritmo radiosity (2pt)

4) Data una porzione di superficie triangolata, assumendo che

- la mesh abbia l'adiacenza VF e FF correttamente calcolata
- la mesh non abbia bordi,
- la mesh non abbia *edge* non due manifold.

Scrivere una procedura che dato un vertice controlli se esso sia in una situazione non due manifold. (4pt)