

SGRAI 04 - Posicionamento da Câmara. Push/Pop Matrix. Projeções.

Questions (7)

1 - Quiz

A instrução gluLookAt permite, facilmente, indicar... (escolher a melhor opção)

30 sec

a posição da câmara e para onde está a olhar



a posição da câmara



onde está a olhar a câmara



o ângulo de visão da câmara



2 - Quiz

As coordenadas (eyex, eyey, eyez) indicam...

30 sec

a posição da câmara



para onde está a olhar a câmara



o "up vector"



o centro da projeção ortográfica



3 - Quiz

O valor do "up vector" permite, basicamente,...

30 sec

rodar a vista da câmara



mudar a relação eye <--> center



indicar o vector de gravidade



mapear as teclas do cursor



4 - Quiz

A utilização de push/pop matrix facilita a criação de ...

30 sec

modelos hierárquicos



vistas panorâmicas



luzes parametrizáveis



múltiplas câmaras



5 - Quiz

Na instrução glFrustum para aumentar o ângulo de visão devemos diminuir...

30 sec

znear



zfar



a diferença left/right



a diferença top/bottom



6 - Quiz

A grande diferença entre glFrustum e gluPerspective, é que em gluPerspecti...

30 sec

o ângulo de visão



o plano de corte mais próximo



o plano de corte mais afastado



a largura da janela de visualização



7 - Quiz

Quando usamos o ortho os objetos mais distantes ficam...

30 sec

mais pequenos



do mesmo tamanho



maiores



distorcidos



Resource credits

Description: ImagineGolf/E+/Getty Images

