

Pitanje 1

Koliko poligona (trouglova) će konstruisati sledeći kôd:

```
glBegin(primitive);
    glVertex2f(0.0, 0.0);
    glVertex2f(0.0, 0.1);
    glVertex2f(0.1, 0.0);
    glVertex2f(0.1, 0.1);
    glVertex2f(0.2, 0.0);
    glVertex2f(0.2, 0.1);
    glVertex2f(0.3, 0.0);
    glVertex2f(0.3, 0.1);
glEnd();
```

ako je promenljiva `primitive` jednaka `GL_TRIANGLES`, a koliko ako je `GL_TRIANGLE_STRIP`?

Pitanje 2

Koje su tri razlike izmedju funkcija `glColor3f` i `glColor4dv`?

Pitanje 3

Koje su ravni odsecanja pri podrazumevanom pogledu u OpenGL-u, to jest kad nisu menjane matrice projekcije i pogleda?

Pitanje 4

Kakvu sliku proizvodi sledeći kôd (opisati pozicije manje i veće kocke)? Podrazumeva se da nema drugih transformacija i da pogled nije menjan sa podrazumevanog.

```
glRotatef(30, 0, 0, 1);
glutWireCube(0.1);
glRotatef(30, 0, 0, 1);
glTranslatef(0, 1, 0);
glutWireCube(0.2);
```

Pitanje 5

Koji je efekat poziva funkcije `glCullFace(GL_FRONT)`, a koji funkcije `glCullFace(GL_BACK)`?