

Pitanje 1

Šta su mip-mape?

Pitanje 2

Šta radi `void glCallList( GLuint list )`?

Pitanje 3

Pored samih prostornih koordinata, za svaki verteks možemo da definišemo i normale familijom funkcija `glNormal*`. Čemu one služe?

Pitanje 4 (dva poena)

Kuglica je okačena o feder i osciluje u pravcu y ose. Kojom funkcijom $f(t)$, gde je t proteklo vreme se može približno opisati ovakvo kretanje, ako smatramo da:

a) su oscilacije uvek iste amplitude (jačine)? $f(t) =$ -----

b) amplituda oscilacija opada sa vremenom? $f(t) =$ -----

(odgovor dati u obliku $f(t) = \ln(t)$, gde je $\ln(t)$ potrebno zameniti traženom funkcijom)