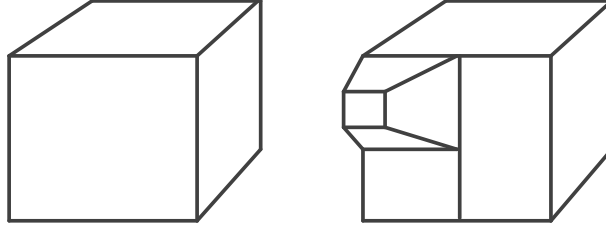




Sınavda Uyulması Gereken Kurallar

1. Cep telefonlarının, hesap makinesi, saate bakmak gibi herhangi bir amaçla kullanılması yasaktır. Telefon **kapalı** ve **cepte** olmalıdır.
2. **Sınavın başında** sorular kısaca açıklanacaktır. Öğrencilerin soruları cevaplandıktan sonra sınav boyunca soru sormak yasaktır.
3. Soru kağıdına numaranızı ve isminizi yazıp imzalayınız. Soru kağıdı **Sizde kalacaktır**.

NUMARA :	AD SOYAD :	İMZA :
----------	------------	--------



1. MAYA ortamında yukarıda soldaki küpün sağdaki hale gelebilmesi için gerekli işlemleri maddeler halinde yazınız. (25P)

CEVAP :

- ❖ Split Polygon Tool 'a tıklanır.
- ❖ Küpün ön yüzü, üst ve alt kenarların ortaları işaretlenip Enter tuşuna basılarak 2 parçaya bölünür
- ❖ Tekrar Split Polygon Tool'a tıklanır.
- ❖ Soldaki parçanın sağ ve sol kenarlarının ortaları işaretlenip Enter tuşuna basılarak 2 parçaya bölünür.
- ❖ Sol üst parça face olarak seçilir.
- ❖ Extrude Tool'a tıklanır.
- ❖ Scale Tool'a tıklanıp seçili parça içeri doğru küçültülür.
- ❖ Move Tool 'a tıklanır ve çekilir.

2. a) Parallax mapping ile pürüzlü yüzey üretirken dokunun alphasından nasıl yararlanıldığını örnek bir alpha eğrisi çizerek anlatınız. (15P)

CEVAP :

Deney föyüne bakınız.

- b) Parallax mapping yöntemi kendi içinde bump mapping yöntemini de barındırmaktadır. Bunu, farklı bir yüzey normali kullanarak yapmaktadır. Yüzey normali olarak ne alınmaktadır? (10P)

CEVAP :

Doku kaplamada kullanılan resim dosyasından elde edilen normal map dokusunun (R,G,B) bileşenleri yüzey normalinin (X,Y,Z) 'si olarak alınarak farklı bir yüzey normali kullanılmış olur.

Yalnız (R,G,B) değerleri [0,1] arası değerler aldığından [-1,+1] aralığında değerler almaları için 0.5 çıkartılıp 2 ile çarpılırlar.