

Aufgabe 1: Wahrnehmung und Farbräume

Teilaufgabe 1a

Eine Grafikkarte ist an ein Anzeigegerät mit einem Gamma-Wert von 2.0 angeschlossen und muss eine entsprechende Gamma-Korrektur durchführen. Berechnen Sie den Intensitätswert, den die Grafikkarte an das Anzeigegerät senden muss, um eine Ausgabe mit der Hälfte der Maximalintensität zu erreichen. (Der Wertebereich der Koeffizienten reicht von 0 bis zur Maximalintensität 1.0.)

Es gilt

$$I_{\text{out}} = I_{\text{in}}^{\gamma}$$

für $I_{\text{out}} = 1/2$ und $\gamma = 2$ muss also gelten:

$$I_{\text{in}} = \frac{1}{\sqrt{2}}$$

Teilaufgabe 1b

Sie haben ein Bild im RGB-Farbraum gegeben und wollen den Helligkeitskontrast erhöhen. In welchen der in der Vorlesung vorgestellten Farbräume wandeln Sie es um, um diese Kontrasterhöhung möglichst einfach durchführen zu können? Welche Berechnung(en) führen Sie dazu auf den Koeffizienten dieses Farbraums aus?

HSV (oder HSI, HSL). Dann wird einfach der V-Wert (I-Wert, L-Wert) erhöht.

Teilaufgabe 1c

#	Aussage	Wahr	Falsch	Begründung
1	Um den Farbeindruck für einen Menschen eindeutig zu beschreiben, genügt ein Farbmodell mit 3 Koeffizienten.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graßmansche Gesetze
2	Durch diese 3 Koeffizienten ist dann das Spektrum ebenso eindeutig festgelegt.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Metamerie
3	Der RGB-Einheitswürfel enthält alle sichtbaren Farben.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Magenta / Purple-Line
4	Der RGB-Einheitswürfel enthält Farben, die sich im CIE XYZ-Farbmodell nicht darstellen lassen.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Es ist umgekehrt

Aufgabe 2: Raytracing und prozedurale Modelle

Teilaufgabe 2a

- (1) Schattenstrahl zu Lichtquelle verschießen um Verschattung zu testen
- (2) Grundfarbwert anhand eines Beleuchtungsmodells (z.B. Phong) bestimmen
- (3) Reflektionsstrahl verschießen und ermittelten Farbwert auf Farbwert im Punkt addieren.
- (4) Refraktionsstrahl verschießen.

Teilaufgabe 2b

Was ist der konzeptuelle Unterschied zwischen Raymarching und Raycasting bzw. Raytracing? Nennen Sie einen Anwendungsfall, bei dem Sie Raymarching verwenden würden, und begründen Sie, warum Sie für diesen Fall Raytracing können

Bei **Raymarching** wird durch jeden Pixel ein Strahl geschossen und mit einer bestimmten Größe „abmarschiert“. Im Gegensatz zu Raytracing werden keine Sekundärstrahlen verschossen.

Raymarching wird zur Verarbeitung von Volumendaten (Nebel, Wolken, ...) eingesetzt, wobei Raytracing und Raycasting für Oberflächen verwendet wird.

Anwendungsfall für Raymarching: Hypertextures. Die Berechnung mittels Raytracing wäre zu aufwendig, da es sehr viele Sekundärstrahlen gäbe.

TODO: Unterschied zwischen Raycasting und Raytracing?

Teilaufgabe 2c

#	Aussage	Wahr	Falsch	Begründung
1	Prozedurale Modelle erlauben eine kompakte Beschreibung von Texturen oder Objekten, aber die Resultate sind oft nur schwer zu kontrollieren.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	Eine ideale Noise-Funktion sollte weder bandbegrenzt sein noch räumliche Korrelationen aufweisen, um erkennbare Periodizitäten und monotone Strukturen zu vermeiden.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
3	Um Turbulenz-Texturen zu erstellen, werden immer höhere Oktaven von Noise-Texturen aufsummiert und dabei immer stärker gewichtet, damit die Resultate so weit wie möglich gegen Weißes Rauschen konvergieren.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
4	Constructive Solid Geometry ist eine Technik zum Modellieren von Festkörpern, bei der Objekte durch boolesche Operatoren kombiniert werden.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Aufgabe 3: Transformationen

Teilaufgabe 3a

Um welchen Typ Transformation handelt es sich dabei?

TODO (Basiswechsel?)

Nennen Sie die effizienteste Methode, die Inverse dieser Transformation zu finden.

Man kann leicht feststellen, dass $u \times v = u \times w = v \times w = 0$. Es handelt sich also um eine Orthogonalmatrix. Die inverse M^{-1} einer Orthogonalmatrix M ist gleich ihrer Transponierten M^T : $M^{-1} = M^T$.

Teilaufgabe 3b

Nennen Sie zwei Gründe für die Verwendung hierarchischer Modellierung.

- (1) Anordnung von Objekten in hierarchischen Gruppen
- (2) Anwendung von Transformationen auf ganze Objektgruppen
- (3) Natürliche Beschreibung eines Objekts / einer Szene

Welche Datenstruktur haben Sie in der Vorlesung kennengelernt, die dabei hilft, Transformationen beim Traversieren des Szenengraphen zu verwalten?

Matrixstack

Teilaufgabe 3c

(Homogene 2D-Matrizen)

Nennen Sie jeweils, um welche Transformation es sich handelt und wie deren Parameter sind.

- (A) Rotation um 45° gegen den Uhrzeigersinn.
- (B) Translation um 2.5 in Richtung der y -Achse.
- (C) Spiegelung an der y -Achse.
- (D) Scherung um 1 in Richtung der x -Achse.

Aufgabe 4

TODO

Aufgabe 5

TODO

Aufgabe 6

TODO

Aufgabe 7

TODO

Aufgabe 8

Teilaufgabe 8a

TODO

Teilaufgabe 8b

```
1 whatever shader.frag
```

Aufgabe 9

Teilaufgabe 9a

TODO

Teilaufgabe 9b

TODO

Teilaufgabe 9c

TODO