# Graphische Daten Verarbeitung

Alexander Zender 748409 & Daniel Fink 740638

1. Wir sehen ein Rotes Viereck.
2. Ja beide sind von Nöten. Sobald eins weggelassen wird, wird das Rote Viereck nicht mehr angezeigt.
3. Vor der Definition eines Polygon Punktes.
4. Vor dem Definieren der Objekte, da dessen Aufruf das Löschen aller Punkte die über ihn definiert wurden veranlasst.
5. Die Reihenfolge ist egal da glclear nur Objekte löscht und nicht den Hintergrund.
6. Der vorhergehende „Frame“ bleibt erhalten.
7. Das Grüne Viereck.
8. Jetzt ist das Start Viereck wieder zu sehen, aber das Grüne nicht mehr. (Da es keine Tiefe gibt, und daher jedes neue Element vor den Älteren Platziert wird).
9. a. Ja

b. Beim Start werden die Einträge im Z-Buffer auf einen unendlich Entfernten Fest gesetzt. Nun wird jedes Polygon gerastert, wenn der Entfernte Punkt des Polygons näher am Betrachter liegt wird dieser Pixel wert eingetragen, dies wiederholt er mit jedem Polygon.

1. Die Hintere Fläche, weil die Kamera im Ursprung ist. Und Richtung die Hintere Fläche gerichtet ist.
2. a. Nein, das Frustum ist nicht groß genug der FAR Wert muss erhöht werden um den Würfel wieder zu sehen.

b. glOrtho( -1., 1., -1., 1., 0., 1.);

gluLookAt(1., 0., 0., 0., 0., 0., 0., 1., 0.);

c. gluLookAt(1., 1., 0., 0., 0., 0., 0., 1., 0.);

1. Ja man kann den Rotate Befehl nach unten verlagern. Allerdings muss dieser vor der Translation stattfinden. Als erstes Rotate und dann Translation

