Computergrafik Klausur

22.04.2015

- Vl2 Seite 15 (Pipelines)

- VL2 Seite 20

- VL2 Seite 24 (Herleitung Rotationsformel)

29.04.2015

- Rotationsmatrizen

Seiten(28,30,37,39)

Klausuraufgaben:

glRotatef(90.0, 0.0, 0.0, 1.0) //Mz1

glRotatef(180.0, 0.0, 1.0, 0.0)// Mz2

glRotatef(-90.0, 1.0, 0.0, 0.0) //Mz3

cos90° -sin90° 0 0

Mz1= sin90° cos90° 0 0

0 0 0 0

0 0 0 0

cos180° 0 sin180° 0

Mz2= 0 1 0 0

0 0 0 1

1 0 0 0

Mz3= 0 cos-90° -sin-90° 0

0 sin-90° cos-90° 0

0 0 0 1

**Geben sie die Reihenfolge an in der die matrizen im Codestück ausgewertet werden?**

Erste ausgewertete Matrix: M3

Zweite ausgewertete Matrix: M2

Dritte ausgewertete Matrix: M1

MG=Mz1\*Mz2\*Mz3

--> MG\*P=Mz1\*Mz2\*Mz3\*P

VL4 Seite 3 (Das Baumdiagramm)

VL5 Seite 12 Definition

Laufzeiten VL5 Seite. 50

Kapitel 5.4 (VL6)

Seite 24. Beweis!

(Definition Konvexe Hülle...)

Was ist eine Konvexe Menge/Hülle

------------------------------------------------------

Seite 21 VL7 (Lokale Beleuchtungsmodelle)