

# Rendering (TU/Weidlich)

## Prüfungsfragen 2011-05-02

- 1) Die Formel  $x = 0.1x + 1.8$  als Inversion, Expansion & Iteration aufschreiben
- 2) Welches sind die 4 Problemkomponenten bei Radiosity, und welche von ihnen muss man neu berechnen, wenn man Objekte in der Szene verschiebt?
- 3) 4 reflektive Materialien aufzählen, beschreiben und Beispiele nennen.
- 4) 3 Kameraarten gibt es in der Computergrafik:
  - Orthografische Kamera
  - Perspektivische Kamera
  - Fish Eye Camera
  - Spherical Camera
- 5) Nennen und beschreiben Sie einen Algorithmus der Farbkorrektur.
  - Gray World
  - White Patch
- 6) Was ist der Unterschied zwischen Single und Multi Subsurface Scattering und bei welchem Algorithmus kommt es zur Anwendung?
- 7) In welchem Shader würden Sie in Renderman Bump Mapping implementieren?
- 8) Was ist eine BTF und nennen Sie Vor und Nachteile.
- 9) Was sind Metamerismen und welche Probleme ergeben sich beim Rendern von Farbspektren?