

Computergrafik, WS 2002/03 Übungsblatt 6

Bearbeitung durch je 2 Personen gemeinsam erlaubt + erwünscht (bitte nur 1 mal pro Gruppe abgeben).

Abgabe der Lösungen zum 29. 01. 2003, vor der Übung (schriftlich) oder bis zum selben Termin per e-mail an Herrn Zhao, dzhao@informatik.tu-cottbus.de. Lösungen der Programmieraufgaben (PS- und VRML-Dateien) bitte nach Möglichkeit per e-mail an Herrn Zhao.

Verbindliches zu den e-mails: Nur je eine e-mail pro Gruppe (spätere Korrektur-e-mails werden nicht mehr akzeptiert).
Subject: **CG-Übungsblatt 4**. Erste Zeile der e-mail: Namen der beiden AutorInnen und Matrikelnummern. Zweite Zeile: Angabe, ob zusätzlich ein schriftliches Lösungsblatt (mit Lösungen von Theorie-Aufgaben) abgegeben wurde / wird. VRML- und PS-Dateien bitte als Attachments anfügen.

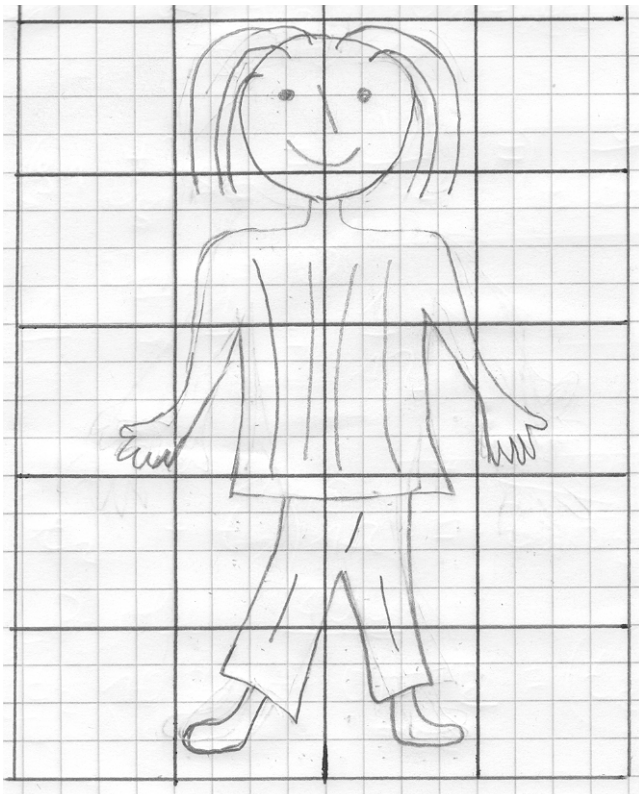
Aufgabe 1

Die vier Punkte $P_0 = (0; 1)$, $P_1 = (2; 5)$, $P_2 = (5; 4)$, $P_3 = (6; 1)$ seien die Kontrollpunkte einer kubischen Bézier-Kurve $Q(t)$.

- (a) Stellen Sie die Parametergleichung dieser Kurve auf ($t \in [0; 1]$). (4 P.)
(b) Bestimmen Sie mittels des de Casteljau-Algorithmus rechnerisch und zeichnerisch (durch iterierte Streckenteilung) den Kurvenpunkt für $t = 1/4$. (5 P.)

Aufgabe 2

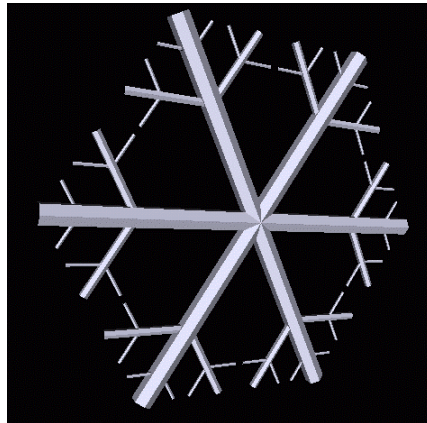
Ermitteln Sie eine Schätzung der *box-counting*-Dimension für folgendes Strichmännchen:



Verwenden Sie dazu die Gitter-Maschenweiten (Box-Seitenlängen) $\delta = 1; 2$ und 4 (die Seitenlänge der oben im Bild dargestellten kleinsten Zellen sei 1). Zeichnen Sie ein doppelt-logarithmisches Maschenweite-Anzahl-Diagramm und bestimmen Sie daraus die gesuchte Dimension. (6 P.)

Aufgabe 3

Konstruieren Sie mit VRML eine Schneeflocke:



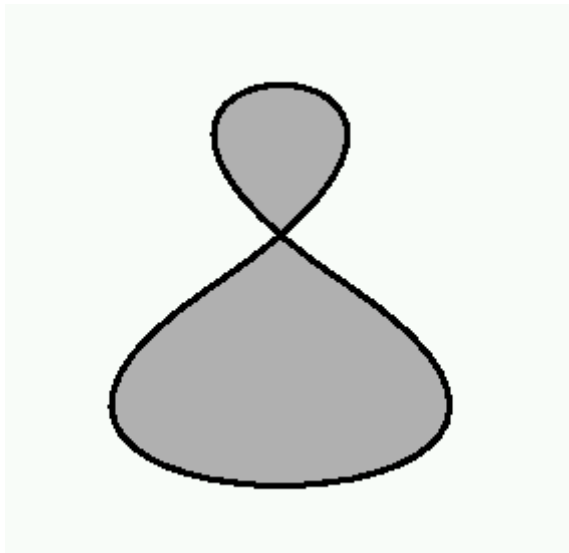
Die Einzelemente sollen regelmäßige, sechsseitige Prismen sein, die im Winkel 60° aufeinandertreffen; die Farbe soll hellblau sein.

Machen Sie dabei Gebrauch vom VRML-Prototypen-Konzept. Beachten Sie: Mit dem Feld **center** $x y z$ kann in einem **Transform**-Knoten festgelegt werden, dass ein anderer Punkt als der Koordinatenursprung als Zentrum für **scale** und **rotation** benutzt wird.

Das Ergebnis sollte der obigen Abbildung in der Topologie und den Symmetrieeigenschaften entsprechen, nicht notwendig in den exakten Längenverhältnissen. (8 P.)

Aufgabe 4

Die abgebildete „Acht“ ist aus zwei Bezierkurven zusammengesetzt. Versuchen Sie bitte, eine ähnlich aussehende Figur durch ein kleines PostScript-Programm zu zeichnen.



Dabei ist zu beachten:

- die 1. Ableitung soll überall stetig sein, d.h. die Kurve soll nirgends einen "Knick" haben. (4 P.)