

Non Photo realistic Rendering (NPR)

Dauer: 30 Minuten

Vorbereitungsphase

Wie lange sollte man sich auf die Klausur vorbereiten?

4-5 Tage

Wie hast du dich vorbereitet (allein, in der Gruppe)?

allein

Welche Vorlesungen gingen der Prüfung voraus / waren hilfreich?

NPR

Welche Literatur/Skripte waren hilfreich?

Vorlesungsskript, nichts weiter!

Gibt es allgemeine Tipps, die bei der Vorbereitung helfen könnten?

Zusammenhänge verstehen! Anwendungen, Probleme im Einsatz realisieren etc.

Auch Verständnis der Algorithmen, aber nicht nötig das bis ins letzte Detail herzubeten.

Wo lagen Deiner Meinung nach besondere Schwierigkeiten der Klausur?

Angemessen! Fragen leicht verständlich gestellt, meistens klar was gefragt ist. Man kann viel selbst erzählen! Es wird das abgefragt was in den Folien behandelt ist. Hier und da algorithmische Details (man sollte sie kennen, aber die Prüfung kommt nur 2 oder 3 mal darauf zu sprechen).

Ansonsten orientiert sich die Prüfung an der Schwierigkeit des Stoffes, je nachdem welches Themengebiet man erläutert ...

Verlauf der Prüfung

Wie verlief die Prüfung?

"Nehmen sie an sie arbeiten in einem Betrieb und sollen Illustrationen erstellen, welche Möglichkeiten gibt es, wie gehen sie vor?"

- Möglichkeiten genannt, erläutert, dann tiefer gegangen
- Wenn mehrere Möglichkeiten durfte man selbst auswählen was man detailliert erläutert
- Anderes teilweise nur nennen
- Nachfragen zum Verständnis, kaum algorithmische Details, wenig Formeln
- Insgesamt: Man kann Verlauf gut steuern!

Wie reagierte der Prüfer, wenn Fragen nicht sofort beantwortet wurden?

Erläutert Fragestellung nochmals, gibt ggf. Hinweise.

Dein Kommentar zur Prüfung:

Verläuft in sehr lockerer und netter Atmosphäre! Beisitzer stellt auch Fragen (speziell zu seinen Spezialgebieten ;)

Dein Kommentar zur Benotung:

Absolut Fair, man kann durchaus mal falsch antworten und sich dann berichtigen wenn man merkt, dass wars nich ;)

Welche Fragen wurden konkret gestellt?

- Welche Arten von Illustrationen? Liniengrafiken?
- Wie erstellen sie Illustrationen? Probleme? (Probs mit Phong, daher neuer Ansatz, Cool to Warm shifts, object color scale) Metalle simulieren? Liniengrafiken? (Silhouette algos, einen aussuchen und erläutern, ich hab Image Space gemacht, immer wieder ein paar Zwischenfragen zum Verständnis dabei)
- Was gibt's noch? (object space, Hybrid) Probleme dabei? (Hidden Lines) Unterschiede? (Accuracy, speed, ...)
- Wie bereitet man das für Print auf? (Halftoning, Screening kurz erläutert, beides aber unbefriedigend -> Hatching)
- Einen Hatching Algo. erklären, dann Fragen zu (priorit.) Texture Strokes. - Regions of Interest? Probleme beim scaling? Warum?
- Explosion Diagram? Was ist das, wie wird's gemacht? Noch einige Fragen zum Verständnis was Object Spaced Distortions angeht. (versch. Probleme, - welchen Scaling Faktor bei mehrdimensionalem Scaling ...)