

Welche sog. *Depth Cues* fallen euch ein?

fokus      verdeckung  
schatten  
animation  
tiefenunschärfe

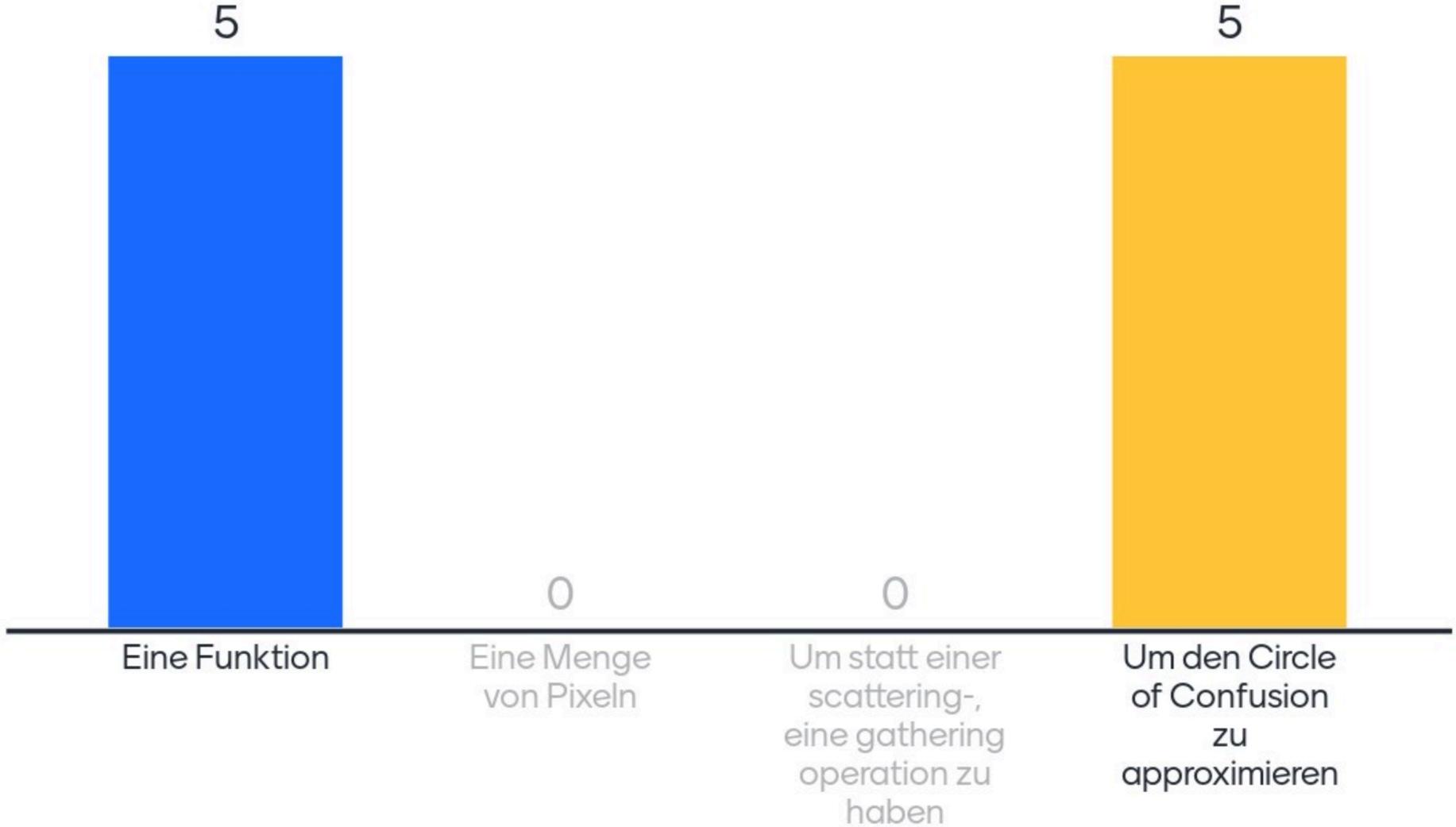
# Was sind - eurer Vermutung nach - Vorteile und Nachteile des Z-Buffers?

Depth cues können leicht dargestellt/berechnet werden

Einfach realisierbar und keine Sortierungsprobleme; Mehr Speicher; Eventuell Wertebereich/präzision Probleme

begrenzte Auflösung kann Flickering auslösen

# Was ist der "Gauß Kernel" und wofür haben wir den verwendet?



# Welche Reihenfolge ist der Worst-Case beim Rendern?

Von hinten nach vorne, sodass der Z-Test nie fehlschlägt und alle Polygone gerendert werden

Fragment shader dann z Test

Große Polygone wegen viele Pixel schreiben

# Fachbegriff um Transparenz zu erzeugen? Und wie wird es typischerweise gemacht (zwei Wörter)?

alpha blending

Lineare Interpolation wie immer

lineare interpolation

# Limitierungen/Schwachstellen des Verfahrens zum Rendern von Spiegelungen mittels Stencil-Buffer?

