



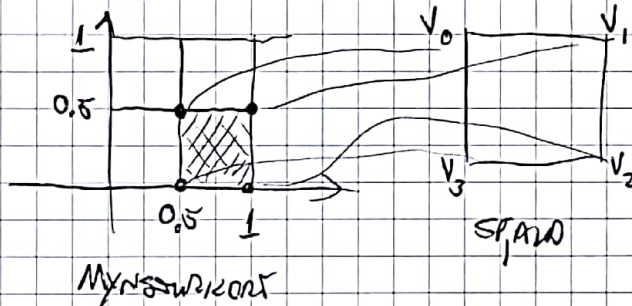
# Dæmi 7

## 1) Mynsturkort

a) Ástæða: Til að auka hröðu þurem aðeins að hlara inn einni mynd: Stað 4.

b) Gallar: - Flækir notkun á einstökum myndum, því við þurem að reikna út myndsmíðni.  
- ~~Þessi~~ Litir geta "leika" á milli einstakra mynda við MiP-vörpun.

c) Varpa myndstri í næra hægra horni á sjáðu



Vörpun þá myndsmíðni  
 $(0.5, 0.5) \rightarrow v_0$   
 $(1, 0.5) \rightarrow v_1$   
 $(1, 0) \rightarrow v_2$   
 $(0.5, 0) \rightarrow v_3$

2) a) Breyta bútalitara þ.a. ef summa litastuðlanna er minni en 0.5 þá vera "discard"

Reynna þarf hærra tölu hér

b) Notja uniform breytuna tæmle 0= látta hana breyta einstökum litastuðlum.

3) Svipar og dæmi 2, nema að nota slembifærni sem gefa er,

## 4) Áherslur til að sýna

Gölfúla: Hólvörpun til að þá hólvarnar í rúlnu.

Marmarassýta: Þrívíða myndsvörpun, þá koma "færanar" marmaranum réttar út.

Sjónvarassjár: Tvívíða myndsvörpun, gefum þurem að fjarlægð myndstrið opt.

Paríségölf: Tvívíða myndsvörpun

Yfirborð vatns í hægun vinda: Hólvörpun

Yfirborð fluhúsborgar: Tvívíða myndsvörpun



5) ÞARF AÐGANGS AÐ GETJA "Math.random() + 0.5;" Í STAÐ "1.0;"  
Í FÖLUNN SIMULATION OG DOUBLENUMPARTICLES

EMNIS AÐ TÚÐAÐA MASSA ÞEGAR SAMELT Á HNAÐRINN "LARGER  
PARTICLES" OG HELMINZA MASSANN ÞEGAR SAMELT Á "SMALLER  
PARTICLES"

ÉG SÉ EIGU MIÚA GREYFINGU Á HEÐUN ENÐANNA, KANNSLI  
ÞARF MEIRI BRETILEIÐA?