

Abgabe in der Vorlesung am 07.12.2010

Aufgabe 11 : LinienintegralfaltungGegeben sei folgendes Bild in $8V^3 \times 8V^3$ (d.h. V^3 auf $[0, 8)$ abgebildet)

3	7	0	0	2	2	5	8
0	0	0	1	0	0	3	0
1	0	2	2	0	0	3	6
3	0	2	3	0	0	1	0
7	0	0	0	3	4	1	0
9	0	0	0	0	4	5	0
2	1	2	9	3	4	5	2
1	8	8	8	8	7	6	5

durch die Boxbasis. Die linke untere Ecke bezeichne den Ursprung. Die Pixelgröße sei 1×1 . Darauf sei folgendes Vektorfeld v gegeben:

$\begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{1}{2} \\ \frac{1}{3} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{1}{2} \\ 2 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 5 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$
$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{1}{2} \\ \frac{1}{3} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 4 \\ 8 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 3 \\ 7 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 2 \\ 6 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 5 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 4 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$
$\begin{pmatrix} 0 \\ 3 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 2 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{1}{2} \\ -1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ \frac{1}{2} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{1}{7} \\ -\frac{1}{2} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{1}{3} \\ -\frac{1}{2} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \sqrt{12} \\ 1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$
$\begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 2 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -1 \\ \frac{1}{2} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 3 \\ 2 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ \frac{1}{2} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{3}{2} \\ \frac{1}{2} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 7 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$
$\begin{pmatrix} 3 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 2 \\ 3 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -1 \\ -\frac{1}{2} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 3 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ \frac{1}{2} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 2 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \sqrt{17} \\ 1 \end{pmatrix}$
$\begin{pmatrix} 7 \\ 2 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{1}{4} \\ \frac{1}{5} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{1}{3} \\ \frac{1}{2} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 2 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{1}{6} \\ \frac{1}{2} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$
$\begin{pmatrix} 0 \\ 9 \\ 3 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 3 \\ 3 \\ 2 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{3}{2} \\ -\frac{1}{2} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{1}{3} \\ \frac{3}{2} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 2 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$
$\begin{pmatrix} 2 \\ 1 \\ 2 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 5 \\ 4 \\ 2 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 3 \\ 4 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 2 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 2 \\ 3 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 5 \\ 6 \\ 9 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$

Seien $h = 2$ und $L = 2$, sowie $p := (0, 0)^T$.

- Bestimme ausgehend von $\gamma_0 := p$ die durch v gegebene Integralkurve γ_i , $i = 0, \dots, 4$ mit dem expliziten Eulerverfahren.
- Berechne ausgehend von $\sigma_0 := p$ die durch v gegebene Integralkurve σ_i , $i = 0, \dots, 2$ mit dem in der Vorlesung behandelten Runge-Kutta-Verfahren 4. Ordnung.
- Bestimme den Farbwert $I(\gamma_2)$ durch Linienintegralfaltung.
- Setze hier abweichend $L = 1$ und bestimme $I(\sigma_1)$.

Aufgabe 12 : Elementtexturen

Konstruiere ein Kugelmodell in Javaview und texturiere es mit einer Erdkarte*:

- (a) mit einer elementbasierten Textur,
- (b) mit einer vertexbasierten Textur.
- (c) Welche Probleme treten dabei auf?
- (d) Belege einen Torus mit der gleichen Textur.
- (e) Auf welche Oberfläche ist die Textur einfacher abzubilden und warum?

Sende deine Lösungsgeometrien mit der Textur unter der Benennung `Nachname(n)_Textur_...` an deinen jeweiligen Tutor.

Hinweis Für die Kugel kannst du folgendermaßen vorgehen:

Lade den **Icosaeder**. Dann unter **Method->Effekt->Subdivision->Loop** dreimal **Refine** ausführen. Zum Laden neuer Texturen muss zuerst eine Textur erstellt werden. Dazu rufe z.B. **Method->Texture->Make Vertex Texture from XY** auf. Danach findest du unter **Inspector->Geometry->Texture** das Texturepanel wo du neue Grafiken laden kannst.

Eine mögliche Erdkarte die du nutzen kannst findest du auf der Materialseite der Vorlesung.

* oder einer beliebigen anderen rechteckigen Textur.