# 12. gyakorlat

## ZH

Jövő héten 8-tól.

Slide-ból lesznek kérdések. (→\ELTE\Graf\GY\dia\osg\_gy1.odp)

1-1 mondatot kell tudni mindenről:

* Történet nem kell.
* Színtérgráf definíciója
* Group node (Rá végzett beállítás gyerekeire is hat.)
* ↑↓ Közte levők nem fontosak
* Smart (referencia) pointer miért jó. OSG-ben abból is származik minden.
* Geode osztályt mire használjuk.
* Mi az a Geometry, Drawable.
* Mi a ShapeDrawable (Nem optimális, de egyszerű, gyorsan tudunk vele rajzolni primitív alakzatokat: dobozt, hengert, gömböt, stb.)
* Különbségek a fenti három között.
* Lesz olyan feladat, hogy kód alapján rajzoljuk fel a színtérgráfot.
* Továbbá OSG kód minden sorát érteni, elmagyarázni tudni kell.
* Mik shaderekben az "osg\_"-vel kezdődő változók. Előredefiniált, beépített. Bekapcsolásuk:
state**->**setUseModelViewAndProjectionUniforms**(true);**state**->**setUseVertexAttributeAliasing**(true);**
* Mik a callback függvények: uniform változót beállító, animációs útvonalat beállító.
* OGL utolsó óráján vett árnyalási egyenletekben mit jelentenek az egyes paraméterek, tudni kell a képleteket: Ambiens, diffúz, spekuláris.

## Beadandók

Ma éjfélig e-mailben, dokumentációval, 4 pont minimum.

Legalább az egyik legyen meg.

## Pót ZH

Két hét múlva hétfőn nem jó, mert Pünkösd. E-mailben lesz infó, később.

51 pontot kell elérni összesen az átmenő jegyhez.

## Most pedig dolgozunk a beadandókon

→ \ELTE\Graf\GY\BEAD\1\

→ \ELTE\Graf\GY\BEAD\2\

Gyakorlat vége.