

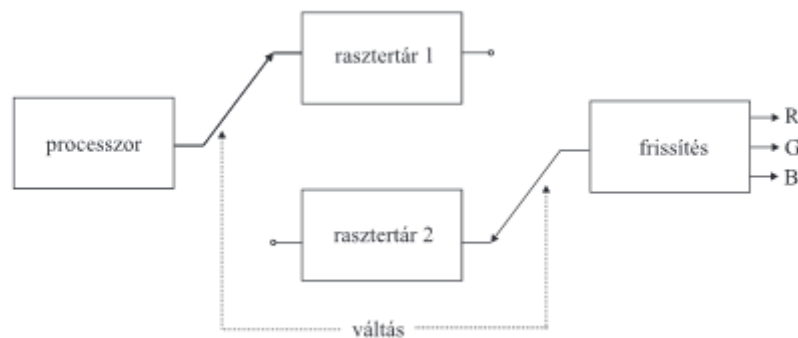
5. tétel - Fizikai animációk OpenGL segítségével

OpenGL animációs hurok ismertetése

- Nem tom vmi olyasmi lehet, hogy folyton kirajzolja a képet?

Dupla pufferek

- Az animáció alatt a képeket gyorsan egymás után generáljuk és kihasználjuk, hogy a gyorsan levetített állóképsorozat a szem mozgásnak érzékeli.
- Valószerű megjelenítésnél a számított kép fokozatosan alakul ki a gép képernyőjén, ezért feltűnhetnek olyan poligonok is, melyeknek nem kéne -> villogás
- A mozgófilmeknél szokás, hogy a vetítőt kitakarjuk, amíg egyik képkockáról a másikra érünk
- Ugyanezt használjuk mi is, egy adott pillanatban az egyiket megjelenítjük a másikba pedig rajzolunk, amikor a kép elkészült a két rasztertár szerepet cserél



A gyakorlaton megoldott ferdehajítás, rugó, golyók ütközése és ferde ütközése és 2D pályaanimációs feladatok ismertetése és megoldásuk főbb lépései

- Elmondod, hogyan csináltad meg a 4. heti házikat.