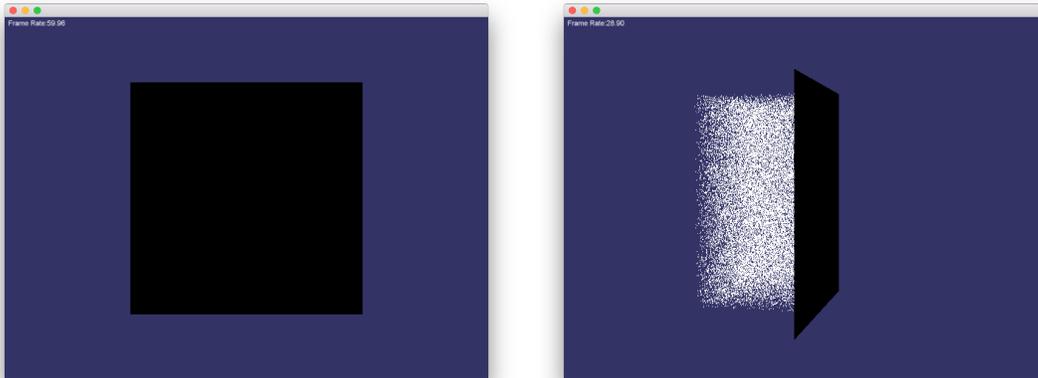


Aufgabe 13.1

In Aufgabe 12.1 haben Sie einen Truck auf einer Straße, die durch einen Wald führt, dargestellt. Die Bäume für den Wald wurden unter Nutzung der Klasse `osg::Billboard` erzeugt. Wenn Sie sehr viele Bäume in unterschiedlichen Größen erzeugt haben, kann es passieren, dass Ihr Programm mit Verzögerung startet. Was ist das Problem und wie kann man es lösen?

Aufgabe 13.2



Schreiben Sie ein OpenSceneGraph-Programm, das eine große Anzahl von Objekten darstellt (z.B. 100.000 Rechtecke). Legen Sie anschließend eine Occluderfläche (`osg::OccluderNode`) davor, so dass diese die Objekte verdeckt. Lassen Sie sich dann die Frame-Rate ausgeben. Verwenden Sie hierfür die Klasse `osgViewer::StatsHandler`. Unterscheidet sich die Frame-Rate von der Frame-Rate einer Szene ohne Occluderfläche? Was passiert, wenn Sie die Occluderfläche mit einer geometrischen Fläche (`osg::Geometry`) austauschen? Fügen Sie abschließend noch ein Loch in die Occluderfläche ein und überprüfen Sie ebenfalls die Auswirkung.
