



### Aufgabe 6.1

Schreiben Sie ein OpenSceneGraph-Programm, das ein Fenster öffnet und darin einen Stuhl darstellt. Der Stuhl soll aus einzelnen Quadern zusammengesetzt werden. Verwenden Sie hierfür die Klasse `osg::ShapeDrawable`.

### Aufgabe 6.2

Alternativ können Objekte in OpenSceneGraph auch mit der Klasse `osg::Geometry` definiert werden. Was ist der Vorteil hierbei? Schreiben Sie ein OpenSceneGraph-Programm unter Verwendung von `osg::Geometry`, das ein Fenster öffnet und darin einen Quader (z.B. ein Stuhlbein) darstellt. Welchen Ansatz haben Sie hierfür gewählt und warum?