

Tartalomjegyzék

<u>Generatív képkalkotás.....</u>	<u>2</u>
<u>1. A VVVV nevű program használata</u>	<u>5</u>
<u>2. A VVVV program kezelőfelülete, nyelvezete, menürendszere, az</u>	
<u>Inspektor és a segédfájlok használata</u>	<u>23</u>
<u>2.1. Első lépések, a program telepítése és hasznos tanácsok.....</u>	<u>23</u>
<u>2.2. A kezelőfelület.....</u>	<u>26</u>
<u>3. Az üzenettípusok, ki- és bemenetek ismertetése egyszerűbb példák</u>	
<u>segítségével</u>	<u>31</u>
<u>4. Komplexebb matematikai feladatok, fájlba írás és olvasás</u>	<u>37</u>
<u>5. A rendertípusok</u>	<u>47</u>
<u>6. A rétegek (layer) kezelése</u>	<u>53</u>
<u>7. Háromdimenziós megjelenítők és azok egyszerűbb editálása</u>	<u>61</u>
<u>8. Transzformációk és csoportok kezelése</u>	<u>68</u>
<u>9. A filterek és a beépülő modulok.....</u>	<u>78</u>
<u>10. Hangvezérlés</u>	<u>87</u>
<u>11. A kamera használata - kinyerhető adatok felhasználási lehetőségei..</u>	<u>93</u>
<u>12. Külső kontrollerek használata</u>	<u>105</u>
<u>3. Az Arduino és elektronikai ismeretek</u>	<u>116</u>
<u>14. A gépek közti kommunikáció és különböző vezérlési lehetőségek...</u>	<u>134</u>
<u>15. Kezelőfelületek készítése.....</u>	<u>150</u>
<u>Node list.....</u>	<u>162</u>