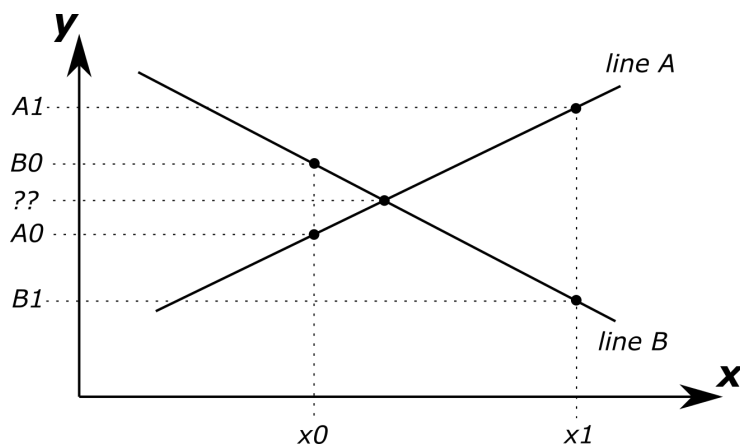


Příprava na 13. cvičení

Na třináctém cvičení budeme probírat Parallax occlusion mapping. Pro hladký průběh cvičení si zopakujte a připravte:

- Zopakujte si normal mapping a displacement mapping z 9. cvičení. Parallax occlusion mapping je něco podobného.
- Vyřešte následující matematický problém. Řešení budete implementovat do shaderů, ale si to připravíte doma, budete mít náskok.

V rovině jsou dány dvě přímky A a B , každá z nich dvěma body: přímka A body $[x_0, A_0]$ a $[x_1, A_1]$, přímka B body $[x_0, B_0]$ a $[x_1, B_1]$, viz ilustrace. Určete souřadnici y jejich průsečíku, znáte-li pouze A_0 , A_1 , B_0 a B_1 .



Projděte si projekt Cv13 ve studijních materiálech. Zaměřte se zejména na:

- Scéna obsahuje dvě otexturované kostky s normal mappingem a nějakými parametry, které se posílají z GUI do shaderů. Nic složitého.