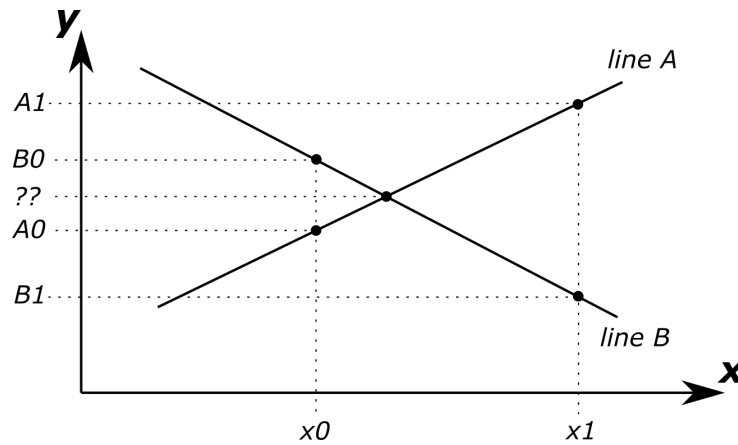


## Příprava na 13. cvičení

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, a když 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.