

Végtelen sík

László Szécsi szecsi@iit.bme.hu

3gr

Végtelen sík

- új geometria-típus
- 4 koordináta per vertex
 - attribute bindingban is írjuk át
- egy vertex az origóban
- három vertex ideális pontokban körben
- három háromszög legyezőszerűen

Végtelen sík textúrázása

- homogén textúra-koordináták
- 4 textúra-koordináta per vertex
 - értékek **azonosak a pozíciókkal**, de y-t és z-t cseréljük, ha vízszintes a sík
 - a harmadikat a négyből nem fogjuk használni, de egyszerűbb vec4-et használni, mint vec3-at, mert így a meglévő geometriák is működnek majd az átírt shaderekkel
 - attribute bindingban is írjuk át
- shaderekben a textúra-koordináta vec4
- homogén osztás a FS-ben, mielőtt címeznénk vele
 - `tex.xy/tex.w`