



HOW TO
GET NORMALS

IN APPDATA
FLOAT3 NORMAL; **NORMAL**

QUESTO PIU' PUO' ESSERE
USATO IN VERT()

- 1) $\text{VERTEX.POSITION} += \text{NORMAL} * \text{INTENSITY}$ → **(DIREZIONE NORMAL)**
- 2) $\text{VERTEX.POSITION} *= \text{INTENSITY}$ → **(DIREZIONE PIVOT)**

MASK

GRAYSCALE TEXTURE →

SAMPLE



IN VERT()

CON
FLOAT X = **tex2Dlod** (TEXTURE, Float4 (U, V, 0, 0))

+
-TIME (?)

QUESTO FA "MUVVERE"
IL DISPLACEMENT VERSO
L'ALTO (AGGIUNGE UN
OFFSET)