



QUESTO Poi PUO' ESSERE  
USATO IN **VERT()**

$$\begin{aligned}
 1) & \left[ \text{VERTEX.POSITION} += \text{NORMAL} * \text{INTENSITY} \right] \rightarrow (\text{DIREZIONE NORMALI}) \\
 2) & \left[ \text{VERTEX.POSITION} *= \text{INTENSITY} \right] \rightarrow (\text{DIREZIONE PIVOT})
 \end{aligned}$$

## MASK

GRAYSCALE TEXTURE  $\rightarrow$  SAMPLE

$$\begin{aligned}
 & \downarrow \\
 & \text{IN VERT() } \\
 & \text{FLOAT } x = \text{tex2Dlod}(\text{TEXTURE}, \text{Float4}(u, v, 0, 0)) \\
 & + \text{TIME (?)}
 \end{aligned}$$

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