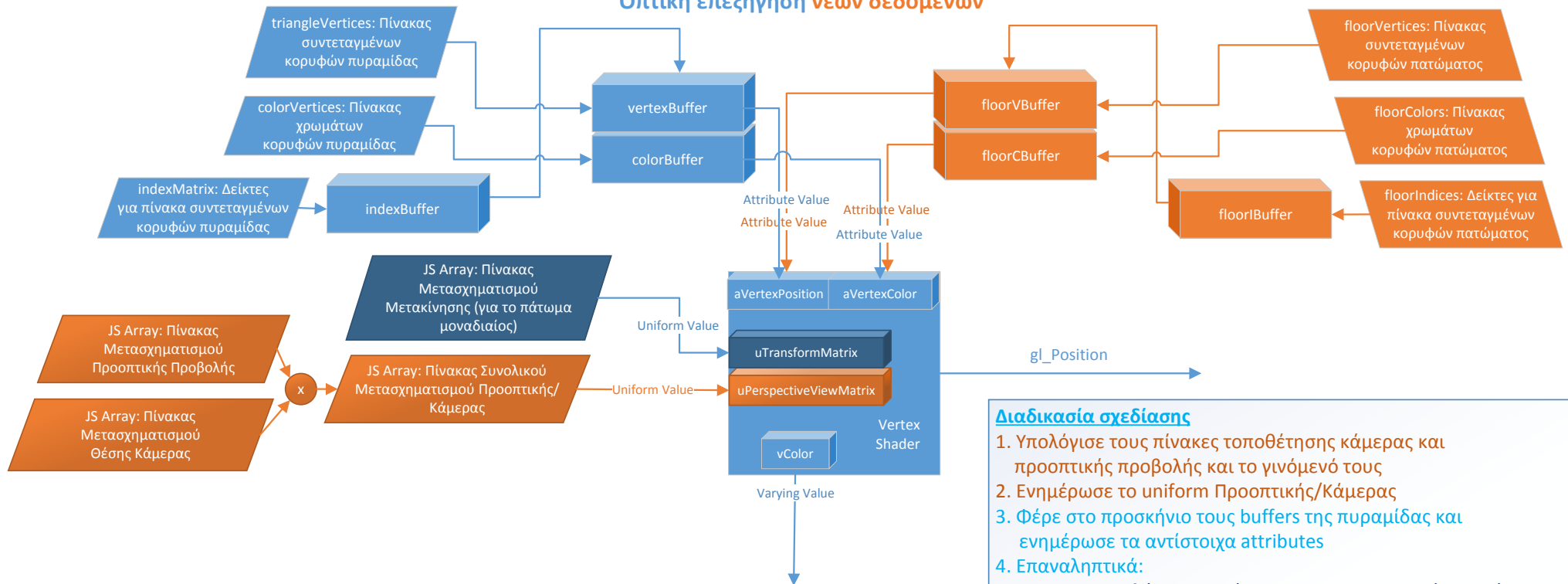


WebGL Example 5

Οπτική επεξήγηση νέων δεδομένων



Διαδικασία σχεδίασης

- Υπολόγισε τους πίνακες τοποθέτησης κάμερας και προοπτικής προβολής και το γινόμενο τους
- Ενημέρωσε το uniform Προοπτικής/Κάμερας
- Φέρε στο προσκήνιο τους buffers της πυραμίδας και ενημέρωσε τα αντίστοιχα attributes
- Επαναληπτικά:
 - Υπολόγισε τον πίνακα μετασχηματισμού μετακίνησης
 - Ενημέρωσε το uniform Μετακίνησης
 - Σχεδίασε μια πυραμίδα
- Φέρε στο προσκήνιο τους buffers του πατώματος και ενημέρωσε τα αντίστοιχα attributes
- Ενημέρωσε (με το μοναδιαίο πίνακα) το uniform μετακίνησης
- Σχεδίασε το πάτωμα