

RAČUNALNA GRAFIKA

3. LABORATORIJSKA VJEŽBA

Donik Vršnak, 0036490364

SADRŽAJ

1. WebGL
2. Dithering
3. Dinamika

WEBGL



- ▶ Javascript API za prikazivanje 2D i 3D sadržaja
- ▶ Baziran na OpenGL 3.0 (verzija 1.0 je bazirana na OpenGL 1.0)
- ▶ Nudi mogućnosti korištenja sjenčara vrhova i fragmenata (vertex shader i fragment shader)
- ▶ Jednostavan za korištenje, pogotovo uz prethodno znanje OpenGL
- ▶ Koristi `<canvas>` element dostupan u HTML5

DITHERING (TITRANJE?, ISTITRAVANJE?, PODRHTAVANJE?)

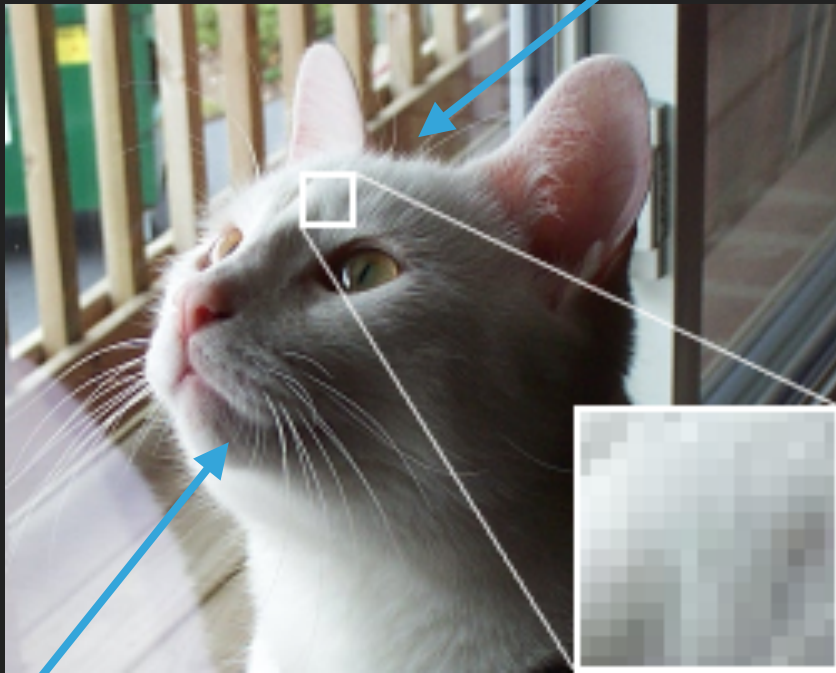
- ▶ Postupak prikaza slike uz ograničenu paletu boja
- ▶ Zbog razvoja tehnologije, sve više se koristi u umjetnosti, a malo u modernom prikazu slika
- ▶ Video igra: Return of Obra Dinn



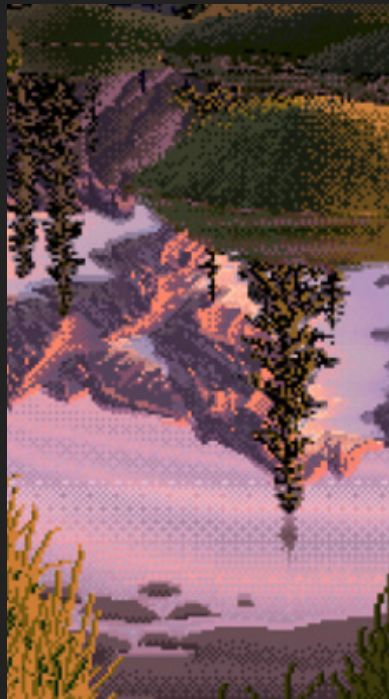
DITHERING

Original

Quantization



Cat



Dithering

Art

DINAMIKA

- ▶ Simulacija tkanine sustavom opruga i masa
- ▶ Koristi se mješoviti Eulerov postupak numeričke integracije
- ▶ Kolizija s jednostavnim elementima (kugla)