



27 Июня 2017г.

Поиск

Powered by **Яндекс**[На Главную](#)[Pascal](#)[Форум](#)[Информер](#)[Страны мира](#)

## Demo Making >> wateralg

Water Wave Algorithm [320x200x256]

✉ [Alexey Monastyrenko](#)

09.10.1998

Несложный алгоритм формирования волн на поверхности изображения.



- [16] Программирование демоков (2:464/7777.8) ----- DEMO.DESIGN -  
 Сооб : 147 из 213 -138 +169  
 От : Alexey Monastyrenko 2:5030/168.26 09 Октября 1998 00  
 Кому : Dmitry Bulgakov  
 Тема : Эффект "воды" (морфинг, однако)

-----  
 Hello , Dmitry! ....

[Sun Oct 04 1998, 00:36]: Dmitry Bulgakov >> All

DB> Не сталкивался ли кто-нибудь с написанием сабжа?  
 DB> В принципе идея была такова - есть битмапка и карта высот. Карта  
 ...  
 DB> коэффициентами. Кто знает - подскажите, pls!

Подсказываю. Берешь h и задаешь не в каждой точке экрана, а, скажем, через 8 точек. Вычислять можно либо генерацией карты заново, либо через 'затухание возмущений' (плюс в том, что у тебя возмущение будет распространяться в 8 раз дальше). После чего попросту интерполируешь h по квадратам 8x8.

Btw - интерполировать лучше не h, а dh/dx и dh/dy.

DB> P.S. А может это вообще не так делается?

Я делал красивую воду так:

```
repeat
  for J:=0 to 319 do SinTable[J]:=Round(Sin((I+J)*PI*2/320*8)*2);
  for Y:=20 to 179 do
    for X:=54 to 254 do
      Scr[Y,X]:=Pic[Y+SinTable[y],X+SinTable[x]];
    Inc(I);
  until KeyPressed;
```

(под ней была моя фотография :))

Bye.

-- >>

Origin: [http://monster.da.ru/mail-to:aamonster@yahoo.com\(2:5030/168.26\)](http://monster.da.ru/mail-to:aamonster@yahoo.com(2:5030/168.26))