

Вопросы после лекции 7

1. 3 вершины треугольника
2. Множество треугольников
3. например, для отрисовки более реальной травы. В этой структуре хранится по индексам, соответствующим id треугольника, полученного из вершинного шейдера, один раз сгенерированное псевдослучайное число(если генерировать каждый раз новое, то будем получать хаотично движущуюся траву), при помощи которого, впоследствии отрисовываются прямоугольники, на которые накладываются текстура травы
4. Управляя текстурными координатами можно использовать разные текстуры(на одной травинке появляются кусочки разных текстур) для травинки или массивом текстур(подсовывая разные картинки)
5. С помощью input assembler stage, инстансинг, в одной геометрии дерева мы её засовываем в первый stage, а во второй stage засовываем множество матриц, где этот примитив должен быть, потом эта геометрия последовательно инстансится со всеми матрицами.
6. С помощью фреймовой анимации
7. Фреймовая анимация это когда вершины умножаем на ту матрицу, к которой относится вершина,(скелет предстаёт эллипсами)
8. 4 индекса указывающие на 4 матрицы(массив из матриц), коэффициенты смешивания вершин
9. Joint - точка, вокруг которой происходит трансформация любых привязанных к ней объектов.
10. - Для подачи 2+ геометрий одного объекта для дальнейшей анимации путем интерполяции советующих вершин геометрий с переменным коэффициентом смешивания (для сложной геометрии)
- Для инстансинга: рендеринга одной геометрии с разными параметрами (напр. масштаба, поворота, перемещения) путем передачи разных матриц через второй слот — отрисовка объектов будет выполняться одним вызовом функции рисования