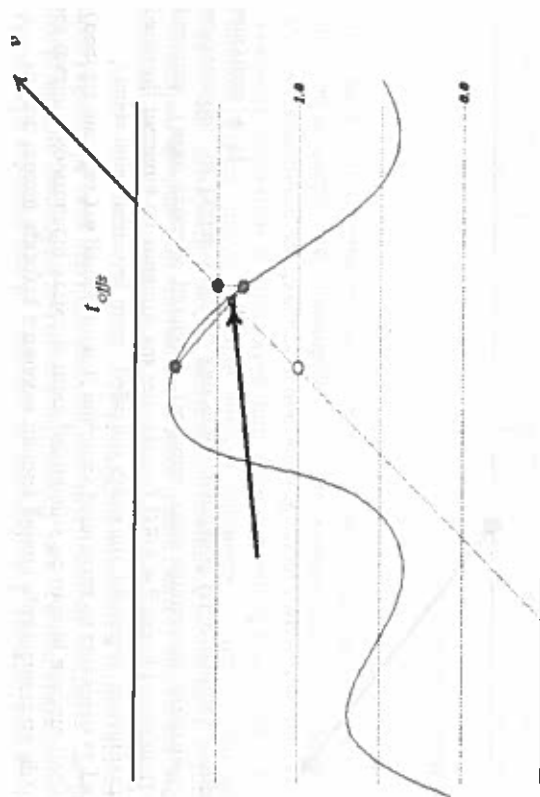




3 pav. Paralakso su žingsniais tekstūravimo metodo taikymas

Ši tekstūravimo metodo taikant paralakso modifikacija pagerina galutinį rezultatą ir sukuriamas tikroviškesnis vaizdas.

4. Išvados

1. Tekstūravimas taikant paralakso yra gana nesudėtingai realizuojamas kompiuterinės grafikos efektas. Jis tinka visoms grafines platformoms DirectX, OpenGL, WebGL.
2. Priklausomai nuo pradinių duomenų ir norimo galutinio rezultato galima naudoti šio metodo modifikacijas. Šios modifikacijos neapsunkina pradinio metodo.
3. Dėstant kompiuterinės grafikos dalyką svarbu, kad efektams būtų skirta pakankamai dėmesio.

Literatūra

1. Foley J. D. Computer graphics: principles and practice. Addison-Wesley, 2000.
2. Luna, Fr. D. 2012. Introduction to 3D Game Programming with DirectX 11. Jones & Bartlett Publishers.
3. Zink, J., Pettineo, M., Hoxley, J. 2011. Practical Rendering and Computation with DirectX 11. A K Peters/CRC Press.

4. Parallax mapping [interaktyvus]. [žiūrėta 2015-09-03]. Prieiga per internetą: <<http://www.learnopengl.com/#!Advanced-Lighting/Parallax-Mapping>>.
5. Parallax mapping [interaktyvus]. [žiūrėta 2015-09-03]. Prieiga per internetą: <http://developer.valvesoftware.com/wiki/Parallax_mapping>.

PARALLAX MAPPING TEXTURES

A. Usovaitė

Summary

As computer graphics course is taught in all schools of higher education, so it is quite important to provide students with texturing methods of realization examples. The most common computer graphics students of computer science course consists of classical theoretical teaching things: color patterns, sequences and primitive formation algorithms, lighting and coloring calculations. Practical part of this subject is taught using graphic libraries DirectX or OpenGL. These libraries are used very often in practice and have a large operating speed. In addition, these libraries use shaders, which is particularly important to graphics.