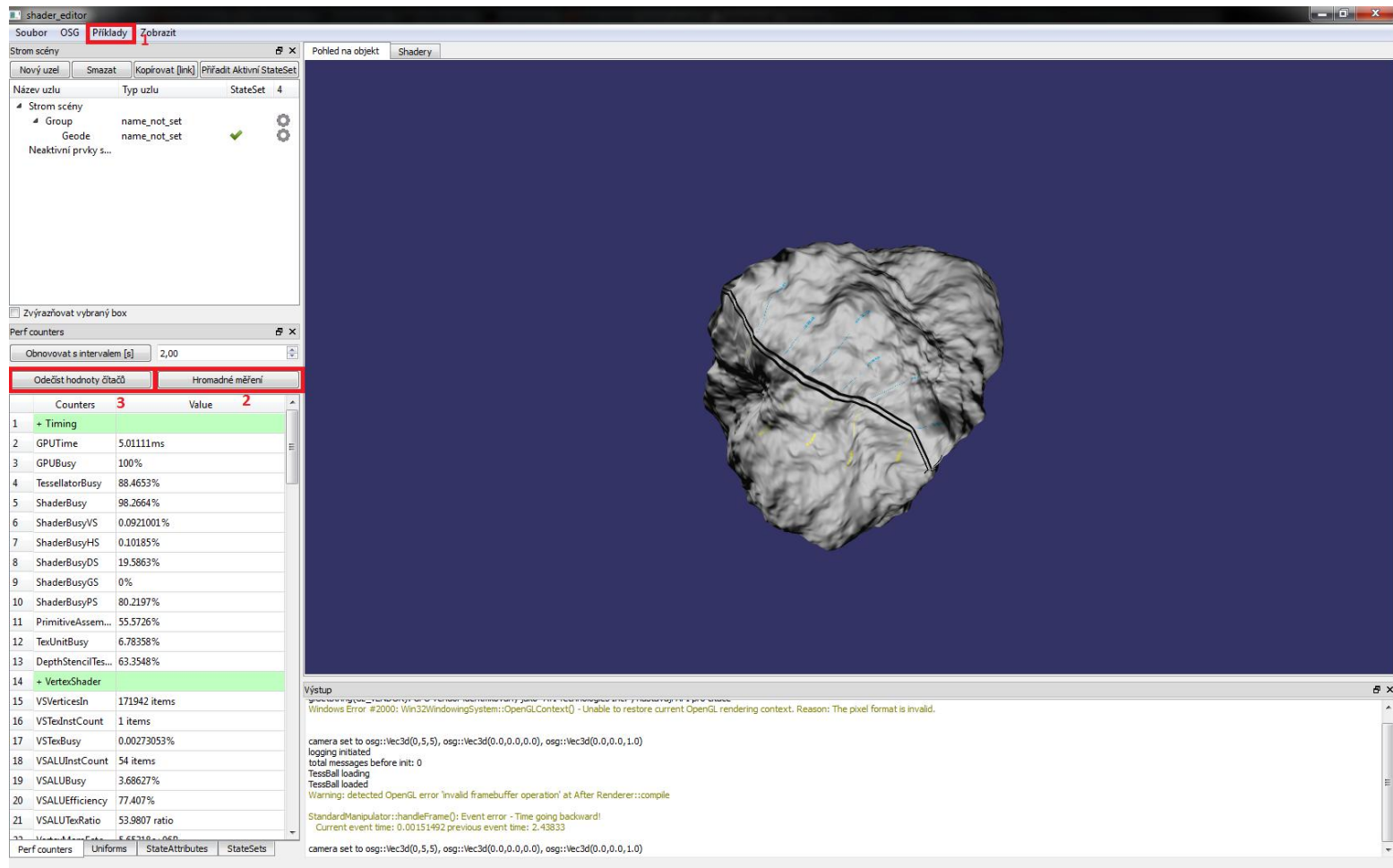


Stručný návod k použití:

Aplikace má předpřipravenou sadu demonstračních příkladů, a rozhraní pro měření hodnot z čítačů grafické karty.



Měření:

K měření slouží tlačítka 2 a 3.

Tlačítko 3 provede jedno měření (k provedení jednoho měření aplikace provede vícero vykreslení, protože ne všechny čítače mohou být aktivovány současně)

Tlačítko 2 zobrazí okno, které umožňuje provést více měření (počet se zadává v tomto okně), tato měření je možné exportovat do kódu jazyka latex, také se z výsledků určí medián a vybere se minimální hodnoty.

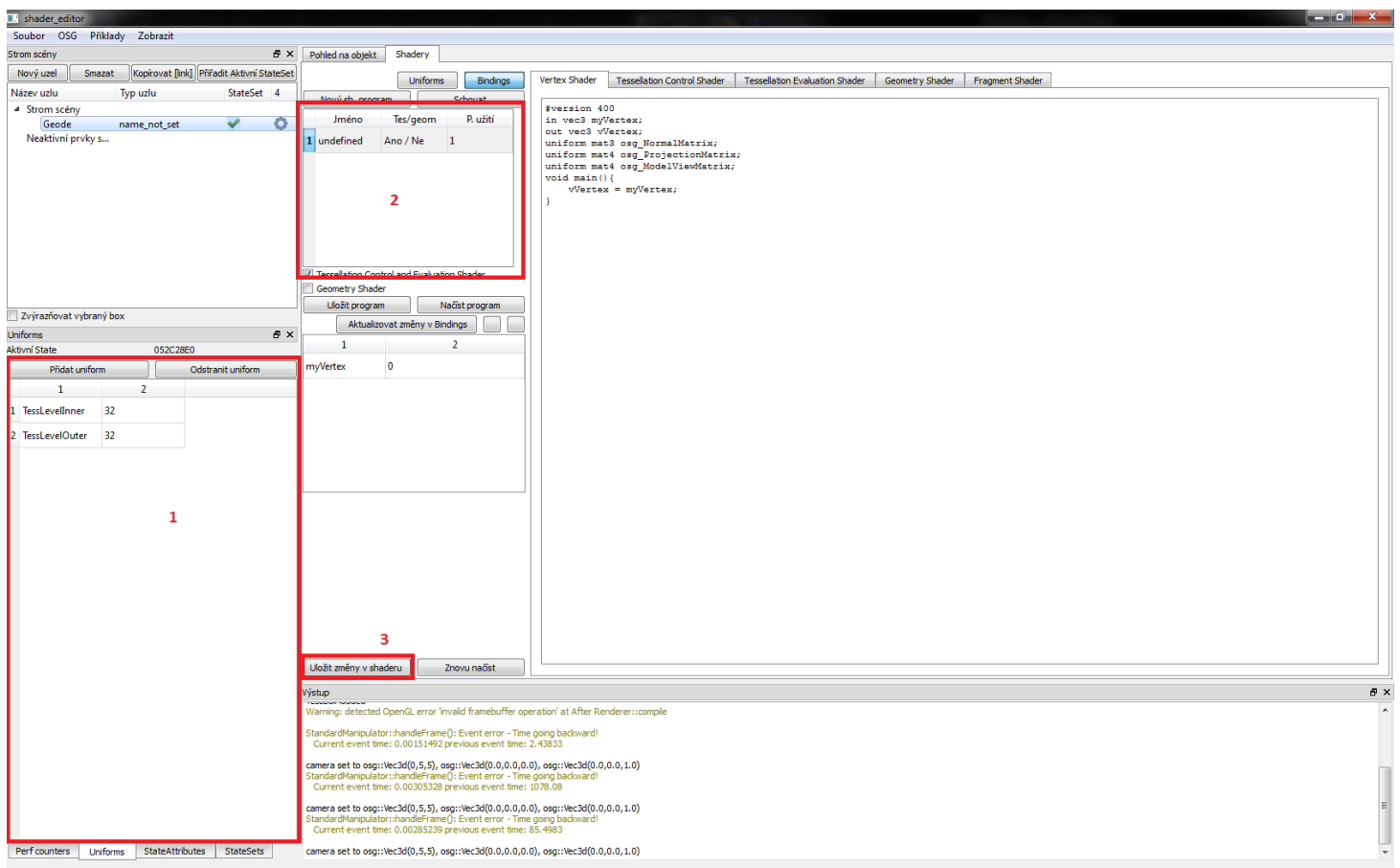
Demonstrační příklady:

Menu obsahující demonstrační příklady se zobrazí tlačítkem 1.

Položky v menu jsou tyto:

- Teselace – základní zelená koule, je nastavená na zobrazení po spuštění

- Dlážděná plocha – jednoduchá a vícedílná dlážděná plocha, návaznost při dynamické teselaci a její řešení
- Asteroid – level of detail – tato položka skrývá vícero příkladů na displacement mapping jako level of detail, a k dispozici je i normální level of detail.
- Asteroid – normal mapping – ukázka normal mappingu, a toho proč je ve všech příkladech viditelná „chyba“ v modelu. Jak lze vidět v druhém příkladu v této části, generované normal mapy na sebe ve švech nenavazují
- Asteroid – problémy s přesností textur – tyto příklady ukazují jednotlivé fáze úprav textur, a díry, které mohou vznikat nevhodnou displacement mapou
- Větší scéna se skyboxem – vícero objektů s dynamickou teselací, skybox na pozadí
- Módy testátoru a doskoky – jednoduchá dlážděná plocha, jako ilustrace vlivu nastavení spacingu v Tessellation Evaluation Shader na vzhled objektu při pohybu
- Dodatečné příklady – pomocné příklady na podrobné zobrazení detailů teselace
- Testy výkonu – příklady použité pro měření a porovnávání časové náročnosti vykreslování displacement mappingu a různých úprav

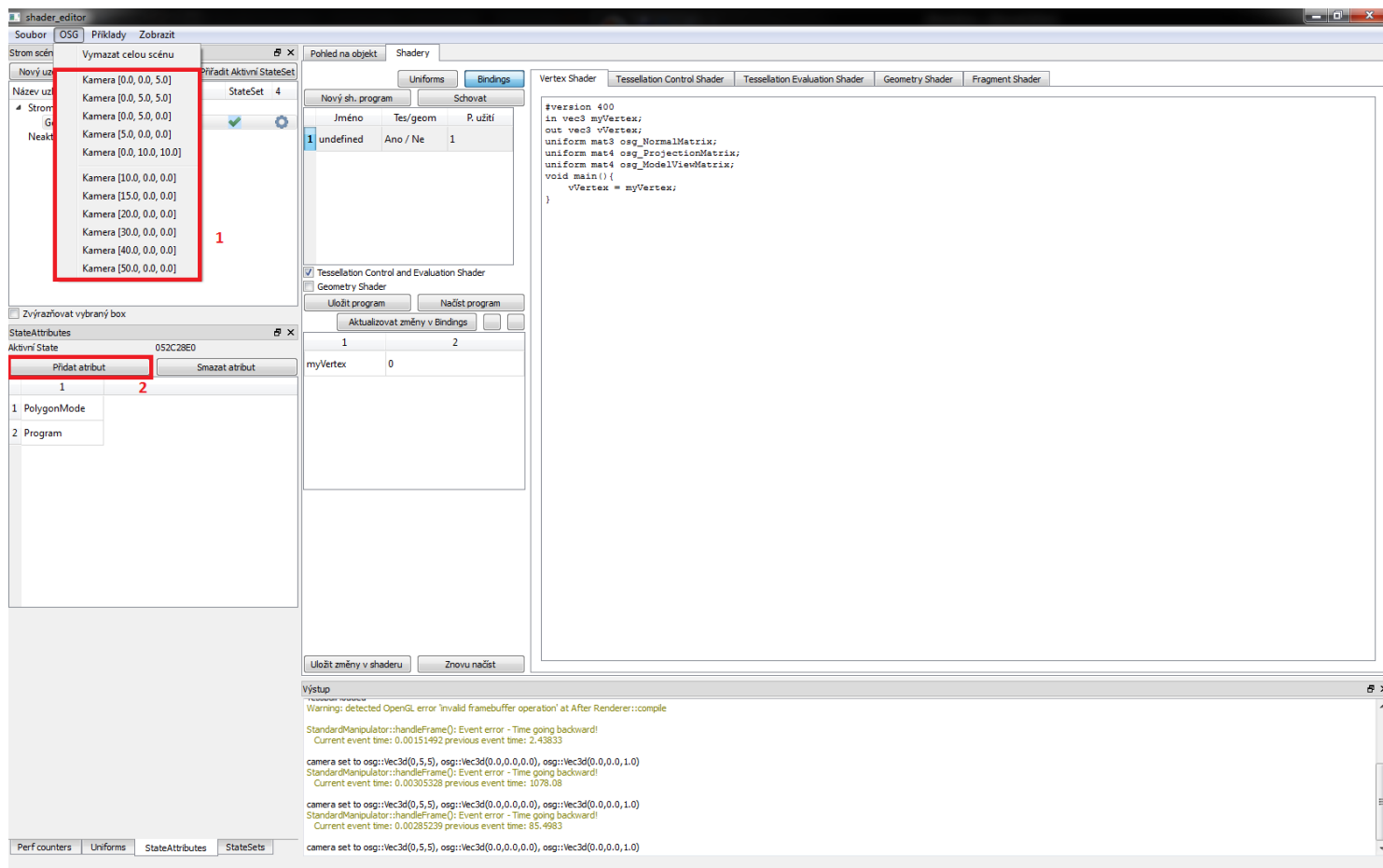


Na druhém obrázku jsou zobrazeny možnosti úprav zobrazení a shaderů.

V bodě 1 je seznam použitých uniformů u osg Nodu, který je právě označen v stromu scény.

Bod 2 je seznam existujících shader programů.

Bod 3 slouží pro uložení změn v shaderu. Pokud dojde k chybě při kompilaci, chybová hláška se objeví ve spodním okně obsahujícím chybové hlášky.



Na posledním obrázku je v bodě 1 menu s předpřipravenými pozicemi kamer. To slouží k nastavení stejné pozice, pokud je potřeba porovnat různé příklady

V bodě 2 je možné přidat do StateSetu aktuálně označeného node nový StateAttribute. Z nich byl pro práci samotnou využíván zejména PolygonMode na zobrazení drátového modelu.