

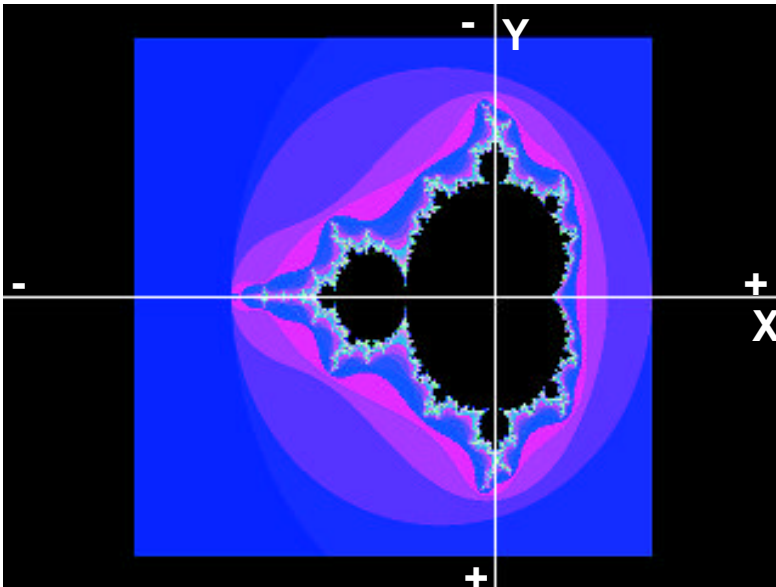
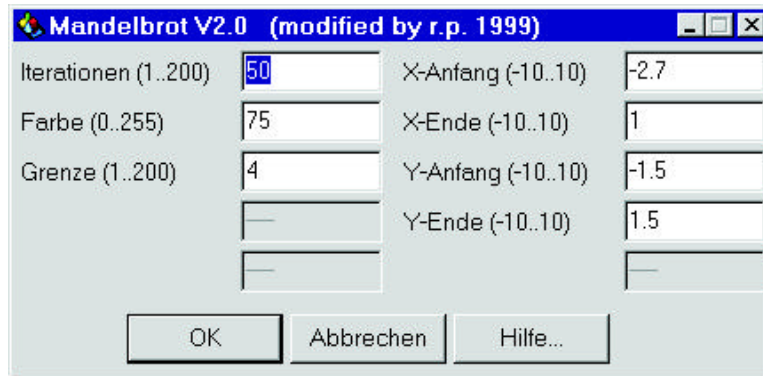
Der Mandelbrot-Shader Version 2.0

Endlich ist er fertig, der modifizierte Mandelbrot-Shader.

Zusätzlich zu den Einstellungen die dieser Shader schon mitbrachte, gibt es jetzt noch die Möglichkeit, in das Mandelbrotgemenge hinein zu 'zoomen'. Die Angabe der Koordinaten erfolgt dabei im Edit-Fenster (siehe Bild).

Sonst gibt es nicht viel zu sagen, außer viel Spaß beim Experimentieren.

R. Passier (Rene.Passier@t-online.de)



Das Koordinatensystem ist wie links zu sehen aufgebaut. Die Standardeinstellungen, wie sie im Edit-Fenster zu sehen sind, ergeben das nebenstehende Bild.

Hier rechts, sind noch ein paar mit dem Shader erstellte Texturen zu sehen. Da der Shader ein prozeduraler ist, ist die Qualität der erstellten Bilder immer gleich gut.

Ein kleineres Problem gibt es aber trotz alledem. Da C.O.F.F.E.E. nur 3 Nachkommastellen erlaubt, läßt sich nicht unendlich weit in das Fraktal hinein 'zoomen'. Die Möglichkeiten die sich aber trotzdem bieten sind enorm.

