

Domácí příprava na druhé cvičení:

- Zopakujte si věci z minulého cvičení a přednášek.
 - o Možná vám něco na hodině nedávalo smysl a právě projití kódu v klidu doma často pomůže.
 - o Kdybyste přesto něco nechápali nebo měli nějaký dotaz, určitě se nestyďte napsat na diskusní fórum!
- Stáhněte a rozbalte si podklady pro cvičení (*cv2.zip*).
- Projděte si zdrojový kód souborů *PV112.h* a *PV112.cpp*. Obsahuje funkce, které nám zjednoduší cvičení, budeme je používat docela často.
 - o Můžete prozatím přeskočit načítání OBJ souboru, protože k tomu se zatím nedostaneme a nejspíš to využijete až ve svém projektu.
 - o Zbytku byste měli rozumět; jedná se o věci z prvního cvičení
- Projděte si *cv2_main.cpp*, *vertex.glsl* a *fragment.glsl*, měli byste pochopit strukturu programu i kód.
 - o Nové věci, např. knihovnu GLM, samozřejmě vysvětlíme až na cviku.
 - o Neřešte úkoly zadané v komentářích, ty slouží jako osnova na cviko.
- Doporučujeme nastavit si zvýrazňování syntaxe GLSL.
 - o Pro Visual Studio: <https://github.com/samizzo/nshader/releases>
- Pokud programujete na Linuxu/Macu: používáme novou knihovnu GLM
 - o Opatřete si ji skrze balíčkovací systém, případně z *linux_libs.zip*
 - o Ujistěte se, že s ní můžete kompilovat (header-only, nelinkuje se)
 - o Nejlépe si zkuste zkompilovat a spustit prográmek *test2* (stahujte ve Studijních materiálech na ISu)

Pokud něco nebudete chápat, nebo vám něco nebude fungovat, nebojte se napsat na diskusní fórum předmětu.