

Příprava na 9. cvičení

Na devátém cvičení budeme probírat teselační shadery, normal mapping a displacement mapping. Pro hladký průběh cvičení si zopakujte a připravte:

- Zopakujte si, co je to kubická beziérova křivka a kubický beziérův plát. Popřemýšlejte, jak vyhodnotit pozici na daném místě beziérova plátu, znáte-li 16 kontrolních bodů.
- Zopakujte si, co je to normal mapping.
- Aktualizujte si *Framework.zip* a *inlines.zip*, byla přidána geometrie (beziérový plát Utahské konvičky) a podpora pro teselační shadery.
- Aktualizujte si také *Textures.zip*, přidali jsme trojici textur pro normal mapping a displacement mapping.

Projděte si projekt Cv9 ve studijních materiálech. Zaměřte se zejména na:

- Scéna obsahuje konvičku, světlo, kameru a 3 textury. Pro změnu zase něco jednoduchého, že jo?