

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.

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?