

Preparation for Lesson 9

Lesson 9 is focused on tessellation shaders. For a smooth lesson, review:

- Review cubic Bezier curves and cubic Bezier surface. Think about how to evaluate a position at the surface given the 16 control points.
- Review normal mapping.

Go through project 9 in the study materials. Focus on:

- The scene contains a teapot, a light, a camera, and three textures. Finally something simple, eh?

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?