OSNOVA PRÁCE

1. **ÚVOD**
   1. **Co je za problém a já je musím řešit? Seznámeni s tím co budu dělat atd.**
   2. **Moje řešení – nastínění čeho se práce týká apod.**
   3. **O čem ta práce je, seznámení, CO BYLO ÚKOLEM**
   4. **Rozvrhnuti práce**
2. **Technologie**
   1. **HTML5**
      1. **Úvodem, co to je apod.**
      2. **Video**
      3. **Canvas**
      4. **svg**
      5. **Další použité věci..**
   2. **WEBGL:** 
      1. **Úvodem, JS apod.**
         1. **jakou má funkci,**
         2. **z čeho vychází,**
         3. **proč vůbec existuje**
         4. **k čemu se nejčastěji používá**
      2. **verze WebGL (používá)**
      3. **Popis kamery a zobrazení**
         1. **Perspektivní**
         2. **Ortografické apod.**
      4. **Transformační matice**
   3. **GLSL**
      1. **Uvodem, k cemu to je**
      2. **Vertex shader**
      3. **Fragment shader**
3. **Návrh řešení [SEM PSÁT VÝPOČETY , VZOREČKY A TEORII]**
   1. **Postup běhu programu, z hlediska návrhu**
      1. **vypocty geometrie**
         1. **úvod – k čemu apod.**
         2. **jemnost – hustota bodu**
         3. **vertexy a normály**
         4. **textury a indexy**
      2. **Výpočet korekce textury**
         1. **Vysvětlit vypocet korekce**
      3. **Projekce:** 
         1. **Transformacni matice**
            1. **Model**
            2. **View?!**
            3. **Perspetive**
   2. Jak řešit kompas? Návrh
4. Implementace
   1. Úvodem: postup běhu programu, Z HLEDISKA TOKU DAT
   2. Tvorba shaderů
   3. Tvorba geometrie
      1. Transformace sférických souřadnic na kartézské
   4. Buffery
      1. Vertex => [x,y,z]
      2. Normal => [x,y,z] (data bez radiusu)
      3. Texture data => [u,v]
      4. Index data => [w,e,r,t,h,m]
   5. Načtení textur videa
   6. Transformační matice a operace
   7. Ovládání prohlížeče
   8. Kompas
5. Testování
   1. Windows X Linux
   2. Chrome, firefox, opera, IE apod.
   3. Stěžejní věci skrze kompatibilitu, výsledky
6. Závěr
   1. Zhodnocení dosažených výsledků
   2. Co bych rád zrealizoval do budoucna
7. Literatura
8. Přílohy