



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ

FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY

ÚSTAV POČÍTAČOVÉ GRAFIKY A MULTIMÉDIÍ

DEPARTMENT OF COMPUTER GRAPHICS AND MULTIMEDIA

INTERAKTIVNÍ OPENGL DEMO

INTERACTIVE OPENGL DEMO

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR'S THESIS

AUTOR PRÁCE

AUTHOR

PATRIK CHUKIR

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

Ing. TOMÁŠ MILÉT,

BRNO 2017

Abstrakt

Práce se zabývá realnou implementací jednoduchého dema v prostředí OpenGL.

Abstract

Do tohoto odstavce bude zapsán výtah (abstrakt) práce v anglickém jazyce.

Klíčová slova

OpenGL, 3D hra,

Keywords

OpenGL 3D game

Citace

CHUKIR, Patrik. *Interaktivní OpenGL demo*. Brno, 2017. Bakalářská práce. Vysoké učení technické v Brně, Fakulta informačních technologií. Vedoucí práce Milét Tomáš.

Interaktivní OpenGL demo

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně pod vedením pana X... Další informace mi poskytli... Uvedl jsem všechny literární prameny a publikace, ze kterých jsem čerpal.

.....

Patrik Chukir
11. dubna 2017

Poděkování

V této sekci je možno uvést poděkování vedoucímu práce a těm, kteří poskytli odbornou pomoc (externí zadavatel, konzultant, apod.).

Obsah

1 Úvod	2
1.1 Musíme mít co říci	2
Literatura	3
Přílohy	4
A Obrázky	5

Kapitola 1

Úvod

osnova

- Popis programu, co umi a co dela
 - jak se ovlada
 - co dela frontend
 - co se vse deje vzadu
- teorie co je jak udelano, jaky jsou pouziti algoritmy, knihovny
- implementace[1][2]
-

1.1 Musíme mít co říci

Literatura

- [1] Meiri, E.: *Modern OpenGL tutorials*. [Online; navštíveno 12.05.2017].
URL <http://ogldev.atspace.co.uk>
- [2] Shreiner, D.; Woo, M.; Neider, J.; aj.: *OpenGL Průvodce programátora*. Computer press, 2006, ISBN 80-251-1275-6.

Přílohy

Příloha A

Obrázky



A.1 Obrázky2

