

[Read free ebook] Spieleentwicklung OpenGL mit Fun-Faktor

Spieleentwicklung OpenGL mit Fun-Faktor

Von Alexander Rudolph

*ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook*



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrank: #275577 in eBooksVerffentlicht am: 2014-01-09Erscheinungsdatum:
2014-01-09File Name: B009KQ3KUM | File size: 74.Mb

Von Alexander Rudolph : Spieleentwicklung OpenGL mit Fun-Faktor before purchasing it in order to gage

whether or not it would be worth my time, and all praised Spieleentwicklung OpenGL mit Fun-Faktor:

Kurzbeschreibung Ob Sie nun eigene Computerspiele entwickeln möchten oder sich in die Grundlagen der 3D-Programmierung einarbeiten wollen, dieses E-Book vermittelt Ihnen die hierfür erforderlichen Grundlagen der modernen OpenGL-Programmierung. Die zugehörigen Programmbeispiele zur weiteren Vertiefung der im E-Book behandelten Themen finden Sie auf den nachfolgenden Internetseiten des

Autors: <http://www.spielprogrammierung.net>/<http://www.graphics-and-physics->

[framework.spielprogrammierung.net](http://www.spielprogrammierung.net)/<http://www.space-combat-and-strategy.spielprogrammierung.net>/ Aus dem Inhalt: -Post Processing-Deferred Lighting-Screen Space Ambient Occlusion (SSAO)-Deferred Shadow Calculations-HDR-Rendering, Tone Mapping, Helligkeits-Adaption und Blend-Effekte-Szenenkomposition (Layered Rendering)-Frame-Buffer- und Render-Buffer-Objekte-Skelettanimation-Uniform-Buffer-, Texture-Buffer- und Texture-Array-Objekte-Geometry Instancing (Uniform Buffer Instancing und Texture Buffer Instancing)-Managed Rendering-GLSL-Shader-Programmierung-Ressourcenmanagement-Beleuchtungsmodelle und Normal Mapping-Texture- und Sampler-Objekte-Vertex-Buffer- und Index-Buffer-Objekte-OpenGL-Initialisierungsschritte und Aufrumarbeiten-Grafik-Framework-Programmierung Kurzbeschreibung Ob Sie nun eigene Computerspiele entwickeln möchten oder sich in die Grundlagen der 3D-Programmierung einarbeiten wollen, dieses E-Book vermittelt Ihnen die hierfür erforderlichen Grundlagen der modernen OpenGL-Programmierung. Die zugehörigen Programmbeispiele zur weiteren Vertiefung der im E-Book behandelten Themen finden Sie auf den nachfolgenden Internetseiten des

Autors: <http://www.spielprogrammierung.net>/<http://www.graphics-and-physics->

[framework.spielprogrammierung.net](http://www.spielprogrammierung.net)/<http://www.space-combat-and-strategy.spielprogrammierung.net>/ Aus dem Inhalt: -Post Processing-Deferred Lighting-Screen Space Ambient Occlusion (SSAO)-Deferred Shadow Calculations-HDR-Rendering, Tone Mapping, Helligkeits-Adaption und Blend-Effekte-Szenenkomposition (Layered Rendering)-Frame-Buffer- und Render-Buffer-Objekte-Skelettanimation-Uniform-Buffer-, Texture-Buffer- und Texture-Array-Objekte-Geometry Instancing (Uniform Buffer Instancing und Texture Buffer Instancing)-Managed Rendering-GLSL-Shader-Programmierung-Ressourcenmanagement-Beleuchtungsmodelle und Normal Mapping-Texture- und Sampler-Objekte-Vertex-Buffer- und Index-Buffer-Objekte-OpenGL-Initialisierungsschritte und Aufrumarbeiten-Grafik-Framework-Programmierung