

(Pdf free) Erfolgreiche Spieleentwicklung. OpenGL in Space (shortcuts 105)

Erfolgreiche Spieleentwicklung. OpenGL in Space (shortcuts 105)

Von Alexander Rudolph

DOC | *audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrank: #350097 in eBooksVerffentlicht am: 2014-06-17Erscheinungsdatum: 2014-06-17File Name: B00L3K1G7C | File size: 63.Mb

Von Alexander Rudolph : Erfolgreiche Spieleentwicklung. OpenGL in Space (shortcuts 105) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Erfolgreiche Spieleentwicklung. OpenGL in Space (shortcuts 105):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Basiert auf FrameworkVon antomeAlle Bcher von Alexander Rudolph basieren auf einem vorgefertigten Framework welches mit OpenGL 3.3 erstellt wurde.Smtlicher Quellcode kann man von diversen Webseiten herunter laden.Bei Alexander Rudolph wirkt alles etwas konfus und sprunghaft.Man kann die Buchreihe als Begleitung zu den frei verfgbaren Quellcode Dateien verstehen, wenn man sich zuerst den Quellcode ansieht und ihn Schritt fr Schritt durchgeht kann man die Bcher als Begleitmaterial verwenden.Wer reines OpenGL sucht wird es hier nicht finden, wer mit dem

vorgefertigten Framework arbeiten möchte, kann die gesamte Buchreihe als Bereicherung ansehen.

KurzbeschreibungDie Entdeckung und Erforschung unbekannter Welten zählt zu den interessantesten Aspekten in Science-Fiction-Filmen, -Serien und Weltraumspielen. Das erste Kapitel des shortcuts vermittelt Ihnen einen Einblick, wie sich unzählige dieser fremdartigen Planeten in Echtzeit generieren und darstellen lassen. Das zweite Kapitel steht im Zeichen des heliozentrischen Weltbilds, es wird nichts Geringeres als ein vollständiges Sonnensystem erschaffen. Da kinematografische Effekte zu den Must-have-Features moderner Computerspiele gehören, geht der Autor in Kapitel 3 der Frage nach, wie sich Motion Blur, Hitzeflimmern, Depth of Field, God Rays und Lens Flares in eine bestehende Deferred Rendering Pipeline integrieren lassen. Kapitel 4 stellt abschließend eine Methode vor, mit deren Hilfe sich eine Vielzahl von 3-D-Modellen schnell und unkompliziert erzeugen lässt.

KurzbeschreibungDie Entdeckung und Erforschung unbekannter Welten zählt zu den interessantesten Aspekten in Science-Fiction-Filmen, -Serien und Weltraumspielen. Das erste Kapitel des shortcuts vermittelt Ihnen einen Einblick, wie sich unzählige dieser fremdartigen Planeten in Echtzeit generieren und darstellen lassen. Das zweite Kapitel steht im Zeichen des heliozentrischen Weltbilds, es wird nichts Geringeres als ein vollständiges Sonnensystem erschaffen. Da kinematografische Effekte zu den Must-have-Features moderner Computerspiele gehören, geht der Autor in Kapitel 3 der Frage nach, wie sich Motion Blur, Hitzeflimmern, Depth of Field, God Rays und Lens Flares in eine bestehende Deferred Rendering Pipeline integrieren lassen. Kapitel 4 stellt abschließend eine Methode vor, mit deren Hilfe sich eine Vielzahl von 3-D-Modellen schnell und unkompliziert erzeugen lässt.