

(Mobile book) Erfolgreiche Spieleentwicklung: Water-, Terrain- und GUI-Rendering mit OpenGL (shortcuts 136)

Erfolgreiche Spieleentwicklung: Water-, Terrain- und GUI-Rendering mit OpenGL (shortcuts 136)

Von Alexander Rudolph

ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



Produktinformation -Verkaufsrank: #281831 in eBooksVerffentlicht am: 2015-03-25Erscheinungsdatum: 2015-03-25File Name: B00V86M8DM | File size: 33.Mb

Von Alexander Rudolph : Erfolgreiche Spieleentwicklung: Water-, Terrain- und GUI-Rendering mit OpenGL (shortcuts 136) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Erfolgreiche Spieleentwicklung: Water-, Terrain- und GUI-Rendering mit OpenGL (shortcuts 136):

Kurzbeschreibung Realistische Echtzeitwassereffekte, die Erzeugung von Oberflächendetails und eine intuitive Spielsteuerung sind Thema dieses shortcuts. Mit realistischen Echtzeitwassereffekten können Sie für den berechtigten Wow-Effekt in der Spielercommunity sorgen. Kapitel 1 dieses shortcuts widmet sich dem Water-Rendering und zeigt Ihnen, wie Sie 3-D-Wellen, Spiegelungen auf der Wasseroberfläche, Schaumkronen sowie Unterwasserkaustiken im Verlauf der Post-Processing-Phase simulieren können. Im zweiten Kapitel wird das Projected-Grid-Konzept untersucht. Alexander Rudolph zeigt, wie sich mit einem weiterentwickelten Ansatz gleichermaßen weitläufige Landschaften sowie feine Oberflächendetails darstellen lassen. In Kapitel 3 betrachtet der Autor das Design des User Interfaces. Er verfolgt die Bewegungen des Mauszeigers (Cursors) im 3-D-Raum, selektiert 3-D-Objekte in der Spielwelt (Object Picking) und demonstriert den Einsatz von Geometry Instancing im Zuge einer effizienten Textdarstellung.

Kurzbeschreibung Realistische Echtzeitwassereffekte, die Erzeugung von Oberflächendetails und eine intuitive Spielsteuerung sind Thema dieses shortcuts. Mit realistischen Echtzeitwassereffekten können Sie für den berechtigten Wow-Effekt in der Spielercommunity sorgen. Kapitel 1 dieses shortcuts widmet sich dem Water-Rendering und zeigt Ihnen, wie Sie 3-D-Wellen, Spiegelungen auf der Wasseroberfläche, Schaumkronen sowie Unterwasserkaustiken im Verlauf der Post-Processing-Phase simulieren können. Im zweiten Kapitel wird das Projected-Grid-Konzept untersucht. Alexander Rudolph zeigt, wie sich mit einem weiterentwickelten Ansatz gleichermaßen weitläufige Landschaften sowie feine Oberflächendetails darstellen lassen. In Kapitel 3 betrachtet der Autor das Design des User Interfaces. Er verfolgt die Bewegungen des Mauszeigers (Cursors) im 3-D-Raum, selektiert 3-D-Objekte in der Spielwelt (Object Picking) und demonstriert den Einsatz von Geometry Instancing im Zuge einer effizienten Textdarstellung.