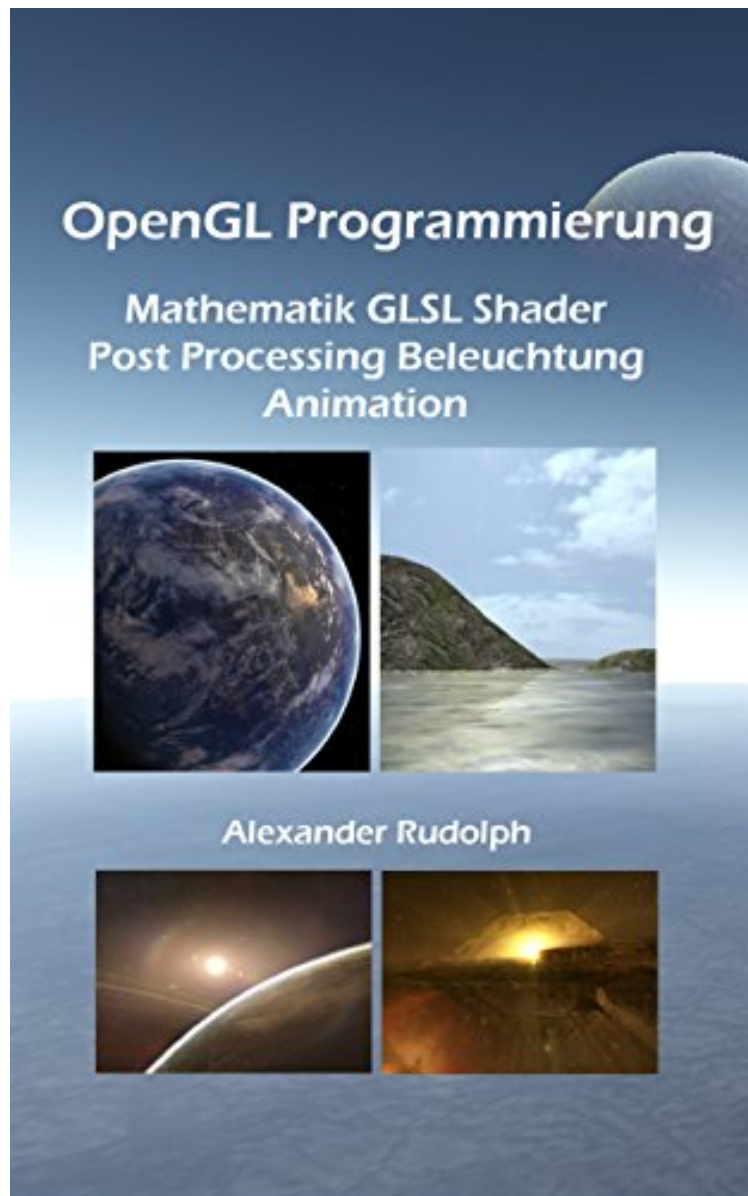


[DOWNLOAD] OpenGL-Programmierung Mathematik, GLSL Shader, Post Processing, Beleuchtung, Animation

OpenGL-Programmierung Mathematik, GLSL Shader, Post Processing, Beleuchtung, Animation

Von Alexander Rudolph
ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



Produktinformation -Verkaufsrank: #165535 in eBooksVerffentlicht am: 2014-08-06Erscheinungsdatum: 2014-08-06File Name: B00MGHXMB4 | File size: 29.Mb

Von Alexander Rudolph : OpenGL-Programmierung Mathematik, GLSL Shader, Post Processing, Beleuchtung, Animation before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised OpenGL-Programmierung Mathematik, GLSL Shader, Post Processing, Beleuchtung, Animation:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. gutes FachbuchVon xilef_iqgnawEs ist nicht leicht gute deutsche Literatur zu diesem Thema zu finden. Das Buch hier bietet einen ganz guten Einstieg und erklrt auch viel Theorie. Hat einiges fr Einsteiger, geht aber auch in die Tiefe.0 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gut gemeint aber grauenvoll zu lesenVon Peter KrauspeEs geht nur auf OpenGL unter Windows ein und man wird im gesamten Buch mit ellenlangem Windows-Code buchstblich zugeschmissen.Ich habe es zugegebenermaen nicht ganz durchgelesen weil es einfach nur abschreckend war.Mglicher weise werde ich dem Inhalt mit der Rezession nicht ganz gerecht, aber die Form empfinde ich als unertrglich.0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gute Einsteiger Einfhrung in modernes 4.0 OpenGLVon Marvin HankeMeiner Meinung nach bietet das Buch ein raschen Einstieg in die OpenGL Programmierung und der GLSL Shader Programmierung. Die Inhalte werden locker vermittelt und man bekommt richtig Lust sich mit dem Thema zu beschftigen und weiter zu stbern. Im Laufe des Buchs entwickelt man seine eigene kleine 3d Engine mittels C++(vom Stil her aber eher C), GLSL. Fr diesen Preis absolut empfehlenswert!!!

KurzbeschreibungOb Sie nun eigene Computerspiele entwickeln mchten oder sich in die Basics der 3D-Programmierung einarbeiten wollen dieses E-Book beleuchtet auf ber 600 Seiten gleichermaen Grundlagen wie auch fortgeschrittene Techniken der modernen OpenGL-Programmierung.Die zugehrigen Programmbeispiele zur weiteren Vertiefung der im E-Book behandelten Themen finden Sie auf den nachfolgenden Internetseiten des Autors:<http://www.spieleprogrammierung.net>/<http://www.graphics-and-physics-framework.spieleprogrammierung.net>/<http://www.space-combat-and-strategy.spieleprogrammierung.net>/Aus dem Inhalt:-3D-Mathematik-Post Processing-GLSL-Shader-Programmierung-Geometry Instancing (Uniform Buffer Instancing und Texture Buffer Instancing)-Texture-, Texture-Array- sowie Sampler-Objekte-Vertex-Buffer- und Index-Buffer-Objekte-HDR-Rendering, Tone Mapping, Helligkeits-Adaption und Blend-Effekte-Szenenkomposition (Layered Rendering)-Screen Space Ambient Occlusion (SSAO)-Deferred Lighting (direktionale Beleuchtung, punktfmige Lichtquellen)-Deferred Shadow Calculations (direktionale Beleuchtung, Spotlights, punktfmige Lichtquellen)-Deferred Atmosphere Rendering (Atmosphendarstellung bis hinauf in den Weltraum basierend auf Rayleigh- und Mie-Streuung)-Deferred Water Rendering-lokale Wasserspiegelungen (Screen Space Reflections)-Anti-Aliasing-Warpflug-Effekte-Deferred Damage Calculations-Flimmer- und Verzerrungseffekte (Hitzeblimmern)-Schrftentiefe (Depth of Field)-Bewegungsunschrfte (Motion Blur)-Volumetric Light Scattering/Light Shafts (God Rays)-Screen Space Lens Flares (Linsenreflektionen)-OpenGL-Initialisierungsschritte und Aufrumarbeiten-SkelettanimationKurzbeschreibungOb Sie nun eigene Computerspiele entwickeln mchten oder sich in die Basics der 3D-Programmierung einarbeiten wollen dieses E-Book beleuchtet auf ber 600 Seiten gleichermaen Grundlagen wie auch fortgeschrittene Techniken der modernen OpenGL-Programmierung.Die zugehrigen Programmbeispiele zur weiteren Vertiefung der im E-Book behandelten Themen finden Sie auf den nachfolgenden Internetseiten des Autors:<http://www.spieleprogrammierung.net>/<http://www.graphics-and-physics-framework.spieleprogrammierung.net>/<http://www.space-combat-and-strategy.spieleprogrammierung.net>/Aus dem Inhalt:-3D-Mathematik-Post Processing-GLSL-Shader-Programmierung-Geometry Instancing (Uniform Buffer Instancing und Texture Buffer Instancing)-Texture-, Texture-Array- sowie Sampler-Objekte-Vertex-Buffer- und Index-Buffer-Objekte-HDR-Rendering, Tone Mapping, Helligkeits-Adaption und Blend-Effekte-Szenenkomposition (Layered Rendering)-Screen Space Ambient Occlusion (SSAO)-Deferred Lighting (direktionale Beleuchtung, punktfmige Lichtquellen)-Deferred Shadow Calculations (direktionale Beleuchtung, Spotlights, punktfmige Lichtquellen)-Deferred Atmosphere Rendering (Atmosphendarstellung bis hinauf in den Weltraum basierend auf Rayleigh- und Mie-Streuung)-Deferred Water Rendering-lokale Wasserspiegelungen (Screen Space Reflections)-Anti-Aliasing-Warpflug-Effekte-Deferred Damage Calculations-Flimmer- und Verzerrungseffekte (Hitzeblimmern)-Schrftentiefe (Depth of Field)-Bewegungsunschrfte (Motion Blur)-Volumetric Light Scattering/Light Shafts (God Rays)-Screen Space Lens Flares (Linsenreflektionen)-OpenGL-Initialisierungsschritte und Aufrumarbeiten-Skelettanimation