



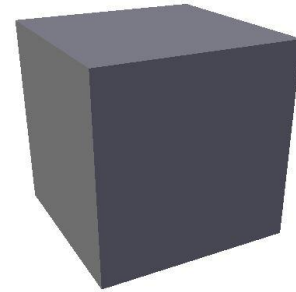
Das Model

Präsentiert von Peter Esser

[Link zum Source-Code in der Videobeschreibung](#)

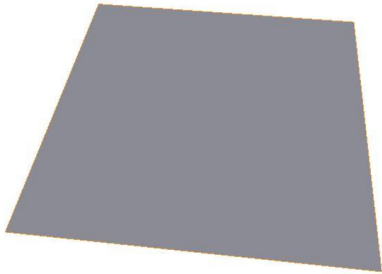
3D-Model Grundlagen

- Model als Sammlung von
 - Vertecies (Ecken)
 - Edges (Kanten)
 - Faces (Flächen)

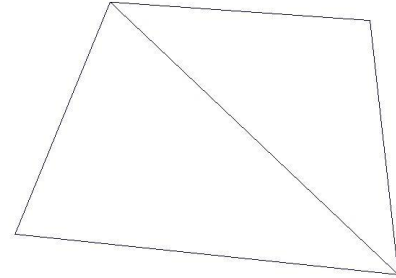


3D-Model Grundlagen: Flächen

Viereck(e)



Dreieck(e)



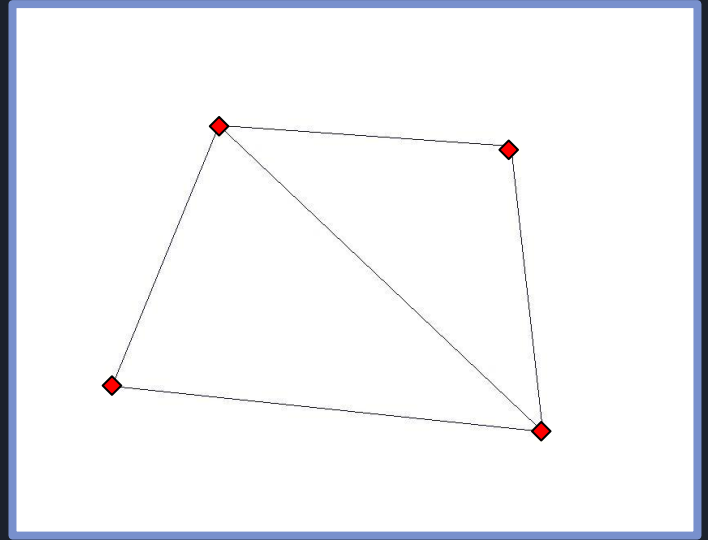
3D-Model Grundlagen: Vertecies

- Pro Vertex:
 - Position [3 floats]
 - (Normal) [3 floats]
 - (UV) [2 floats]
 - (Farbe) [4 floats]

[12 floats]

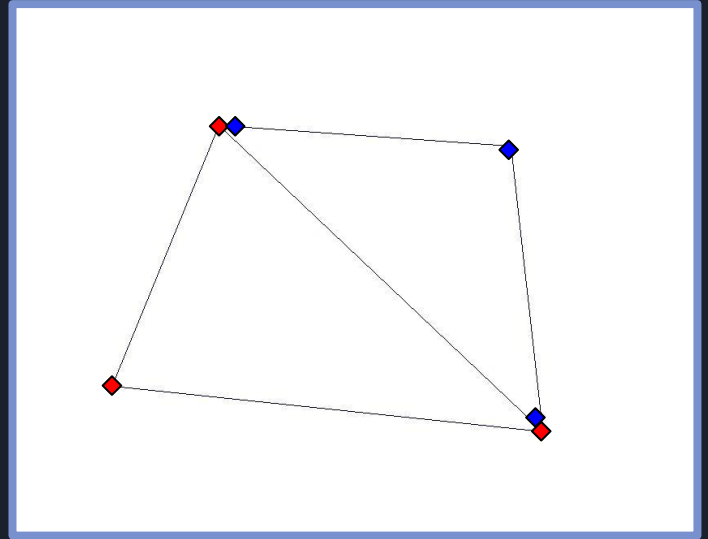


list<float> values



3D-Model Grundlagen: Vertecies

- Shared Vertecies
 - Sparen von Daten
 - Erfordert Index Buffer
 - `list<unsigned int>`



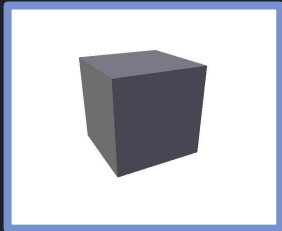
Mesh versus Model

Mesh:

- Erstellen von Vertex-List
- Erstellen von Index-Buffer
- (Laden von gespeicherten Files)

Model:

- OpenGL handle
 - Push Mesh-Informationen zur GPU
 - Rendern



- List<float> points
- List<uint> indecies



- OpenGL Handle



Beim nächsten Mal

- Shaders
 - Theorie
 - Was sind Shader?
 - Funktionsweise
 - Praxis
 - Shader Handler
 - Basis Shader
- Beispiel
 - Einfärben des Dreiecks