



Kapitel 1

Unterkapitel 1.2



Text einblenden





1. Bits und Bytes

1.1. Einleitung

1.2. Dezimalsystem

1.3. Binärsystem

2. Farbsysteme

3. Rastergrafik und Farbtiefe

4. Farbmischmodi

5. Auflösung und Ausgabe

6. Bilddatenreduktion

7. Vektorgrafik

8. Szenenaufbau

9. Rendering

10. Shader

11. Modellierung

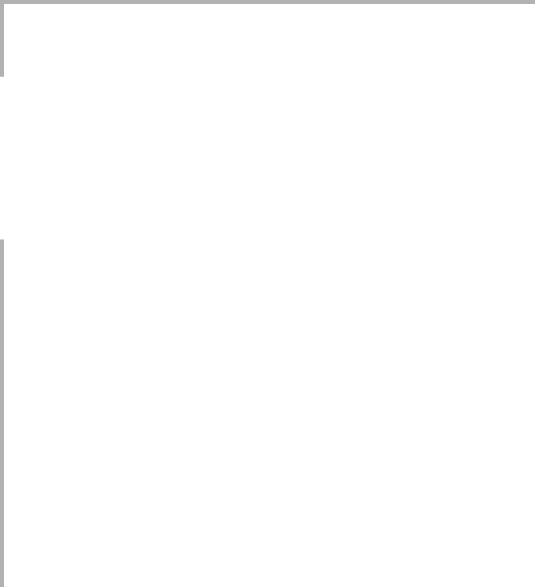
12. Texturen

13. Animation



Kapitel 1

Unterkapitel 1.2

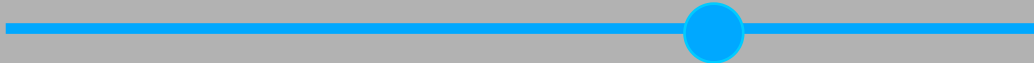


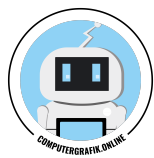
Text einblenden





1.1. Einleitung





1. Bits und Bytes

1.1. Einleitung

1.2. Dezimalsystem

1.3. Binärsystem

Computergrafik.Online

Computergrafik.Online

Infos

960x720





Text einblenden





720 x 1280

Beschreibung



0