hochschule mannheim





Entwicklung eines hochperformanten Shader-Programms zur Darstellung von interaktiven Wasserflächen mit DirectX 12

Maximilian Legnar

Studienarbeit
Studiengang Mechatronik

Fakultät für Informatik Hochschule Mannheim

xx.xx.2017

Betreuer
Prof. Jörn Fischer, Hochschule Mannheim

Legnar, Maximilian:

Entwicklung eines hochperformanten Shader-Programms zur Darstellung von interaktiven Wasserflächen mit DirectX 12 / Maximilian Legnar. – Studienarbeit, Mannheim: Hochschule Mannheim, 2017. 7 Seiten.

Legnar, Maximilian:

Englischer Titel kommt noch / Maximilian Legnar. –

XXX, Mannheim: University of Applied Sciences Mannheim, 2017. 7 pages.

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Ich bin damit einverstanden, dass meine Arbeit veröffentlicht wird, d. h. dass die Arbeit elektronisch gespeichert, in andere Formate konvertiert, auf den Servern der Hochschule Mannheim öffentlich zugänglich gemacht und über das Internet verbreitet werden darf.

Mannheim, xx.xx.2017

Maximilian Legnar

Abstract

Entwicklung eines hochperformanten Shader-Programms zur Darstellung von interaktiven Wasserflächen mit DirectX 12

Diesen Teil werde ich nach Vollendung meiner Arbeit ausschreiben. Weiß ja noch nicht genau wo das hinführen wird. Wir können gespannt sein.

Englischer Titel kommt noch

Englisches Abstract kommt noch.

Inhaltsverzeichnis

1	Einl	eitung	1	
	1.1	Zweite Ebene	1	
		1.1.1 Dritte Ebene	1	
2		riebsverhalten von 3D Modellen	3	
	2.1	Zweite Ebene	3	
		2.1.1 Dritte Ebene	3	
3	Interaktive Wasseroberfläche			
	3.1	Zweite Ebene	5	
		3.1.1 Dritte Ebene	5	
4	Fazit und Ausblick			
	4.1	Zweite Ebene	7	
		4.1.1 Dritte Ebene		
Abkürzungsverzeichnis			vii	
Tabellenverzeichnis			iх	
Abbildungsverzeichnis			хi	
Qı	uellco	odeverzeichnis	(iii	
Literaturverzeichnis			χv	

Einleitung

1.1 Zweite Ebene

1.1.1 Dritte Ebene

Vierte Ebene

Auftriebsverhalten von 3D Modellen

2.1 Zweite Ebene

2.1.1 Dritte Ebene

Vierte Ebene

Interaktive Wasseroberfläche

3.1 Zweite Ebene

3.1.1 Dritte Ebene

Vierte Ebene

Fazit und Ausblick

4.1 Zweite Ebene

4.1.1 Dritte Ebene

Vierte Ebene

Abkürzungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

Listings

Literaturverzeichnis

- [Forssman und de Jong 2002] FORSSMAN, Friedrich; JONG, Ralf de: *Detailtypografie*. Verlag Hermann Schmidt, 2002
- [Kornmeier 2011] KORNMEIER, Marin: Wissenschaftlich schreiben leicht gemacht. 4. UTB, 2011
- [Krämer 2009] KRÄMER, Walter: *Wie schreibe ich eine Seminar- oder Examensarbeit?* 3. Auflage. Campus Verlag, September 2009
- [Weber 2006] WEBER, Stefan: *Wissenschaft als Web-Sampling*. December 2006. URL http://www.heise.de/tp/druck/mb/artikel/24/24221/1.html. Zugriffsdatum: 2011-10-27
- [Willberg und Forssmann 1999] WILLBERG, Hans P.; FORSSMANN, Friedrich: *Erste Hilfe in Typographie*. Verlag Hermann Schmidt, 1999