

Hra v GLSL

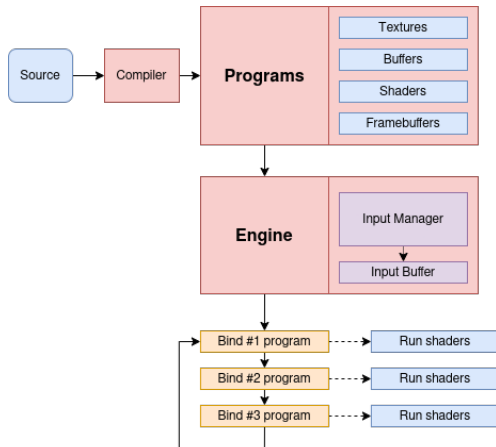
Michal Šlesár

Vedoucí: Ing. Tomáš Milet



25. ledna 2022

- Nástroj pre tvorbu hier na GPU
- Hra vytvorená v tomto nástroji
- Jednoduchosť použitia



- Kompilácia zdrojového kódu
- Vytváranie textúr a generických (frame)bufferov
- Práca s klávesnicou na GPU

- Parametre programov
- Vytváranie bufferov akéhokoľvek typu
- Job systém - jednoduchá paralelnosť