3D Engine devlog

# Introduction

# I – GLFW

# II – Vertex & Fragment shaders

# III – VBO, VAO and EBO

# IV – Textures

# V – Transformations

# VI – 3D Projection

Volumetric Clouds with OpenGL

Une image contenant ciel, nuages, heure du jour, nature

Description générée automatiquement

# Introduction

Une image contenant nature, nuage, nuages, plein air

Description générée automatiquement

# I – Post processing architecture

# II – Basic volumetric object

# III – Worley Noise

# IV – Ray marching

# V – Light marching

# VI – Phase function