

Fragen ohne Antworten: OpenGL und DirectX

Copyright © by V. Miszalok, last update: 06-11-2006

OpenGL und DirectX

F: Was ist OpenGL ? Geschichte, Zielstellung, Hauptanwendungen.

F: Was ist DirectX ? Geschichte, Zielstellung, Hauptanwendungen.

F: Vergleich von OpenGL und DirectX

	OpenGL	DirectX
objektorientiert		
unterstützt Audio/Video/Game Input Devices		
Betriebssysteme		
brauchbare Treiber vorhanden für		
Qualität der Treiber		
verwendet von		
Doku, Tutorials, Samples		
neue Version		
Eigentum von		

F: Blockschaltbild der 3D Graphik Pipeline

F: Blockschaltbild: Zeichnen mit GDI+ und mit DirectDraw HEL/HAL

F: Was ist HAL, HEL, DDI ?

F: Was versteht man unter a) Tessellation b) LOD-basierter Tessellation ? Zweck ?

F: Was ist Back Face Culling ?

F: Teilbibliotheken von DirectX (min. 5) ?

F: Was ist ein DirectX Device ? Properties und Methods (je min 3) ? Verlust von Device ?