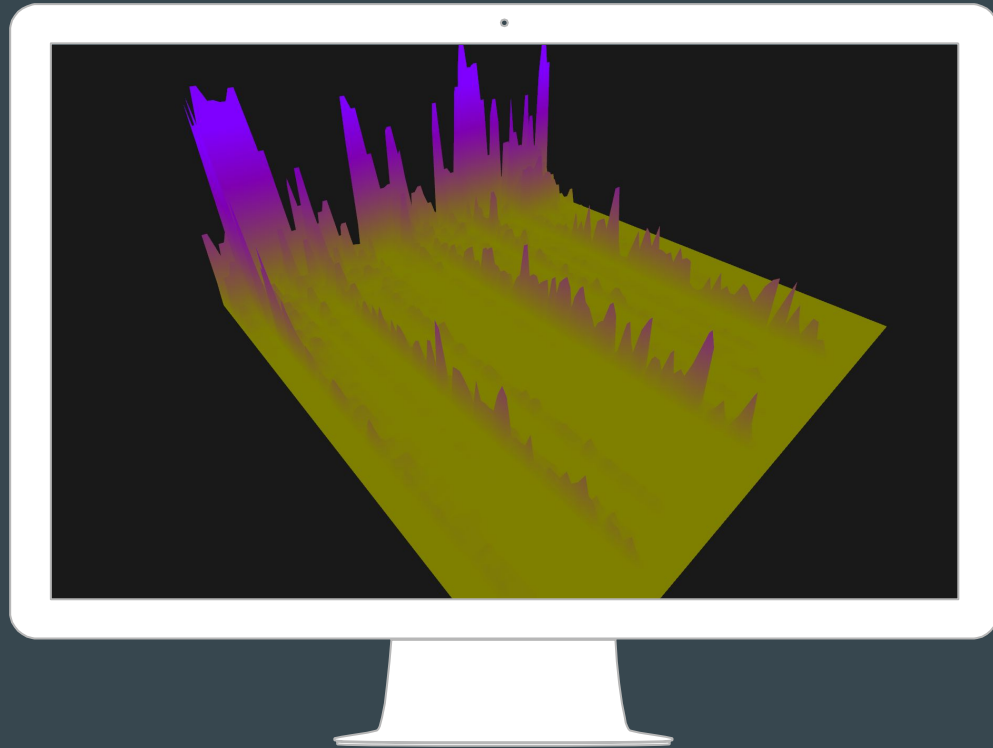


LjudVis

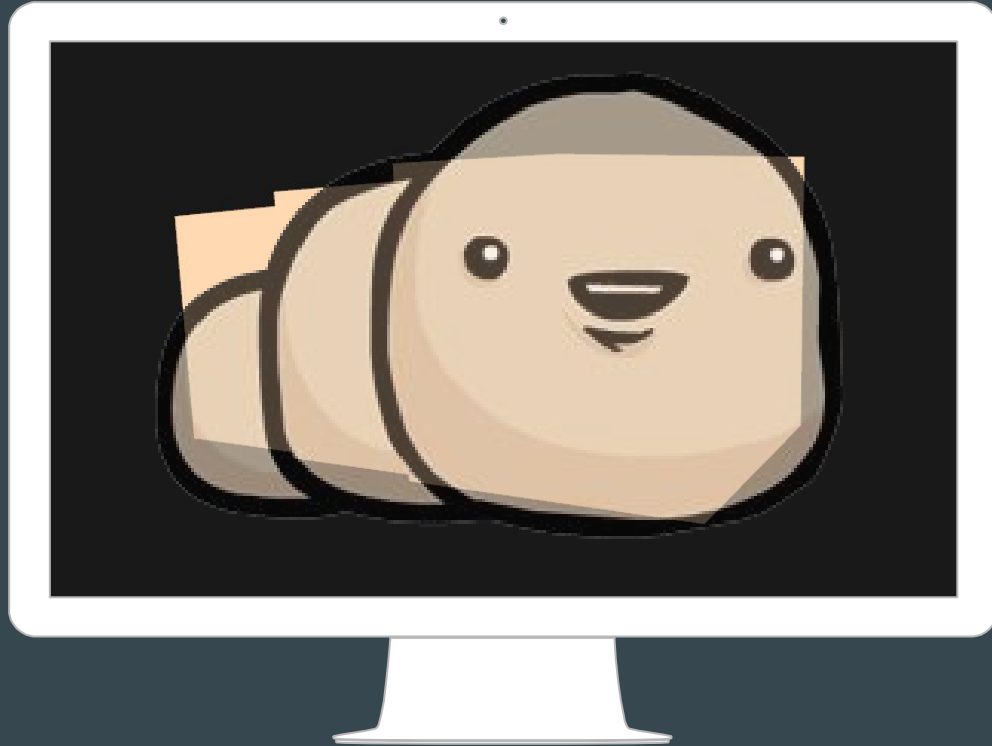


‘Baserat på en sann historia’
Elias, Emil, Fredrik, Samuel och Simon

Visualiseringar - Amplitudvåg



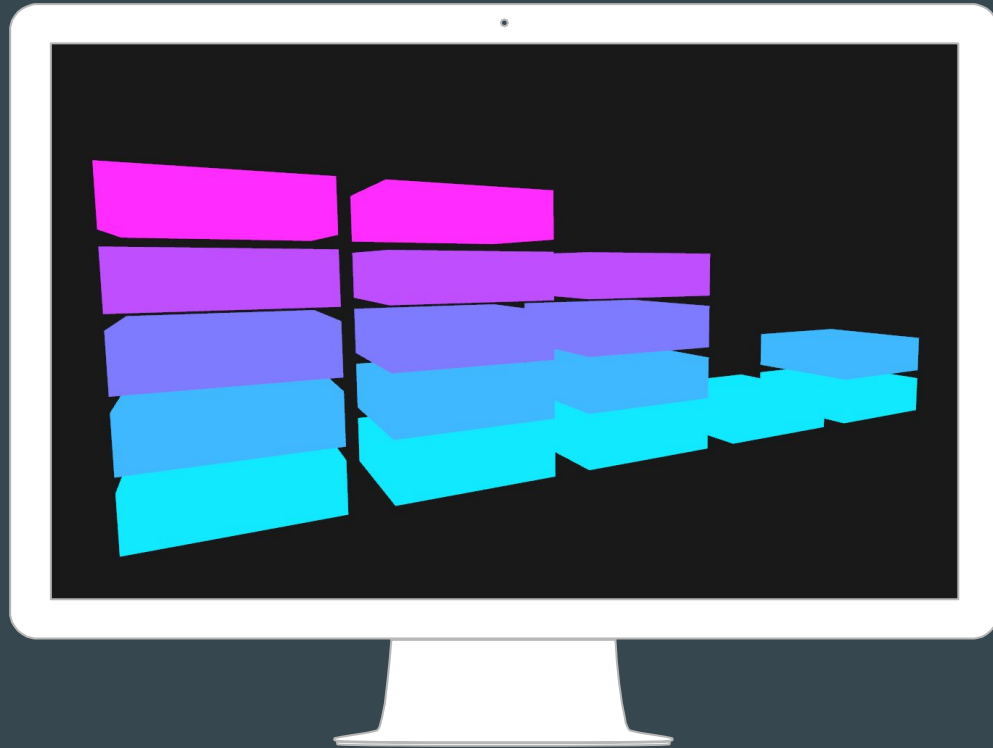
Visualiseringar - Mask



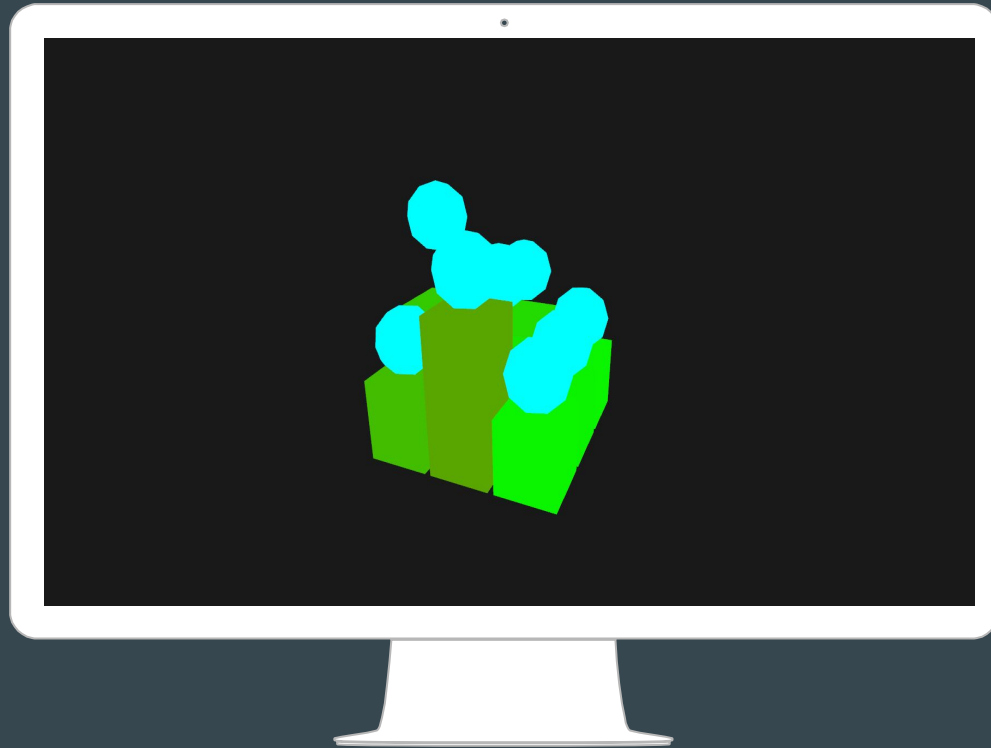
Visualiseringar - Solsystem



Visualiseringar - Staplar



Visualiseringar - Rutnät med flygande bollar



Arbetsprocess

Möte



Dela ut uppgifter



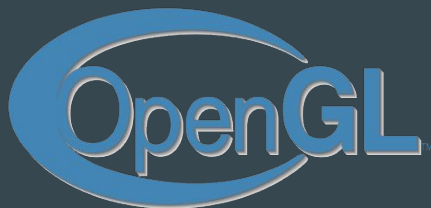
Arbeta i par



Utvärdering/Möte

Verktyg

C++



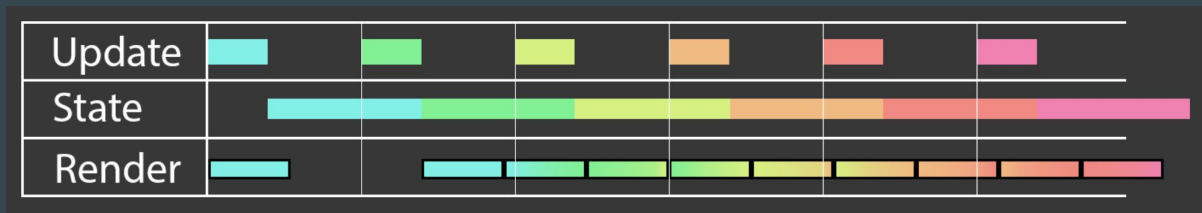
Ljud

- BASS Audio Library
 - Transformerar ljud i realtid
 - FFT
 - `BASS_ChannelGetData(channel, data, BASS_DATA_FFT128);`
 - BassWrapper



3D motorn

- Indirect draw calls
 - En rad kod per typ av rendering
 - Snabbare för CPU:n att utföra
- Multithreading
 - Olåst renderings loop
 - Statiskt uppdateringsintervall
 - Interpolering mellan uppdateringar



Slutsats

- Mindre frekvensomfång
- Scen
- Fysik & interaktivitet

‘Plan the plan, Execute the plan, Fail the plan, Throw the plan away, Make a new plan’

Källor

C++: <http://www.cplusplus.com/>

OpenGL: <https://www.khronos.org/registry/OpenGL-Refpages/gl4/>

GLFW: <http://www.glfw.org/documentation.html>

GLM: <http://glm.g-truc.net/0.9.8/glm-0.9.8.pdf>

PowerPoint om optimering:

https://www.dropbox.com/sh/l8ubvayw70y39dn/AABJOwBnfV2v-kKD_QOCzkFma?dl=0&preview=parallel+game+engine+design.pdf

BASS Audio Library: <https://www.un4seen.com/doc/>