LIBGDX Introducion 3D

UNIDADE 4: Xogos 3D. Introdución

Introdución

A librería gráfica que imos utilizar para desenvolver xogos 3D é a OPEN GL ES.

Denomínase ES xa que é a usado en dispositivos móbiles coma teléfonos,tablets,.... Ten diferenzas con respecto a open gl usada nas aplicacións de computadores, pero os conceptos que imos aprender son os mesmos.

Podedes consultar as diferenzas entre OPEN GL e OPEN GL ES no seguinte enlace: http://es.wikipedia.org/wiki/OpenGL_ES

Agora mesmo temos as seguintes versións de OPEN GL ES: 1.0, 1.1, 2.0, 3.0 e 3.1.

Nos imos desenvolver xogos baseados na versión 2.0. Esta versión xa non é compatible coas anteriores, pero o número de dispositivos que aínda teñen as versións antigas é moi pequeno como podedes ver no seguinte gráfico: http://developer.android.com/about/dashboards/index.html#OpenGL (está na sección OPEN GL Version).

-- Ángel D. Fernández González -- (2014).