

Echtzeitvisualisierung

Name: Thomas Gamper

Matr.Nr.: 0107543

Kennzahl: 932

Implementierung von „Fast Fluid Dynamics Simulation on the GPU“ von Mark J. Harris in GPU
ems.

Features: 2D Fluid Dynamik, Interaktion (Geschwindigkeit, Ink) mit dem Fluid, Implementierung
von beliebigen „Hindernissen“ innerhalb des Fluids.

Der Code ist zu 100% von mir, auch das OpenGL Framework das ich zum Rendern benutze.

