



Książka Kucharska OpenGL 4 - Tworzenie Grafiki 3D w C++

Indeks: 756777 Producent: Packt Publishing

Cena: **167.29 zł**

Opis

OpenGL 4 Shading Language Cookbook - Third Edition: Build high-quality, real-time 3D graphics with OpenGL 4.6, GLSL 4.6 and C++17

Producent: Packt Publishing

Poznaj tajniki tworzenia realistycznych grafik 3D z najnowszymi technologiami OpenGL 4.6, GLSL 4.6 i C++17! Ta książka kucharska przybliży Ci różnorodne techniki shaderów dla osiągnięcia imponujących efektów wizualnych. Odkryj świat ciekawych możliwości programowania grafiki komputerowej i stwórz niezapomniane wrażenia graficzne!

Zanurz się w głębokiej analizie shadersów, odkryj potęgę języka GLSL 4.6 i poznaj praktyczne przykłady z użyciem C++17. Dzięki praktycznym poradom i krok po kroku instrukcjom, stworzysz wyjątkowe projekty graficzne, które zachwycą każdego miłośnika grafiki komputerowej.

Niezbędna lektura dla pasjonatów tworzenia grafiki 3D oraz programistów poszukujących zaawansowanych technik shaderów. Otwórz drzwi do świata ekscytujących możliwości graficznych i doskonal swoje umiejętności tworzenia realistycznych obrazów 3D!

- **temat:** COMPUTERS / Languages / C++, COMPUTERS / Programming / Games, COMPUTERS / Software Development & Engineering / Computer Graphics, Computers/Design, Graphics & Media - Graphics Tools, Computers/Interactive & Multimedia, Computers/Languages - C++, Computers/Programming - Games, Computers/Software Development & Engineering - Computer Graphics, HC/Informatik, EDV/Programmiersprachen, OpenGL, Shading, SPIR-V, HC/Informatik, EDV/Programmiersprachen, HC, Informatik, EDV, Programmiersprachen, Programmier- und Skriptsprachen, allgemein, Games development and programming, Graphical and digital media applications, Programmier- und Skriptsprachen, allgemein, Programming and scripting languages: general, Games development & programming, Graphical & digital media applications, Programming & scripting languages: general
- **wiązący:** paperback
- **język:** english, english, english
- **waga przedmiotu:** 1.777 pounds
- **strony:** 472
- **słowo kluczowe tematu:** OpenGL, Shading, SPIR-V, OpenGL; Shading; SPIR-V
- **marka:** Packt Publishing
- **kod podmiotu:** 1633, UMK, UG, UMX, UMX, COM051070, COM012040, COM012000, COM087020, COM034000, COM051070, COM012040, COM012000, UMK, UG, UMX
- **grupa docelowa:** General/trade
- **Liczba przedmiotów:** 1

- **waga opakowania przedmiotu:** 0.88 kilograms
- **wydanie:** 3rd ed.
- **producent:** Packt Publishing
- **zewnętrznie przypisany identyfikator produktu:** 9781789342253, 09781789342253
- **autor:** Wolff, David
- **gatunek muzyczny:** HC, Informatik, EDV, Programmiersprachen, Programmier- und Skriptsprachen, allgemein
- **Data publikacji:** 2018-09-28T00:00:01Z
- **numer wydania:** 3
- **nazwa przedmiotu:** OpenGL 4 Shading Language Cookbook - Third Edition: Build high-quality, real-time 3D graphics with OpenGL 4.6, GLSL 4.6 and C++17
- **data premiery:** 2018-09-28T00:00:01Z
- **data uruchomienia strony produktu:** 2020-11-13T07:03:42.304Z

Parametry

Liczba stron	472
Wydanie	Trzecia edycja
Język	Angielski
Waga	1.777 lbs
Autor	David Wolff
Wydawca	Packt Publishing