



Przewodnik po Vulkanie: Oficjalna Książka Do Nauki Programowania Grafiki

Indeks: **813717** Producent: **Financial Times Prentice Hall** Kod producenta: **9780134464541**

Cena: **232.45 zł**

Opis

Vulkan Programming Guide: The Official Guide to Learning Vulkan

Producent: Financial Times Prentice Hall

Vulkan Programming to oficjalny przewodnik dla programistów, którzy chcą zgłębić tajniki tej zaawansowanej technologii graficznej. Książka skupia się na nauce Vulkan - nowoczesnego API do renderowania grafiki 3D, zapewniającego wydajność i elastyczność w tworzeniu aplikacji. Autorzy przedstawiają obszerną wiedzę na temat programowania grafiki, shaderów, a także Cross-platformowego rozwoju grafiki, dzięki czemu czytelnik dowie się, jak efektywnie wykorzystać możliwości Vulkan w praktyce.

Dzięki 480 stronom publikacji można zgłębić różnorodne zagadnienia związane z Vulkan, takie jak shader programming, programowanie grafiki 3D, czy obsługa GPU. Dodatkowo, książka zawiera istotne informacje na temat OpenGL i GLSL, co pozwala na sprawniejsze zrozumienie, jak technologie te współpracują w kontekście programowania graficznego.

Vulkan Programming Guide: The Official Guide to Learning Vulkan to niezbędna lektura dla programistów, którzy pragną poszerzyć swoją wiedzę z zakresu grafiki komputerowej i zoptymalizować wydajność swoich projektów. Dzięki praktycznym wskazówkom i pełnym przykładom kodu, czytelnik dowie się, jak krok po kroku tworzyć zaawansowane aplikacje graficzne, wykorzystując potencjał Vulkan.

- **temat:** COMPUTERS / Computer Graphics, COMPUTERS / Programming / General, COMPUTERS / Software Development & Engineering / Computer Graphics, Computers/Programming - General, Computers/Software Development & Engineering - Computer Graphics, Talen algemeen, Educational: Language, literature and literacy, Educational: Language, literature and literacy, Graphical and digital media applications, Graphical & digital media applications, Graphical & digital media applications, Graphics programming
- **wiążący:** paperback
- **język:** english, english, english
- **waga przedmiotu:** 660 grams
- **strony:** 480
- **słowo kluczowe tematu:** COMPUTER, COMPUTER GRAPHICS, Computer Applications, Computer/General, General Adult, How-to/Do-it-yourself, Monograph Series, any, Non-Fiction, United States, vulkan; next generation opengl; spir-v; opengl 4.3; opengl 4.4; opengl 4.5; glsl; shader programming; vulkan shaders; vulkan graphics; cross-platform graphics development; mobile graphics programming; vulkan apis; vulkan 3d; vulkan gpu programming; vulkan khronos
- **marka:** Addison-Wesley Professional
- **kod podmiotu:** YPC, UG, COM012000, COM051000, COM012000, COM051000, COM012000, UG, UG, UML
- **grupa docelowa:** General/trade

- **Liczba przedmiotów:** 1
- **numer części:** 9780134464541
- **waga opakowania przedmiotu:** 0.722 kilograms
- **wydanie:** 01
- **producent:** Financial Times Prentice Hall
- **tytuł serii:** OpenGL
- **zewnętrznie przypisany identyfikator produktu:** 9780134464541, 09780134464541
- **autor:** Graham, Sellers, John, Kessenich
- **zalecane węzły przeglądania:** 20788910031
- **gatunek muzyczny:** Talen algemeen, Educational: Language, literature and literacy
- **Data publikacji:** 2016-10-28T00:00:01Z
- **numer wydania:** 1
- **nazwa przedmiotu:** Vulkan Programming Guide: The Official Guide to Learning Vulkan
- **data premiery:** 2016-10-28T00:00:01Z
- **data uruchomienia strony produktu:** 2020-11-16T21:45:34.079Z

Parametry

Autorzy	Graham Sellers, John Kessenich
Wydawnictwo	Financial Times Prentice Hall
Ilość stron	480
Język	Angielski
Waga	660 g