



Tworzenie Silnika 3D: Przewodnik po Budowie Wieloplatformowego Silnika Gier z C++ i OpenGL

Indeks: **764604** Producent: **Independently published**

Cena: **192.84 zł**

Opis

3D Game Engine Development: Learn how to Build a Cross-Platform 3D Game Engine with C++ and OpenGL

Producent: Independently published

- **temat:** Computers & Internet / Computer Programming / Graphics & Multimedia Programming / OpenGL Software Programming, Computers & Internet / Computer Programming Languages / C & C++ Programming / C++ Programming Language, __, __
- **wiążący:** paperback
- **waga opakowania przedmiotu:** 1.74 pounds
- **język:** english, english, english
- **producent:** Independently published
- **strony:** 543
- **zewnętrznie przypisany identyfikator produktu:** 9798878081344, 09798878081344
- **autor:** Pouhela, Franc
- **Data publikacji:** 2024-01-31T00:00:01Z
- **słowo kluczowe tematu:** C++ Game Development, C++ Programming, Game Engine, Graphics Rendering, Nvidia PhysX, OpenGL Game, Skeletal Animation
- **kod podmiotu:** NON000000, NON000000, COM012000, COM051070
- **numer wydania:** 1
- **nazwa przedmiotu:** 3D Game Engine Development: Learn how to Build a Cross-Platform 3D Game Engine with C++ and OpenGL
- **data premiery:** 2024-01-31T00:00:01Z
- **data uruchomienia strony produktu:** 2023-08-04T00:00:01Z

Parametry

Liczba stron	543
Waga	1.74 lbs
Data premiery	31 stycznia 2024
Autor	Franc Pouhela