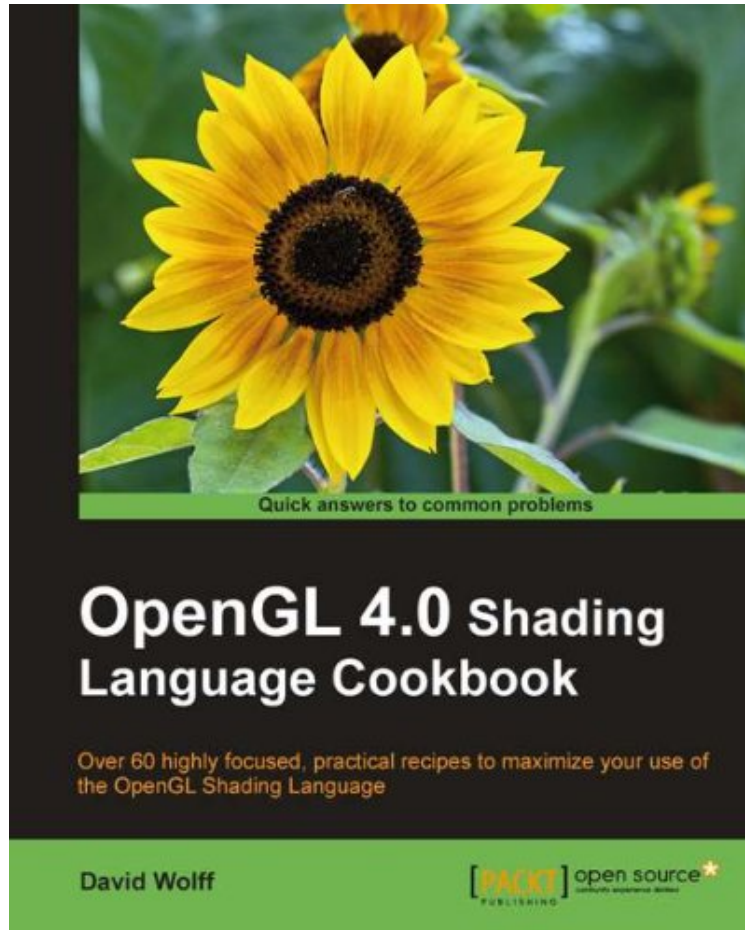


[Read now] OpenGL 4.0 Shading Language Cookbook

# OpenGL 4.0 Shading Language Cookbook

Von David Wolff

*\*Download PDF / ePub / DOC / audiobook / ebooks*



[Download](#) [Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrang: #483971 in eBooksVerffentlicht am: 2011-07-26Erscheinungsdatum: 2011-07-26File Name: B005GV32H6 | File size: 51.Mb

**Von David Wolff : OpenGL 4.0 Shading Language Cookbook** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised OpenGL 4.0 Shading Language Cookbook:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Hervorragendes Buch fr fortgeschrittene OpenGL-ProgrammierungVon Jan MinarDas Buch ist sehr gut geschrieben. Die einzelnen Kapitel befassen sich mit unterschiedlichen Themen bei der Entwicklung von OpenGL-Anwendungen, wobei der Schwerpunkt auf Entwicklungen der jngeren Vergangenheit liegt. Die Beispiele und Erklrunen sind leicht verstndlich und bringen einem auch komplexere Zusammenhnge klar rber.Meiner Meinung nach ein Mu fr jeden, der sich tiefergehender mit der OpenGL-Entwicklung auseinandersetzen will.0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Sehr gutes Buch, auch fr EinsteigerVon mobooksDie zweite Auflage ist eher zu empfehlen. Ansonsten ein sehr gutes auch fr Einsteiger. Es wird fast alles ber GLSL 4 von "hello world" bis zu HDR etc. auch auf

der C++ Seite verstdlich erklrt.

Kurzbeschreibung This hands-on guide cuts short the preamble and gets straight to the point actually creating graphics, instead of just theoretical learning. Each recipe is specifically tailored to satisfy your appetite for producing real-time 3-D graphics using GLSL 4.0. If you are an OpenGL programmer looking to use the modern features of GLSL 4.0 to create real-time, three-dimensional graphics, then this book is for you. Familiarity with OpenGL programming, along with the typical 3D coordinate systems, projections, and transformations is assumed. It can also be useful for experienced GLSL programmers who are looking to implement the techniques that are presented here.

Kurzbeschreibung This hands-on guide cuts short the preamble and gets straight to the point actually creating graphics, instead of just theoretical learning. Each recipe is specifically tailored to satisfy your appetite for producing real-time 3-D graphics using GLSL 4.0. If you are an OpenGL programmer looking to use the modern features of GLSL 4.0 to create real-time, three-dimensional graphics, then this book is for you. Familiarity with OpenGL programming, along with the typical 3D coordinate systems, projections, and transformations is assumed. It can also be useful for experienced GLSL programmers who are looking to implement the techniques that are presented here.

den Autor und weitere Mitwirkende David Wolff David Wolff is an associate professor in the Computer Science and Computer Engineering Department at Pacific Lutheran University (PLU). He received his PhD in Physics from Oregon State University. He has a passion for computer graphics and the intersection between art and science. He has been teaching computer graphics to undergraduates at PLU for over 10 years, using OpenGL.