



3D math primer for graphics and game development /

Libros electrónicos

Documentos electrónicos eLibro. Inglés

Monografía

"This book presents the essential math needed to describe, simulate, and render a 3D world. It provides an introduction to mathematics for game designers, including fundamentals of coordinate spaces, vectors, and matrices, orientation in three dimensions, introduction to calculus and dynamics, graphics, and parametric curves"--

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:28443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vMzIwNjcwNDI>

Título: 3D math primer for graphics and game development Fletcher Dunn, Ian Parberry

Edición: 2nd ed

Editorial: Boca Raton CRC Press c2012

Descripción física: 1 recurso en línea xxi, 805 p. ill. (some col.)

Variantes del título: Three-D math primer for graphics and game development

Nota general: Autor/es: Dunn, Fletcher Autor/es: Parberry, Ian

Restricciones de acceso: Acceso restringido con credenciales, usuarios UPSA

ISBN: 9781568817231 hardback) 9781439869819 e-book)

Baratz Innovación Documental

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es