

# OpenGL i GLSL (nie taki krótki kurs)

Książka jest przeznaczona dla każdego, kto rzeczywiście chce zrozumieć zasady trójwymiarowej grafiki komputerowej i stosować je w praktyce. Zawiera autorskie wprowadzenie do standardu **OpenGL** i języka **GLSL**, poparte oryginalnymi przykładami wraz z gotowymi programami. Gorąco polecam, prof. dr hab. Krzysztof Diks



W *Delcie* całym sercem kibicujemy wszelkim formom upowszechniania eksperckiej wiedzy. Dobrze nam znanym ekspertem od grafiki komputerowej (rozumianej jako dziedzina nauki na przecięciu informatyki i matematyki) jest Przemysław Kiciak, który niejednokrotnie publikował na naszych łamach. Dlatego z wielką radością przyjęliśmy wiadomość o drugim wydaniu jego podręcznika „OpenGL i GLSL (nie taki krótki kurs)”, którego wersję elektroniczną może pobrać każdy zainteresowany ze strony internetowej Autora [mimuw.edu.pl/~przemek](http://mimuw.edu.pl/~przemek).

Sam **OpenGL** to w (wielkim skrócie) standard do tworzenia grafiki dwu- i trójwymiarowej. To, że z przedstawionym podręcznikiem powinni się zapoznać wszyscy, których studia bądź praca mają z OpenGL-em związek, jest zupełnie jasne. Co jednak mniej oczywiste, jego lekturę serdecznie polecamy również tym, którzy z grafiką komputerową nie mieli do tej pory wiele wspólnego, uważają się zaś za entuzjastów matematyki. Autor nie traktuje bowiem królowej nauk jako tajemnego voodoo, którym tylko dla pozorów należy zamachać przed oczami czytelnika. Wręcz przeciwnie – omawiane tematy niejednokrotnie stanowią dla niego dobry pretekst do opowiedzenia o ciekawej matematyce. Czyni to bardzo umiejętnie i z wyjątkową, jak na tego typu podręcznik, dbałością o język, miejscami wspaniale bawiąc się słowem. Dlatego jesteśmy przekonani, że publikacja może być dla naszych Czytelników dobrą okazją do postawienia choćby pierwszych kroków w tworzeniu grafiki komputerowej. A może niektórym pozwoli ostatecznie wykonywać takie graficzne cudowna, jak te zdobiące niniejszą okładkę, albo nawet piękniejsze? Wraz z Autorem trzymamy za to kciuki!