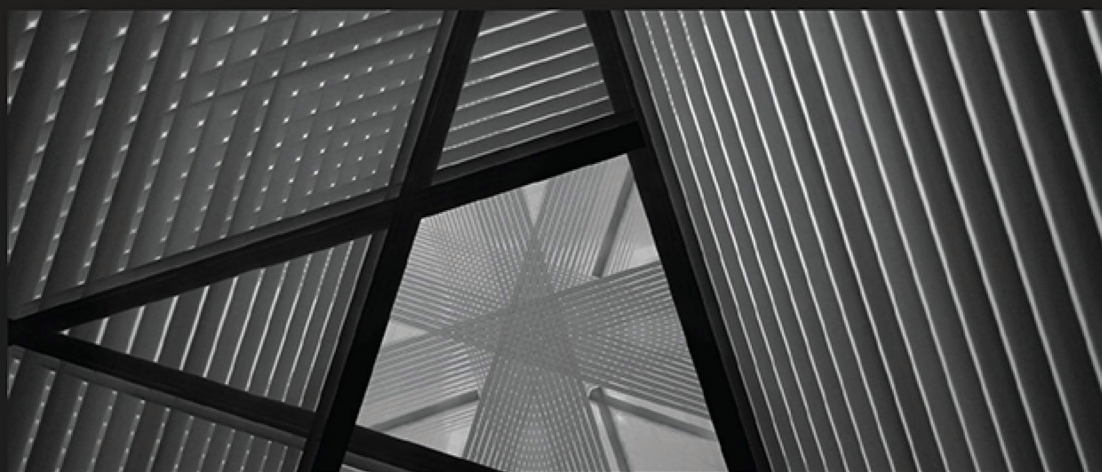




Matematyka w programowaniu gier i grafice komputerowej

Tworzenie i renderowanie
wirtualnych środowisk 3D oraz praca z nimi



PENNY DE BYL

*Dalsza część książki dostępna w wersji
pełnej.*

