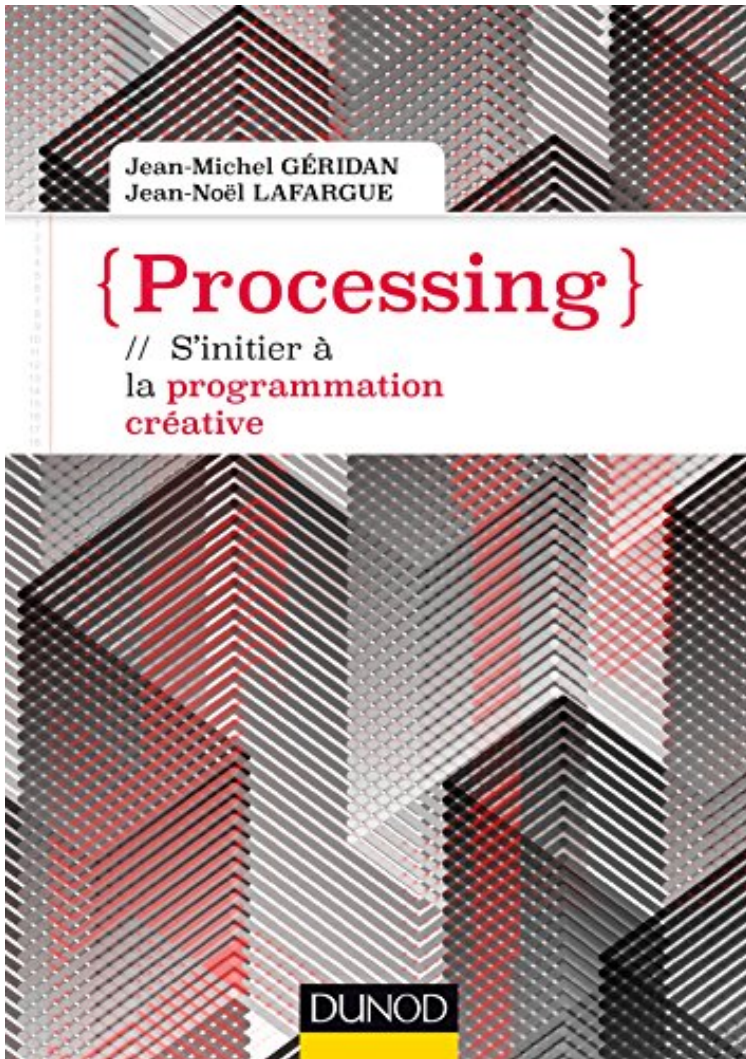


(Free read ebook) File size: 55.Mb

Processing : S'initier la programmation crative (Tous makers !)



Par Jean-Michel Gridan, Lafargue
*Download PDF | ePub | DOC |
audiobook | ebooks

Dtails sur le produit Rang parmi les ventes : #176275 dans eBooksPubli le: 2016-01-06Sorti le: 2016-01-06Format: Ebook Kindle

(Free read ebook) Processing : S'initier la programmation crative (Tous makers !)

Par Jean-Michel Gridan, Lafargue :
Processing : S'initier la programmation crative (Tous makers !) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Processing : S'initier la programmation crative (Tous makers !):

Download

Read Online

Description :

Présentation de l'éditeur Processing est un langage de programmation dédié à la production artistique. Grâce à ses nombreux modules additionnels, il ne se limite pas à la création visuelle et peut communiquer avec des dispositifs électroniques de type Arduino et manipuler le son, la vidéo, etc. Cet ouvrage tient compte des nouveautés introduites par la version Processing 3 qui est sortie fin 2015. Cet ouvrage d'initiation a été conçu pour : les créateurs qui veulent produire des installations interactives à l'aide de périphériques tels que souris, caméra, capteur de mouvements, ou bien encore en association avec une carte de prototypage Arduino. les graphistes qui pourront générer des motifs, des visuels ou des data-visualisations programmées, fixes, animées ou interactives. et tous ceux qui veulent s'initier à la programmation car Processing qui est un langage à la fois simple, puissant et bien connu est un excellent outil d'initiation à l'écriture de code informatique. Revue de presse"

Destin aux crateurs, graphistes et programmeurs, Processing est un langage de programmation dédié pour gérer du son, de la vidéo, des animations ..." IT FOR BUSINESS Présentation de l'éditeur Processing est un langage de programmation dédié à la production artistique. Grâce ses nombreux modules additionnels, il ne se limite pas à la création visuelle et peut communiquer avec des dispositifs électroniques de type Arduino et manipuler du son, de la vidéo, etc. Cet ouvrage tient compte des nouveautés introduites par la version Processing 3 qui est sortie fin 2015. Cet ouvrage d'initiation a été conçu pour : les crateurs qui veulent produire des installations interactives à l'aide de périphériques tels que souris, caméra, capteur de mouvements, ou bien encore en association avec une carte de prototypage Arduino. les graphistes qui pourront générer des motifs, des visuels ou des data-visualisations programmées, fixes, animées ou interactives. et tous ceux qui veulent s'initier à la programmation car Processing qui est un langage à la fois simple, puissant et bien connu est un excellent outil d'initiation à l'écriture de code informatique.