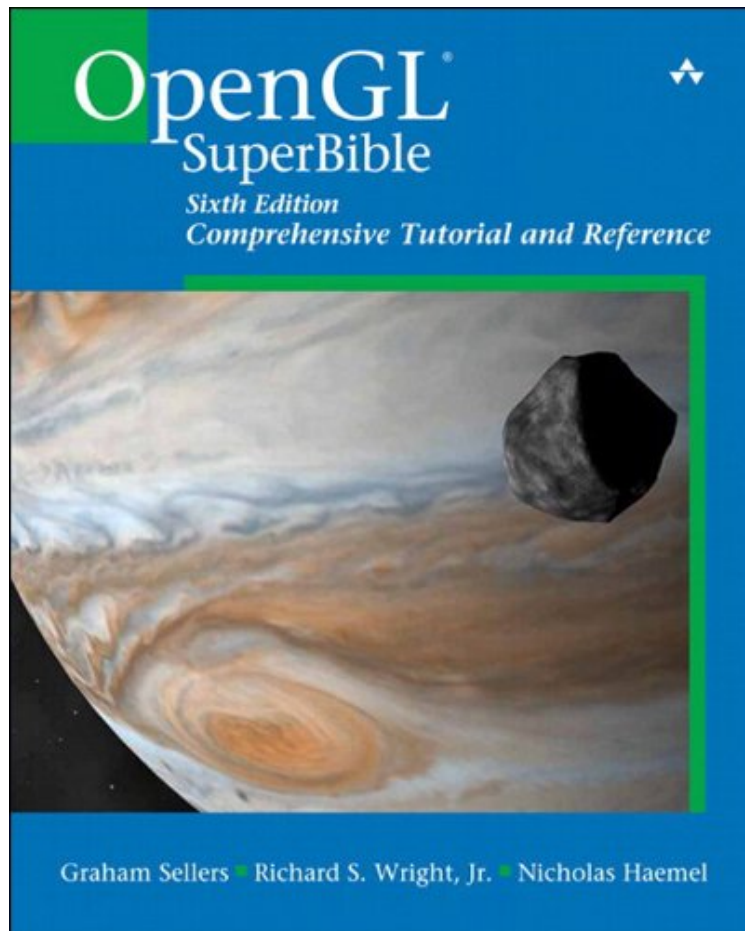


OpenGL SuperBible: Comprehensive Tutorial and Reference

Von Graham Sellers, Richard S, Jr. Wright, Nicholas Haemel
ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



Produktinformation -Verkaufsrank: #331683 in eBooksVerffentlicht am: 2013-07-19Erscheinungsdatum:
2013-07-19File Name: B00E1GL1SO | File size: 72.Mb

Von Graham Sellers, Richard S, Jr. Wright, Nicholas Haemel : OpenGL SuperBible: Comprehensive Tutorial and Reference before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised OpenGL SuperBible: Comprehensive Tutorial and Reference:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Eher migVon Christopher DenkerIch habe dieses Buch noch nicht durchgearbeitet, bin aber bisher nicht ganz zufrieden. Wie viele andere Rezensenten bisher anmerkten, nutzt dieses Buch einen von den Autoren selbstgeschriebenen C++ Wrapper, welcher Initialisierungsdetails von OpenGL weg abstrahiert. Da ich gerne solche Details verstehen wollte, weil ich zudem Schwierigkeiten hatte, diesen Wrapper erfolgreich zu kompilieren und weil ich zunchst gerne C benutzen wollte, habe ich mir mittels GLFW und GLXW (es sind aber auch andere Libraries denkbar), selbst einen geschrieben. Dies wrde ich auch anderen Lesern empfehlen, da dies doch nicht so schwer ist und man am Ende eine simplere Ausgangsbasis hat als diese Wrapper-Struktur der Autoren.Fr dieses Buch bentigt man auerdem relativ viel Durchhaltevermgen. Es dauert sehr lange, bis man endlich mal halbwegs versteht, wie OpenGL funktioniert.

Insbesondere Kapitel 5 hat sich sehr lange hingezogen und es wird sehr auf Details eingegangen, welche vom Gesamtberblick ablenken. Ich schätze aber mal, dass dies der Natur der Sache entspringt. Modernes OpenGL ist eine komplizierte API und Computergrafik ein kompliziertes Thema. Weiterhin befinden sich keine Übungsaufgaben in diesem Buch, weshalb eigene Experimente unerlässlich sind, um das Gelesene zu verstehen und zu behalten. Hierbei empfinde ich es als strend, dass die OpenGL-Funktionen oft relativ zusammenhangslos in den Text eingestreut wurden. So ist mir nicht immer ganz klar wann diese Funktionen aufgerufen werden sollten und wie diese in Beziehung zum Rest des Codes stehen. Hierbei helfen allerdings die Beispiel-Programme der Autoren (befinden sich auf Github bzw. der Website des Buches). Ich habe bisher kein besseres Buch zu modernem OpenGL entdeckt, von daher würde ich trotzdem dieses Buch weiterempfehlen. Zudem würde ich empfehlen, Lineare Algebra und dessen Anwendung in der Computergrafik zu erlernen. Ich denke, dass das ganze Thema deutlich leichter zu erlernen ist, wenn man schon eine grobe Idee hat, wie das alles theoretisch funktionieren könnte. Das Kapitel in diesem Buch über die mathematischen Hintergründe ist, meiner Meinung nach, nicht zufriedenstellend und rät dem Leser einfach die Mathematik-Funktionen des Wrappers zu benutzen. 4 von 6 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ja und nein... Von Jan Smedseng Also, das Buch ist sicher sehr umfangreich. Allerdings dient es (meines Erachtens) nicht als Nachschlagewerk, denn der Autor setzt die Verwendung von Stripes voraus. In meinem Fall war mein Programm schon sehr fortgeschritten und ich wollte einige Kniffe zur OpenGL Programmierung noch erlernen. Eine Beratung auf mein Programm war unmöglich, denn das hätte vorausgesetzt, dass ich von Anfang an so programmiert hätte, wie es der Autor getan hat. Also, wer OpenGL von Null an lernen möchte, dem ist das Buch zu empfehlen, denn der Autor macht keine halben Sachen sondern erklärt schon immer sehr gute und performante Wege. Wer ein Nachschlagewerk möchte, weil er OpenGL als Mittel zum Zweck nutzt, der sollte von diesem Buch vllt. eher Abstand nehmen. 6 von 6 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Einfach und verständlich Von schwegi Habe das Buch jetzt in den letzten Wochen durchgearbeitet und muss sagen dass es meiner Meinung nach sehr verständlich geschrieben ist. Im Vergleich zum redbook sind die Beispiele recht einfach gehalten und deshalb gut nachvollziehbar, also optimal für Einsteiger. Bezüglich nicht kompilierbaren Beispielen kann ich nichts sagen, hab die interessantesten Beispiele mit Hilfe von QT nachprogrammiert. freeglut würde es wohl auch tun.

Kurzbeschreibung OpenGL SuperBible, Sixth Edition, is the definitive programmers guide, tutorial, and reference for the worlds leading 3D API for real-time computer graphics, OpenGL 4.3. The best all-around introduction to OpenGL for developers at all levels of experience, it clearly explains both the newest API and indispensable related concepts. Youll find up-to-date, hands-on guidance for all facets of modern OpenGL development on both desktop and mobile platforms, including transformations, texture mapping, shaders, buffers, geometry management, and much more. Extensively revised, this edition presents many new OpenGL 4.3 features, including compute shaders, texture views, indirect draws, and enhanced API debugging. It has been reorganized to focus more tightly on the API, to cover the entire pipeline earlier, and to help you thoroughly understand the interactions between OpenGL and graphics hardware. Coverage includes A practical introduction to the essentials of realtime 3D graphics