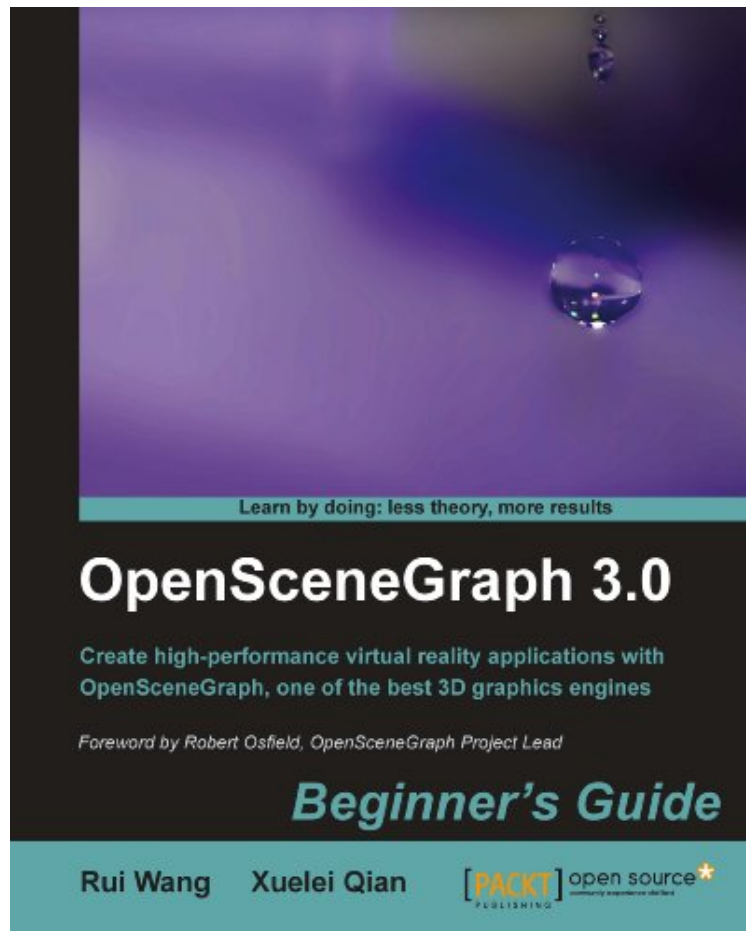


(Read now) OpenSceneGraph 3.0: Beginner's Guide

OpenSceneGraph 3.0: Beginner's Guide

Von Rui Wang, Xuelei Qian

ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



Produktinformation -Verkaufsrang: #212586 in eBooksVerffentlicht am: 2010-12-14Erscheinungsdatum: 2010-12-14File Name: B0057761U4 | File size: 47.Mb

Von Rui Wang, Xuelei Qian : OpenSceneGraph 3.0: Beginner's Guide before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised OpenSceneGraph 3.0: Beginner's Guide:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Empfehlenswert!Von TDDieses Buch erleichtert Einsteigern und Fortgeschrittenen das Erlernen von OpenSceneGraph. Es startet mit den Basics ber den Aufbau einer funktionsfhigen Buildumgebung und das Erzeugen einfacher OpenSceneGraph Anwendungen. Alle relevanten Module von OpenSceneGraph werden anschliessend auf sehr verstndliche Weise erklrt und mit konkreten Beispielen wird der Umgang damit vertieft. Fr fortgeschrittene Leser gibt es weitere Fragestellungen die das vertiefende Lernen untersttzen sollen.Als fortgeschrittener Anfnger kann ich das Buch wrmsten empfehlen, um die Grundlagen von OSG zu erlernen und zuknftig effizientes Erweitern des Bestehenden Wissens zu ermgnen.2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Sehr gute EinfhrungVon Andreas GryphiusDas Buch ist als Einfhrung in OpenSceneGraph sehr gut geeignet. Sehr verstndlich, und ohne in unntige akademische Abhandlungen auszuarten.Es sollte aber vom Leser aber eine gehrige Portion

Wissen in OpenGL und vor allen Dingen in C++ mitgebracht werden. Das Buch geht nicht in die Tiefe, aber man versteht nach der Lektüre viele Grundkonzepte von OSG, um sich dann an der OSG-Referenz entlanghangeln zu können. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Durchwachsen. Von PhilippAlso das Buch hat einige gute Aspekte, die wurden auch bereits in anderen Rezensionen bereits angesprochen. Mich persönlich nervt das Buch aber, sobald es etwas schwieriger wird. Z.B. würde ich gerne eine eigene Kamera einbauen, das zugehörige Kapitel im Buch kann man fast vergessen. Weiter: * Abbildungen sind nicht gut, immer das gleiche Flugzeug und wegen des Graustufendruckes erkennt man nicht, was relevant sein soll. * Inhaltsverzeichnis sehr schlecht gesetzt, alle Überschriften fett und jedes dritte Kapitel heißt "Time for action" was das Durchfliegen des Inhaltsverzeichnisses erschwert * Umgang mit Pointern etwas diffus, oft werden `ref_ptr` erzeugt, aber an den `SceneGraph` wieder `Rohpointer` übergeben sodass der Nutzen der `Smart-Pointer` im Dunkeln bleibt

Kurzbeschreibung Written with a fast-paced but friendly and engaging approach, this Packt Beginner's Guide is designed to be placed alongside the computer as your guide and mentor. Step-by-step tutorials are bolstered by explanations of the reasoning behind what you are doing. You will quickly pick up the necessary skills, tips, and tricks for creating successful 3D graphics with practical examples that help you to learn by experiment and play. This book is intended for software developers who are new to `OpenSceneGraph` and considering using it in their applications. It is assumed that you have basic knowledge of C++ before using this book, especially the standard template library (STL) constructs, of which OSG makes extensive use. Some familiarity with design patterns as implemented in C++ is also useful, but is not required. You need to be familiar with OpenGL, the standard cross-platform low-level 3D graphics API. We'll meet some maths in the book geometry and linear algebra and familiarity with these topics will be great, but you don't need to be a maths whiz to use this book.

Kurzbeschreibung Written with a fast-paced but friendly and engaging approach, this Packt Beginner's Guide is designed to be placed alongside the computer as your guide and mentor. Step-by-step tutorials are bolstered by explanations of the reasoning behind what you are doing. You will quickly pick up the necessary skills, tips, and tricks for creating successful 3D graphics with practical examples that help you to learn by experiment and play. This book is intended for software developers who are new to `OpenSceneGraph` and considering using it in their applications. It is assumed that you have basic knowledge of C++ before using this book, especially the standard template library (STL) constructs, of which OSG makes extensive use. Some familiarity with design patterns as implemented in C++ is also useful, but is not required. You need to be familiar with OpenGL, the standard cross-platform low-level 3D graphics API. We'll meet some maths in the book geometry and linear algebra and familiarity with these topics will be great, but you don't need to be a maths whiz to use this book.

ber den Autor und weitere Mitwirkende Rui Wang is a software engineer at Beijing Geo-Vision Technology Co., Ltd., and the manager of the largest OSG discussion website in China. He is one of the most active members of the official OSG community, who contributes the serialization I/O, BVH, and animated GIF plugins, and other key functionalities to the OSG source code. He is also a novel writer and guitar lover in his spare time. Xuelei Qian received his Ph.D. degree in Applied Graphic Computing from the University of Derby in 2003. He is now a postdoctoral researcher in the Department of Instrument Science and Mechanology at Tsinghua University. His research interests include virtual-reality engineering, virtual manufacturing and numerical control technology.