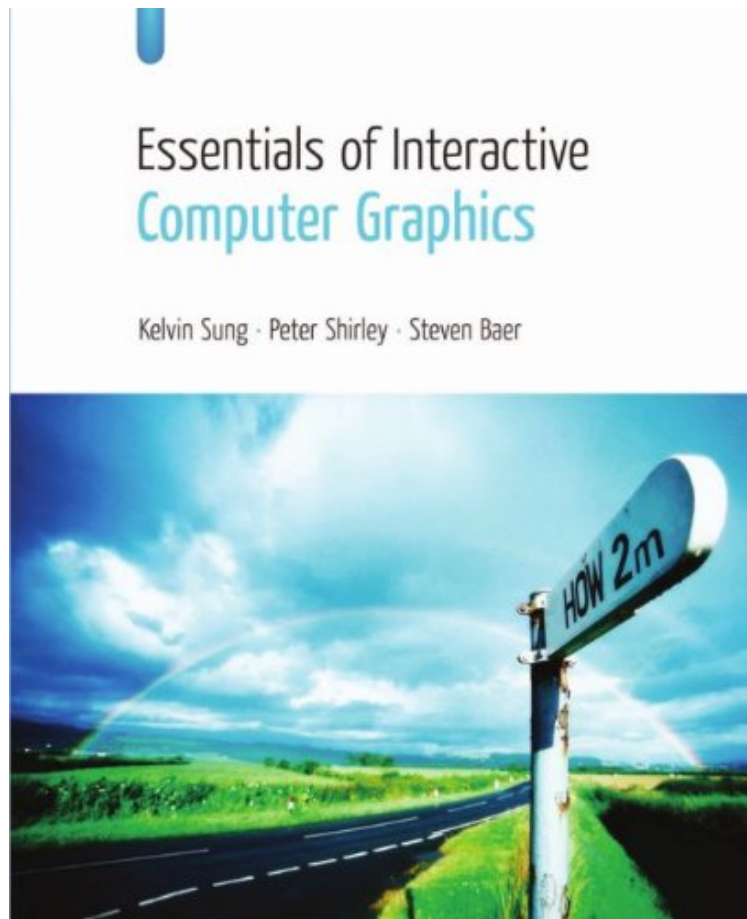


# Essentials of Interactive Computer Graphics: Concepts and Implementation

Von Kelvin Sung, Peter Shirley, Steven Baer  
audiobook / \*ebooks / Download PDF / ePub / DOC



 Download

 Read Online

Produktinformation Veröffentlicht am: 2008-11-06 Erscheinungsdatum: 2008-11-06 File Name:  
B007COYR4M | File size: 74.Mb

**Von Kelvin Sung, Peter Shirley, Steven Baer : Essentials of Interactive Computer Graphics: Concepts and Implementation** before purchasing it in order to gauge whether or not it would be worth my time, and all praised Essentials of Interactive Computer Graphics: Concepts and Implementation:

Kundenrezensionen Hilfreichste Kundenrezensionen 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ausgezeichnet Von Karl-heinz Reng Ausgezeichnetes Buch. Das Buch hat zwar einen universitären Hintergrund und wird deswegen auch Studenten empfohlen. Aufgrund des hervorragenden Aufbaus und der sehr übersichtlichen und gut strukturierten Tutorien, durch welche der Leser mit Hilfe des Quellcodes an die Grafikprogrammierung unter Windows (C++, DirectX und OpenGL Kenntnisse sollten vorhanden sein.) schrittweise herangeführt. Die Autoren weisen daraufhin, dass dieses Buch ein Arbeitsbuch ist und man sich mit den von Ihnen zur Verfügung gestellten Quellen und Bibliotheken auseinandersetzen und diese nach Möglichkeit auch selbst bearbeiten sollte. Nur dann ist ein Verständnis der Materie auch möglich. Gerade im Bereich Grafikprogrammierung gibt es ja so manches schlechte Buch.

Entweder, es erschlägt einem nur noch mit Mathematik, oder es werden fertige Lösungen als Listings in Programmiersprache X präsentiert, und das wars dann. Dieses Buch hebt sich wohltuend von diesem Einheitsbrei ab. Hier ist es halt ein Vorteil, dass es einen "gewissen" Vorlesungscharakter hat. Leider haben sich hier und da ein paar kleine Druckfehler eingeschlichen in den Listings im Buch eingeschlichen. Statt MoveToCircle steht dann im Listing MoveToCirce oder Hadware statt Hardware. Das mte eigentlich nicht sein, wenn man den Preis des Buches bedenkt. Deswegen auch nur 4 der 5 Punkte. Aber diese 4 Punkte ist dieses Buch auf jedenfall Wert.

Kurzbeschreibung This undergraduate-level computer graphics text provides the reader with conceptual and practical insights into how to approach building a majority of the interactive graphics applications they encounter daily. As each topic is introduced, students are guided in developing a software library that will support fast prototyping of moderately complex applications using a variety of APIs, including OpenGL and DirectX. Pressestimmen "A detailed computer graphics 'bible' perfect for college-level classroom or library reference. From object coordinate systems to behavior abstraction, this is a winner." -The Bookwatch, March 2009 "A detailed computer graphics 'bible' perfect for college-level classroom or library reference. From object coordinate systems to behavior abstraction, this is a winner. The Bookwatch, March 2009" Kurzbeschreibung This undergraduate-level computer graphics text provides the reader with conceptual and practical insights into how to approach building a majority of the interactive graphics applications they encounter daily. As each topic is introduced, students are guided in developing a software library that will support fast prototyping of moderately complex applications using a variety of APIs, including OpenGL and DirectX.