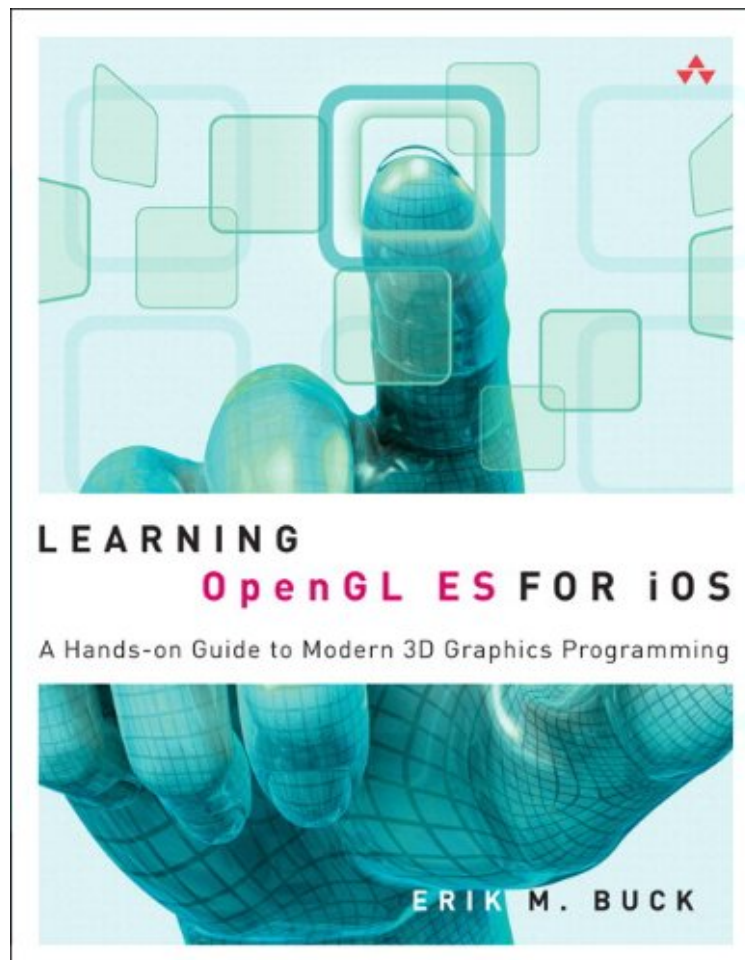


# Learning OpenGL ES for iOS: A Hands-on Guide to Modern 3D Graphics Programming

Von Erik Buck

DOC | \*audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



 Download

 Read Online

Produktinformation - Verkaufsrang: #530285 in eBooks Veröffentlicht am: 2012-07-31 Erscheinungsdatum: 2012-07-31 File Name: B008PE3YHY | File size: 44.Mb

**Von Erik Buck : Learning OpenGL ES for iOS: A Hands-on Guide to Modern 3D Graphics Programming** before purchasing it in order to gauge whether or not it would be worth my time, and all praised Learning OpenGL ES for iOS: A Hands-on Guide to Modern 3D Graphics Programming:

Kundenrezensionen Hilfreichste Kundenrezensionen 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Guter Einstieg in die Materie - mit kleinen Abstrichen Von Andreas Gryphius Zunchst einmal mochte ich folgendes ber dieses Buch loswerden: Wer ein wirklich aktuelles Buch sucht, wird hier bestens bedient. Alle Beispiele sind iOS 6 (und vermutlich auch iOS 7, da mitunter vorausschauend gearbeitet wurde) fhig und entsprechen aktuellem Standard. Jetzt mochte ich Ihnen eventuell das Lesen der restlichen Rezension ersparen und schon mal vorab klen, fr wen das Buch geeignet ist und fr wen nicht: Wer sich bereits mit iOS auskennt und Objective-C gut beherrscht sollte schon mal die

passenden Voraussetzungen mitbringen. Wer jetzt tiefgehende OpenGL (ES) Erkenntnisse erwartet wird vermutlich nicht glücklich mit diesem Buch, da es einen sehr praktischen Ansatz verfolgt. Viele OpenGL (ES) Themen (z.B. Shader Language) werden entweder lange herausgezögert und nur am Rande behandelt oder gut versteckt. Das Buch setzt hauptsächlich auf das GLKit von Apple und erweitert dies bei Bedarf um die ein oder andere Klasse. Kenntnisse über Grafikprogrammierung sind nicht von Nutzen, da der Autor alles bei Zeiten erklärt. Zum Buch an sich: Positives: Wer einen schnellen Einstieg ins GLKit sucht: zugreifen. Das Buch klärt über wahnsinnig viele Themen in Bezug auf OpenGL ES auf: Sei es nun, wie man eine Skybox benutzt (Also quasi einen Würfel dessen Innenseiten eine Art Hintergrund darstellen - wer den Film "Die Truman Show" kennt, weiß vielleicht noch, wie Truman ans Ende des Studios kam, wo eine Leinwand den Himmel darstellt) oder Lichteffekte hinzufügt. Negatives: Zum einen hätte ich mir von einem Buch, das mit "Learning" wirbt ein paar Aufgaben am Ende der Kapitel gewünscht, ähnlich der Bücher der "Big Nerd Ranch". Zum anderen benennt der Autor seine Klassen recht ungeschickt. Es gibt von ihm zum einen Klassen, die die Klassen des GLKits teilweise nachbauen und zum anderen Klassen welche das GLKit erweitern. Beide Arten bekommen den Prefix AGLK. Schaut man nun nach ein paar Wochen allerdings noch mal in den Code, ist nicht unbedingt sofort klar, welche Klasse nun ergänzend und welche nur Anschauungsmaterial ist. Dazu kommt noch, dass der downloadbare Code meiner Ansicht nach nicht besonders gut formatiert ist. Der Autor scheint hier auf besonders wenig Einrückungen zu setzen - was in einem Buch mit beschränkter Breite natürlich verständlich ist - aber den online downloadbaren Code hätte ich mir doch etwas standardkonformer gewünscht (z.B. mit Doppelpunkt unter Doppelpunkt, statt einfach 3-4 Leerzeichen einzurücken, wenn eine Funktion implementiert wird). Alles in allem lohnt sich das Buch aber für alle, die mit Objective-C vertraut sind und einen schnellen Einstieg ins GLKit suchen - aktueller gehts kaum! Daher auch volle 4 Sterne. Wer allerdings wirklich OpenGL (ES) lernen will - unabhängig vom GLKit - sollte vielleicht besser zu einem anderen Buch greifen, da dieses wie der Titel schon sagt, sehr iOS zentriert ist; was es aber keinesfalls schlechter macht. Nur könnte eine Portierung auf Android sich so etwas aufwändiger gestalten. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. alle Beispiele funktionieren auf iOS 6 unter OS X 10.8... Von rob... nachdem man das Base SDK umgestellt hat. Prima! . . . . .

Kurzbeschreibung Get Started Fast with Modern OpenGL ES Graphics Programming for iPhone, iPod touch, and iPad OpenGL ES technology underlies the user interface and graphical capabilities of Apples iPhone, iPod touch, and iPadas well as devices ranging from video-game consoles and aircraft-cockpit displays to non-Apple smartphones. In this friendly, thorough introduction, Erik M. Buck shows how to make the most of Open GL ES in Apples iOS environment. This highly anticipated title focuses on modern, efficient approaches that use the newest versions of OpenGL ES, helping you avoid the irrelevant, obsolete, and misleading techniques that litter the Internet. Buck embraces Objective-C and Cocoa Touch, showing how to leverage Apples powerful, elegant GLKit framework to maximize your productivity, achieve tight platform integration, and deliver exceptionally polished apps. If youve written C or C++ code and know object-oriented programming basics, this title brings together everything you need to fully master OpenGL ES graphics for iOS including downloadable examples specifically designed to jumpstart your own projects. Coverage includes Understanding core OpenGL ES computer graphics concepts and iOS graphics architecture Integrating Cocoa Touch with OpenGL ES to leverage the power of Apples platform Creating textures from start to finish: opacity, blending, multi-texturing, and compression Simulating ambient, diffuse, and specular light Using transformations to render 3D geometric objects from any point of view Animating scenes by controlling time through application logic Partitioning data to draw expansive outdoor scenes with rolling terrain Detecting and handling user interaction with 3D geometry Implementing special effects ranging from skyboxes to particles and billboards Systematically optimizing graphics performance Understanding the essential linear algebra concepts used in computer graphics Designing and constructing a complete simulation that incorporates everything youve learned Kurzbeschreibung Get Started Fast with Modern OpenGL ES Graphics Programming for iPhone, iPod touch, and iPad OpenGL ES technology underlies the user interface and graphical capabilities of Apples iPhone, iPod touch, and iPadas well as devices ranging from video-game consoles and aircraft-cockpit displays to non-Apple smartphones. In this friendly, thorough introduction, Erik M. Buck shows how to make the most of Open GL ES in Apples iOS environment. This highly anticipated title focuses on modern, efficient approaches that use the newest versions of OpenGL ES, helping you avoid the irrelevant, obsolete, and misleading techniques that litter the Internet. Buck embraces Objective-C and Cocoa Touch, showing how to leverage Apples powerful, elegant GLKit framework to maximize your productivity, achieve tight platform integration, and deliver exceptionally polished apps. If youve written C or C++ code and know object-oriented programming basics, this title brings together everything you need to fully master OpenGL ES graphics for iOS including downloadable examples specifically designed to jumpstart your own projects. Coverage includes Understanding core OpenGL ES computer graphics concepts and iOS graphics architecture Integrating Cocoa Touch with OpenGL ES to leverage the power of Apples platform Creating textures from start to finish: opacity, blending, multi-texturing, and compression Simulating ambient, diffuse, and specular

light Using transformations to render 3D geometric objects from any point of view Animating scenes by controlling time through application logic Partitioning data to draw expansive outdoor scenes with rolling terrain Detecting and handling user interaction with 3D geometry Implementing special effects ranging from skyboxes to particles and billboards Systematically optimizing graphics performance Understanding the essential linear algebra concepts used in computer graphics Designing and constructing a complete simulation that incorporates everything youve learned ber den Autor und weitere MitwirkendeNormal 0 false false false MicrosoftInternetExplorer4 Erik M. Buck is a serial entrepreneur and author. He co-wrote "Cocoa Programming "in 2003 and "Cocoa Design Patterns "in 2009. He founded his first company, EMB Associates, Inc., in 1993 and built the company into a leader in the aerospace and entertainment software industries. Mr. Buck has also worked in construction, taught science to 8th graders, exhibited oil on canvas portraits, and developed alternative fuel vehicles. Mr. Buck sold his company in 2002 and took the opportunity to pursue other interests, including his latest startup, cosmicthump.com. Mr. Buck is an Adjunct Professor of Computer Science at Wright State University and teaches iOS programming courses. He received a BS in Computer Science from the University of Dayton in 1991.