

Irrlicht 1.7 Realtime 3D Engine Beginner's Guide

Von Johannes Stein, Aung Sithu Kyaw
audiobook | *ebooks | Download PDF | ePub | DOC



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrank: #800992 in eBooksVerffentlicht am: 2011-10-28Erscheinungsdatum: 2011-10-28File Name: B00620I5T0 | File size: 43.Mb

Von Johannes Stein, Aung Sithu Kyaw : Irrlicht 1.7 Realtime 3D Engine Beginner's Guide before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Irrlicht 1.7 Realtime 3D Engine Beginner's Guide:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Guter Einstieg in die Irrlicht EngineVon M. BankmannDas Buch enthlt natrlich nichts, was man nicht auch im Netz herausfinden knnte und man sollte folgendes beachten:- fortgeschrittene bis gute Englischkenntnisse sind Pflicht-fortgeschrittene C++ Kenntnisse ebensoDas Buch behandelt die wichtigsten Themen, wie die Irrlicht Engine zu bedienen ist, lehrt aber relativ wenig ber die 3D Engine Theorie, die dahinter steckt. Was aber ausreicht fr die allermeisten Spielereien.Darberhinaus vereinfacht das Buch einem nur den Einstieg in die Irrlicht Engine, fortgeschrittenere Themen werden nicht behandelt, wie z.B. Optimierungen und Design Pattern fr professionelle, komplexe Anwendungen. Dafr werden die Grundlage umfassend behandelt: Alle Nodes, Kameras, Vertices, Lichtquellen, Schatten, Shaders, 2D Elemente, Gameloop, Texturen.Das Buch hat hier und da ein paar kleinere Fehler,

die aber zu verschmerzen sind. Die Einheiten werden jeweils mit kleinen Programmbeispielen begleitet, die immer sehr übersichtlich sind und niemanden vor allzu großen Schwierigkeiten stellen sollten. Wer ernsthaft anfangen will die Irrlicht Engine zu nutzen ist hier genau richtig! Beschrieben wird die Entwicklung auf Linux, Mac und Windows.

Kurzbeschreibung A beginner's guide with plenty of screenshots and explained code. If you have C++ skills and are interested in learning Irrlicht, this book is for you. Absolutely no knowledge of Irrlicht is necessary for you to follow this book!
Kurzbeschreibung A beginner's guide with plenty of screenshots and explained code. If you have C++ skills and are interested in learning Irrlicht, this book is for you. Absolutely no knowledge of Irrlicht is necessary for you to follow this book!
über den Autor und weitere Mitwirkende Johannes Stein Johannes Stein is currently a student at the University of Augsburg in Germany. He began showing an interest in computers and developing for the PC platform when he was just 12-13 years old. After learning Visual Basic and Delphi he eventually got into C/C++, C# as well as some scripting languages. He specializes in game development, cross-platform applications which run on Windows, Linux and Mac OS X, 3D graphics modeling, applications for mobile devices and web development with HTML, CSS and JavaScript using the latest HTML5 technologies.