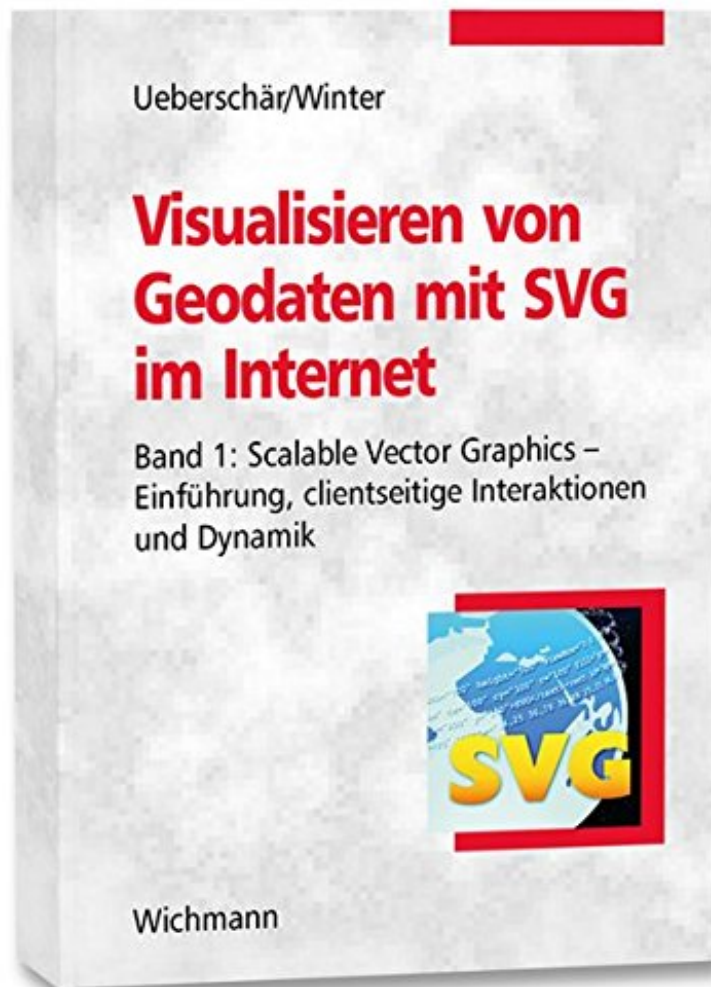


[E-BOOK] Visualisieren von Geodaten mit SVG im Internet 01: Scalable Vector Graphics - Einfhrung, clientseitige Interaktionen und Dynamik

Visualisieren von Geodaten mit SVG im Internet 01: Scalable Vector Graphics - Einfhrung, clientseitige Interaktionen und Dynamik

Von Nicole Ueberschr, Andr M. Winter
ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrank: #920643 in BcherVerffentlicht am: 2006-02-01Abmessungen: 9.57 x .63b x 6.85l, Einband: Taschenbuch296 Seiten | File size: 28.Mb

Von Nicole Ueberschr, Andr M. Winter : Visualisieren von Geodaten mit SVG im Internet 01: Scalable Vector Graphics - Einfhrung, clientseitige Interaktionen und Dynamik before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Visualisieren von Geodaten mit SVG im Internet 01: Scalable Vector Graphics - Einfhrung, clientseitige Interaktionen und Dynamik:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen6 von 8 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Nicht

nur für Kartographen interessant

Von Petra Kukofka
Gleich vorweg: Ich bin eine alte SVG-Nase und -Predigerin (seit 2001) und habe fast alle deutsch- und englischsprachigen Bücher über SVG. Ich bin jedoch keine Kartographin. Die Tatsache, dass in diesem Buch der Haupteinsatzzweck von SVG in erster Linie die Kartographie ist, sollte Nicht-Kartographen aber nicht gleich abschrecken. Im Gegenteil, die Beschäftigung mit ein und demselben Einsatzzweck halte ich didaktisch sogar für effektiver als ein Hin- und Herspringen zwischen verschiedenen Beispielanwendungen. Das das ganze Buch durchziehende Beispiel ist die Kartographie der Insel Korsika. Mit diesem Ziel vor Augen durchläuft man verschiedene Stadien: Von der grundlegenden Einführung in SVG (Formen, Linien, Text, Pfade, StyleSheets, Farbverläufe, und und und) über die vielfältigen Animationsmöglichkeiten ohne zusätzliches Scripting (deklarative Animation) bis hin zu den mannigfaltigen Möglichkeiten der Interaktion durch die Kombination von SVG mit JavaScript. Besonders für Kartographen interessant sind z.B. die Möglichkeiten, in eine Graphik hinein- oder hinauszuzoomen oder auch Ausschnitte herumschieben zu können. Entsprechend groß ist der Umfang des Kapitels, das sich diesem Teilbereich widmet. Einige wenige der Möglichkeiten von SVG, wie z.B. Filter (Schattenwurf usw.), werden allerdings nur marginal behandelt, da sie in der Kartographie keine große Rolle spielen. Das Buch ist sehr verständlich geschrieben! Nicht zuletzt trägt zur guten Verständlichkeit auch bei, dass die entscheidenden Stellen im Quellcode farblich markiert sind. Ich als alte SVG-Nase, die den Grundlagenteil locker überspringen kann, kann doch noch Nutzen ziehen aus der zweiten Hälfte des Buches, dem Scripting-Teil, da dieser aktueller und ausführlicher ist als in allen anderen deutsch- und englischsprachigen SVG-Büchern, die zuvor erschienen sind. Und das, obwohl ich keine Kartographin bin. Nun, den anderen ebenfalls Nicht-Kartographen, aber völligen SVG-Anfängern kann ich dieses Buch immerhin als eine sehr verständliche Einführung in SVG in Verbindung mit Scripting empfehlen (man darf aber eben nicht ganz vergessen, dass das zentrale Thema die Kartographie ist). Und schließlich zur eigentlichen Zielgruppe, die der Kartographen, die sich zum ersten Mal mit SVG beschäftigen wollen: Sie werden an diesem Buch wohl kaum vorbeikommen! Bin ja mal gespannt, wann es ins Englische übersetzt wird.

5 von 7 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. detailliert + praxisnah

Von Olaf Schnabel
Aus Sicht eines Kartografen ist das Buch vornehmstens zu empfehlen. Es wird nicht einfach nur die SVG-Spezifikation abgearbeitet. Statt dessen wird das Thema "interaktive Karten produzieren fürs Internet" sehr detailliert und praxisnah am Beispiel der Insel Korsika geschildert. Das Beispiel wird Schritt für Schritt immer weiter ausgebaut. Ausgehend von einer statischen Karte werden einfache Interaktionen (z.B. Informationsanzeige) und mit Javascript generierte Diagramme eingebaut, bis zum Schluss eine interaktive Karte entsteht. Jedes Kapitel behandelt eine eigene Fragestellung im Produktionsprozess und ist mit verschiedenen Fallbeispielen versehen. Die benutzten Techniken SVG und Javascript werden auch gut eingeführt, im Gegensatz zu anderen Büchern wird auch wirklich standardkonform gearbeitet. Das ist wichtig, damit die Karte im Einsatz dann auch in verschiedenen Browsern funktioniert. Zum Nachschlagen von SVG-Elementen ist das Buch aber nicht geeignet, weil es eher thematisch gegliedert ist. Dafür eignet sich das Buch als Ratgeber während einer konkreten Problembearbeitung. Der Text ist vom sprachlichen Niveau her eher auf Studenten ausgerichtet, Anfänger werden wahrscheinlich eher das eine oder andere Fremdwort stolpern. Im Buch wird immer wieder auf Beispiele hingewiesen, die auf der Internetseite zum Buch anzuschauen sind. Daher sollte möglichst ein Internetanschluss vorhanden sein, wenn man es wirklich durcharbeitet. Die Beispiele funktionieren gut, leider muss man sich registrieren, um sie herunterladen zu können. Alles in allem ist das Buch sehr gut geschrieben und kann nur empfohlen werden.

2 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Für den Einstieg gut, als Referenz untauglich

Von Rüdiger Müller
Ich habe mir das Buch gekauft, obwohl ich mit Kartografie zu tun habe. Kaufargument für mich waren die Empfehlungen, dass es auch für nicht Kartografen interessant sei und, dass es verhältnismäßig neu war und sicherlich besser auf aktuelle Browser eingehen kann. Für den Einstieg war es in meinen Augen auch sehr gut, es lässt sich gut lesen und man kriegt schnell einen Überblick über SVG. Zum ernsthaften Arbeiten - und dafür kauft man sich in der Regel ja ein Fachbuch - taugt es aber in meinen Augen nicht. Zwar werden die praktischen Beispiele die gezeigt werden ausführlich erklärt und sind größtenteils sauber programmiert allerdings werden auch einige Bereiche weggelassen. Am Ende des Buches gibt es eine Referenz, doch diese hat starke Mängel in den Punkten Vollständigkeit, Genauigkeit und teilweise auch Korrektheit. Was dazu führt, dass man doch regelmäßig nachrecherchieren muss. Weder auf SVG 1.2 noch auf Eigenheiten von aktuellen Browsern wird im Buch wenig bis gar nicht eingegangen. Von der Aktualität her schlägt dieses Buch also auch kein Iteres, das sich auf den SVG 1.1 Standard bezieht.

Kurzbeschreibung Karten sind seit Jahrhunderten ein wichtiges Kulturgut und dienen zum Nachweis der Verteilung von Geodaten. Daran hat sich auch im Zeitalter des WWW nichts geändert: Zu Beginn der Jahrtausendwende wurden geschätzte 200 Millionen Karten pro Tag im Internet genutzt und die Zahl der verfügbaren Internetkarten steigt weiter rasant an. Die meisten Karten im Internet haben jedoch einen schlechten Ruf, der hauptsächlich durch die ungunstige graphische Qualität sowie die problematische Weiterverwendung begründet wird. SVG (Scalable Vector Graphics) bietet eine Möglichkeit, geographische Informationen in einem standardisierten und XML-basierten Vektorformat aufzubereiten und sie so einem breiten Publikum zugänglich zu machen. Dieses Buch arbeitet nicht einfach die

Spezifikation von SVG ab, sondern zeigt eine Reihe von Einsatzmöglichkeiten dieses Standards im Bereich der Karten, Pläne und Businessgraphiken auf. Anhand meist kartographischer Beispiele werden sowohl die Grundlagen vermittelt als auch Animationen und Interaktionen mittels Scripting beleuchtet. Jedes Kapitel behandelt eine eigene Fragestellung im Produktionsprozess und ist mit verschiedenen Fallbeispielen versehen, welche über die Website zum Buch <http://svg.carto.net/> abrufbar sind. Der Autor und weitere Mitwirkende: Dipl.-Ing. Nicole Ueberschär ist Mitarbeiterin im Studiengang Kartographie der TFH Berlin und leitete dort diverse SVG-Workshops. Mag. Andr. M. Winter war Multimedia Manager beim kartographischen Verlag Freytag Berndt, Programmierer beim Internetatlas Tirol-Atlas und ist seit 2004 Autor und selbstständiger Programmierer.