

<<OpenGL超级宝典 含盘>>

图书基本信息

书名：<<OpenGL超级宝典 含盘>>

13位ISBN编号：9787115092335

10位ISBN编号：7115092338

出版时间：2001-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：(美)Richard S. Wright Jr Michael Sweet

页数：626

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<OpenGL超级宝典 含盘>>

内容概要

本书是一本完整而详尽的关于OpenGL的参考书，全书分为四部分：第一部分"OpenGL导言"介绍3D图形学的基本原理，读者将在此学会构造使用OpenGL的程序、设置3D渲染环境、创建和移动基本对象并给它们施加色彩和三维效果；第二部分"OpenGL渲染组成"深入阐述了OpenGL的使用、高级特性及特殊效果，如处理光栅图形、纹理贴图、3D建模和物体合成、混色和雾化效果，处理三角形、曲线和曲面、交互式图形，另外还介绍了如何利用OpenGL制作图像以及OpenGL扩展的应用；第三部分"OpenGL for Windows：OpenGL与Win32"讨论了Windows平台上的OpenGL，读者将在此学到各种驱动程序模型、硬件渲染和软件渲染、像素格式、渲染环境以及其他Windows中特有的功能；第四部分"附录"提供了有关OpenGL更新、参考资料和状态机等方面的内容。

<<OpenGL超级宝典 含盘>>

书籍目录

- 一, 3D图形学的基本原理
- 二, 什么是OpenGL
- 三, 使用OpenGL
- 四, 在空间中绘图: 线, 点和多边形
- 五, 在空间中移动: 坐标变换
- 六, 颜色, 光照和材质
- 七, OpenGL中的光栅图形
- 八, 纹理贴图
- 九, 3D建模与物体合成
- 十, 实际效果: 混色与雾化
- 十一, 缓冲区: 不只是为了实现动画
- 十二, 超越直线和三角形
- 十三, 曲线和曲面
- 十四, 交互式图形
- 十五, 用OpenGL制作图像
- 十六, 常用的OpenGL扩展
- 十七, OpenGL像素格式和渲染场境
- 十八, 非视窗渲染
- 十九, OpenGL实时编程
- A, OpenGL更新摘要
- B, 阅读资料
- C, OpenGL状态机
- D, 词汇表

<<OpenGL超级宝典 含盘>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>