

图书基本信息

书名：<<Open Inventor程序设计从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787302150800

10位ISBN编号：730215080X

出版时间：2007-6

出版时间：清华大学

作者：阎锋欣

页数：543

字数：830000

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>

## 内容概要

本书从编写Open Inventor程序的基础知识和基本概念出发，讲解了在不同操作系统环境下的安装和设置以开始Open Inventor程序设计；接着介绍了Open Inventor的基本内容，包括场景管理、形体绘制和变换、颜色和光照、曲线和曲面、读写三维图形数据等；然后深入探讨了Open Inventor中的一些高级编程方法，包括场景遍历、事件和选择、传感器和引擎、工具箱和组件库以及拖拽器和操纵器等。

本书示例丰富、实用，语言通俗易懂，介绍全面，广泛适用于大学生、研究生、科研院所，以及从事OpenGL、DirectX、Java程序开发的人员，也非常适合作为Open Inventor程序开发的培训教程。

## 书籍目录

第1章 绪论	1.1 计算机图形学的简单回顾	1.1.1 计算机图形学的发展简史	1.1.2 计算机图形学的广泛应用	1.1.3 交互式图形学	1.2 虚拟现实技术	1.2.1 虚拟现实技术的主要特征	1.2.2 虚拟现实系统的体系结构	1.2.3 蓬勃发展的虚拟现实技术	1.3 C++上面向对象基础	1.3.1 C++概述	1.3.2 类和对象	1.3.3 构造函数与析构函数	1.3.4 继承与派生	1.3.5 继承在软件开发中的重要意义	1.4 Windows编程规范	1.5 动画技术	1.6 小结										
第2章 Open Inventor基础知识	2.1 OpenGL简介	2.1.1 什么是OpenGL	2.1.2 OpenGL状态机	2.1.3 OpenGL应用示例	2.2 Open Inventor的概念和框架	2.2.1 什么是Open Inventor	2.2.2 Open Inventor的主要结构	2.2.3 Open Inventor的扩展模块	2.2.4 用于JAVA的Open Inventor	2.3 Open Inventor与OpenGL之间的关系	2.4 Open Inventor与VRML之间的关系	2.4.1 VRML简介	2.4.2 创建VRML文件的常用方法	2.4.3 一个简单的VRML场景	2.5 基于Open Inventor的Amira	2.5.1 Amira产品概述	2.5.2 Amira的应用领域	2.5.3 Amira的二次开发模块	2.6 小结								
第3章 Open Inventor与视窗系统	3.1 Windows环境下Open Inventor基本程序结构	3.1.1 Open Inventor在Windows环境中的安装方法	3.1.2 Windows环境下对Open Inventor的设置	3.1.3 Open Inventor在Windows下的扩展	3.1.4 使用IvF程序向导	3.2 Unix/Linux环境下Open Inventor编程简介	3.2.1 在Linux环境中Open Inventor的安装方法	3.2.2 Linux系统中Open Inventor编程环境的设置	3.2.3 显示一个立方体	3.3 其他版本下Open Inventor的安装与设置	3.3.1 SGI公司Open Inventor的安装与设置	.....	第4章 基本概念及定义	第5章 形状节点与视图变换	第6章 颜色和光照	第7章 纹理映射	第8章 曲线与曲面	第9章 存取三维场景数据	第10章 场景遍历	第11章 事件和选择	第12章 传感器和引擎	第13章 节点工具箱和组件库	第14章 拖拽器和操纵器	第15章 TGS对Open Inventor的拓展	附录A Open Inventor中的OpenGL状态变量	附录B 术语表	参考文献

#### 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>