

<<OpenGL高级编程与可视化系统开>>

图书基本信息

书名：<<OpenGL高级编程与可视化系统开发.系统开发篇>>

13位ISBN编号：9787508413099

10位ISBN编号：7508413091

出版时间：2003-1

出版时间：中国水利水电

作者：和平鸽工作室

页数：405

字数：572000

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

OpenGL 是最近几年发展起来的性能优越的开放式三维图形标准，利用它可以创作出具有照片质量的、独立于窗口系统、操作系统和硬件平台的三维彩色图形和动画。

目前，OpenGL 在可视化系统、虚拟现实系统和三维游戏方面得到了广泛地应用。

本书介绍了多个可视化仿真实例，包括一个场景编程系统、两个三维游戏和三个可视化仿真项目。充分利用这些源代码和编程思想，可以大大节约读者开发可视化仿真项目的时间。

本套丛书深入浅出、内容广泛，可供从事可视化系统开发、三维游戏开发或其他图形应用程序开发的各大专院校学生、教员和研究人员参考，也可作为OpenGL 三维图形编程的培训教程或其他相关专业人士和计算机爱好者阅读。

书籍目录

- 前言
- 第1章 三维场景编辑软件简介
- 第2章 建立程序框架
- 第3章 实现3DS对象的输入与显示
- 第4章 实现对象的编辑功能
- 第5章 实现场景的编辑功能
- 第6章 增强显示功能
- 第7章 实现文档的存取功能
- 第8章 实现场景3DS文件输出
- 第9章 实现视频捕捉功能
- 第10章 实现三维场景的渲染输出
- 第11章 其他功能的实现
- 第12章 三维空战游戏实例
- 第13章 构建一个三维游戏引擎
- 第14章 导弹试验模拟系统
- 第15章 飞机地形漫游系统
- 第16章 飞行动力学模拟系统

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>