

<<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>>

13位ISBN编号：9787508433356

10位ISBN编号：7508433351

出版时间：2005-11

出版时间：中国水利水电出版社

作者：和平鸽工作室

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高级编程与可视化系统开>>

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应用。

本书及其姊妹篇的主要内容是介绍如何利用OpenGL图形库开发可视化应用系统。

本书主要介绍多个可视化仿真实例，包括一个场景编辑系统、两个三维游戏和五个可视化仿真项目

。充分利用这些源代码和编程思想，可以大大节省读者开发可视化仿真项目的时间。

本书姊妹篇《OpenGL高级编程与可视化系统开发——高级编程篇(第二版)》主要以实例的方式讲述一些特殊可视化效果的编程方法，包括地形、云彩、海浪、烟雾、粒子系统、飞行器尾焰等，掌握这些特效的制作对于开发高逼真度图形非常重要。

本书深入浅出、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供其他相关专业人士和计算机爱好者阅读。

本书所附光盘包含书中全部应用实例的源代码。

书籍目录

第二版前言 第一版前言 第1章 OpenGL与图形可视化概述 1.1 图形可视化概述 1.2 OpenGL的发展
1.2.1 关于OpenGL 1.2.2 OpenGL1.X回顾 1.2.3 从1.X到2.0 1.3 OpenGL2.0的新技术
1.3.1 OpenGL2.0由来 1.3.2 OpenGL2.0特点与新技术 1.4 OpenGL基本操作 1.5 OpenGL
图形的实现 1.5.1 OpenGL体系结构 1.5.2 渲染上下文(RC) 1.5.3 调色板的使用 1.5.4 像
素格式设置 1.5.5 OpenGL处理流程与图形绘制方式 1.6 OpenGL开发库的基本组成 1.6.1
OpenGL开发组件 1.6.2 OpenGL函数 1.7 OpenGL程序运行方式 第2章 OpenGL编程基础 2.1
OpenGL绘图基本知识 2.1.1 基本数据类型 2.1.2 图形绘制 2.1.3 显示列表 2.1.4
OpenGL颜色 2.1.5 OpenGL光照模型 2.1.6 材质设置 2.1.7 纹理映射 2.1.8 选择与反馈
2.1.9 帧缓存与动画 2.2 基于对话框的OpenGL图形程序的基本框架 2.2.1 程序说明 2.2.2
理论基础 2.2.3 编程步骤 2.2.4 加入到AppWizard 2.3 基于单文档的OpenGL图形程序的基本
框架 2.3.1 程序说明 2.3.2 理论基础 2.3.3 编程步骤 2.3.4 加入到AppWizard 2.4 基于
多文档的OpenGL图形程序的基本框架 2.4.1 程序说明 2.4.2 理论基础 2.4.3 编程步骤 2
.4.4 加入到AppWizard 2.5 Visual Basic语言开发OpenGL程序的基本框架 2.5.1 程序说明 2.5
.2 添加OpenGL引用 2.5.3 OpenGL窗口的初始化 2.5.4 OpenGL图形的绘制 2.6 Fortran语言
开发OpenGL程序的基本框架 2.6.1 程序说明 2.6.2 添加OpenGL开发库 2.6.3 OpenGL窗口
的初始化 2.6.4 OpenGL图形的绘制.....

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>