

图书基本信息

书名：<<Visual C/C++图形图像与游戏编程典型实例解析>>

13位ISBN编号：9787508440828

10位ISBN编号：750844082X

出版时间：2006-10

出版时间：《电脑编程技巧与维护》杂志社

作者：《电脑编程技巧与维护》杂志社

页数：306

字数：594000

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

本书本着实用的原则，通过一个个典型案例的解的，深入地介绍了使用Visual C/C++进行图形图像处理和游戏编程的方法及技巧。

全书分三章共计56个实例。

第1章图形图像、游戏编程基础与应用实例，该章使用Visual C/C++进行图像、游戏编程基础与应用例举了14个典型而实用的编程实例，为图形图像处理应用和游戏编程奠定了基础。

第2章是图形图像编程实例，该章精选了34个Visual C/C++在图形图像处理应用中典型而实用的编程实例。

第3章是游戏编程实例，该章精选了8个Visual C/C++在游戏编程中典型而实用的编程实例。

本书内容丰富，实用性强，所有实例的源代码都经过了测试和运行，并给出了详细解释，浓缩了Visual C/C++图形图像处理与游戏程序设计的精华，是图形图像处理与游戏编程人员的经验之作。

本书适合具有一定经验的Visual C/C++图形图像处理与游戏编程人员，对初学Visual C/C++者图形图像处理与游戏编程的新手也有很高的参考价值。

书籍目录

丛书序前言第1章 图形图像、游戏编程基础与实用实例 实验1 Visual C图像读写的编程实现 实验2 Visual C图像显示的编程实现 实验3 Visual C图像增强的编程实现 实验4 Visual C傅立叶变换的编程实现 实验5 Visual C图像快速傅立叶变换篇 实验6 Visual C图像界面设计的编程实现 实验7 Visual C图像边缘检测的编程实现 实验8 图像的数字艺术 实验9 图库管理系统的设计 实验10 三维地形实时动态显示的核心技术研究 实验11 在Visual C中定制DIB 实验12 图论的两个实用算法的编程 实验13 在GDI+中双缓存的使用 实验14 基于CMYK图像的格式分析与读取实现第2章 图形图销售量编程实例 实验15 用Visual C/C++处理灰度位图 实验16 炭笔画效果 实验17 Visual C编程实时缩放及平移 实验18 启动画面与鸣谢画面的编程 实验19 Visual C编程在状态条中加入位图 实验20 用ShadowMap投射阴影 实验21 Visual C++6.0中实现运行程序图标在任务栏中的变换及去掉标题图标 实验22 Visual C++中双缓存滚动视图类开发及应用 实验23 利用内存多重复制实现多位图拖动显示 实验24 Visual C下OpenGL开发框架与应用 实验25 OpenGL中纹理贴图、滤波、光照和雾化效果初步编程 实验26 基于MFC框架的OpenGL三维图形编程 实验27 基于OpenGL编程实现三维虚拟现实 实验28 在Visual C中将客户区图像保存到BMP位图文件 实验29 Visual C++6.0中实现矢量图的分层绘制、打印 实验30 利用位图实现大量数据绘图的快速显示 实验31 基于ObjectMRX 2004的任意复杂窗口剪裁技术 实验32 Visual C++与Matlab混合编程实现卫星遥感影像的三维显示.....第3章 游戏编程实例

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>