

## <<OpenGL图形程序开发实务>>

### 图书基本信息

书名：<<OpenGL图形程序开发实务>>

13位ISBN编号：9787561219393

10位ISBN编号：7561219393

出版时间：2005-8

出版时间：西北工业大学出版社

作者：薛惠锋

页数：293

字数：460000

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图形程序开发实务>>

### 内容概要

OpenGL作为一种图形工业标准，在实际工作中应用广泛并占有非常重要的地位。

本书采用在Delphi的编程环境讲述OpenGL的功能原理，主要介绍了计算机图形学的发展及开发现状、OpenGL的有关理论、OpenGL的特点及工作原理、OpenGL的基础知识及高级应用技巧，最后结合实例系统地讲述了如何综合利用OpenGL技术绘制复杂的三维真实感图形。

本书深入浅出、结构严谨、内容翔实、创新性、实用性很强，可供学习计算机图形学的本科生、研究生、科研人员及图形图像开发人员阅读参考。

## <<OpenGL图形程序开发实务>>

### 书籍目录

第一章 图形图像开发现状 1.1 蓬勃发展的计算机图形学 1.2 OpenGL引领图形图像开发的潮流 1.3 开发工具的选择第二章 Delphi语言基础 2.1 Delphi的集成开发环境 2.2 Delphi语言的基本概念 2.3 数据类型 2.4 变量和常量 2.5 运算符和表达式 2.6 语句 2.7 过程与函数第三章 面向对象编程 3.1 类与对象 3.2 类的声明 3.3 类的成员 3.4 OOP的三个特性 3.5 类操作符 3.6 对象 3.7 异常处理第四章 OpenGL概览 4.1 OpenGL的发展史 4.2 OpenGL的基本特点 4.3 OpenGL的体系结构 4.4 OpenGL的工作流程 4.5 OpenGL的函数库 4.6 OpenGL的基本图形功能 4.7 OpenGL的未来与展望第五章 实体建模基础第六章 视图变换第七章 OpenGL中的颜色第八章 光照第九章 混合、反走样、雾第十章 显示列表第十一章 位图、字符和图像第十二章 纹理映射第十三章 帧缓存与动画第十四章 求值程度和非均匀有理B样条第十五章 选择和反馈第十六章 OpenGL高级应用技巧参考文献

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>