

图书基本信息

书名：<<计算机图形学理论与OpenGL编程实践>>

13位ISBN编号：9787562326632

10位ISBN编号：7562326630

出版时间：2007-7

出版时间：华南理工大学出版社

作者：周建龙

页数：357

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>

<<计算机图形学理论与OpenGL编程实践>>

内容概要

《计算机图形学理论与OpenGL编程实践》采用理论与实践相结合的方式讲解计算机图形学理论和OpenGL图形编程实践。

《计算机图形学理论与OpenGL编程实践》内容丰富、组织结构清晰，涵盖了基本的三维计算机图形学理论，以及使用OpenGL进行三维图形编程的概念和方法。

全书共分为三大部分：图形学基础、高级图形学理论和实现以及OpenGL高级编程。

书中附有使用OpenGL编写的大量程序以及各种效果图，所选实例具有很强的代表性，程序代码全部采用C语言编写，并且在Visual C++6.0环境下调试通过，便于读者对计算机图形学理论和OpenGL编程概念的理解。

《计算机图形学理论与OpenGL编程实践》只要求读者有一定的C语言基础和数学知识，适合作为相关专业计算机图形学的教材或辅助教材，还可作为OpenGL编程以及计算机游戏编程等培训班的理想教材，而对那些对OpenGL编程和计算机图形学感兴趣的读者来说也是一本不可多得的入门和提高的参考用书。

书籍目录

第 部分 图形学基础1 绪论2 OpenGL简介3 基本几何图元的定义4 图形和视图变换5 颜色第
部分 高级图形学理论和实践6 图形明暗效应7 纹理映射8 曲线和曲面9 隐藏面消除10 图形
合成技术第 部分 OpenGL高级编程11 OpenGL缓存技术12 使用显示列表和顶点数组13 OpenGL
位图和图像14 显示字体参考文献

编辑推荐

《计算机图形学理论与OpenGL编程实践》共分为14章。

书中首先对计算机图形学进行综述；然后讲解计算机图形学的基础理论知识，从基本的几何图元定义到图形变换和颜色模型表示、算法和应用，由浅入深、循序渐进，理论讲解和编程实践相结合；接着介绍光照模型、纹理映射、曲线和曲面造型、隐藏面消除、图形合成等高级图形技术。

《计算机图形学理论与OpenGL编程实践》还重点介绍了各种OpenGL高级编程技术，如使用缓存技术、显示列表和顶点数组、位图和图像的显示、字体显示特别是显示中文字体的方法，等等。

《计算机图形学理论与OpenGL编程实践》只要求读者有一定的C语言基础和数学知识，适合作为相关专业计算机图形学的教材或辅助教材，还可以作为OpenGL编程以及计算机游戏编程等培训班的理想教材，对那些对OpenGL编程和计算机图形学感兴趣的读者来说是一本不可多得的详尽的参考用书。

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>