

<<OpenGL 三维动画程序设计>>

图书基本信息

书名：<<OpenGL 三维动画程序设计>>

13位ISBN编号：9787900625779

10位ISBN编号：7900625771

出版时间：2000-8

出版时间：清华大学出版社

作者：杨武功 代正军 赵秋林

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 三维动画程序设计>>

内容概要

OpenGL是Open Graphic Librars的缩写，是工业标准三维图形库。这个程序库中包括120条命令，用以完成三维物体定义、绘投影和交互控制等操作。OpenGL的设计是独立于硬件和操作系统的，目前已得到几乎所有图形硬件平台的支持并可在主流操作系统上使用。

本书详细介绍了在Delphi开发环境下使用OpenGL的方法、OpenGL的工作模式，讲解了相关的计算机图形图像知识，并编制了大量的

<<OpenGL 三维动画程序设计>>

书籍目录

- 第1章 OpenGL 简介
- 第2章 初始化
- 第3章 三维场景处理的基本概念
- 第4章 建立物体模型
- 第5章 生成动画
- 第6章 布置场景
- 第7章 颜色与材质
- 第8章 表面纹理映射
- 第9章 光照
- 第10章 交互
- 第11章 控件制作
- 第12章 曲线与定值器
- 第13章 真实感
- 第14章 文字显示
- 第15章 帧缓冲区
- 第16章 输出与打印
- 第17章 多线程
- 第18章 场景图

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>