

## <<OpenGL编程精粹>>

### 图书基本信息

书名：<<OpenGL编程精粹>>

13位ISBN编号：9787111315766

10位ISBN编号：7111315766

出版时间：2010-9

出版时间：机械工业出版社

作者：杨柏林 等编著

页数：367

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编程精粹>>

### 内容概要

本书讲述如何使用opengl进行编程。

从实际应用的角度出发，全书以opengl在实际应用中频繁出现的技术重点和难点为讲解内容，完全以对实例的精心讲解贯穿全书，并在各个实例中穿插opengl和3d图形学的相关原理和概念，舍弃opengl中与实际3d图形应用开发关联不大的琐碎知识细节，以一种全新的方式引导读者快速掌握实际开发中所必须掌握的最重要、最实用的概念、原理和编程技巧，事半功倍地进入相关开发领域。

本书中的实例代码都是从大量实际应用中精心筛选出来的，并经过适当的修改、完善和严格测试。

本书的适用对象包括欲进入游戏开发、影视特效、仿真系统、虚拟现实与增强现实、图形图像处理、移动图形应用等领域的初、中级程序员和高校与科研机构的相关研究人员；进行毕业设计、课程设计的学生；游戏专业/软件学院/游戏学院学员；对图形编程有兴趣的业余爱好者。

本书还可作为高校图形学、游戏程序设计课程的辅助参考资料。

## <<OpenGL编程精粹>>

### 书籍目录

序 前言 第1章 OpenGL图形开发快速入门 第2章 OpenGL程序框架 第3章 OpenGL基本图形的绘制  
第4章 OpenGL颜色及3D图形的绘制 第5章 OpenGL光照和材质 第6章 显示列表 第7章 位图和图  
像 第8章 纹理映射 第9章 混合 第10章 字体 第11章 反走样 第12章 雾 第13章 网格化 第14章  
二次几何体 第15章 贝赛尔曲线和曲面 第16章 多重纹理 第17章 凹凸映射 第18章 环境映射 第19  
章 镜面反射 第20章 阴影 第21章 拾取 第22章 骨骼动画 第23章 摄像机漫游 第24章 天空绘制  
第25章 地形渲染 第26章 粒子系统 第27章 OpenGL着色语言 第28章 OpenGL ES应用基础 参考文  
献

<<OpenGL编程精粹>>

章节摘录

插图：

## &lt;&lt;OpenGL编程精粹&gt;&gt;

## 编辑推荐

《OpenGL编程精粹》在继承《OpenGL游戏编程》广受读者欢迎的写作风格的基础上，重点突出了OpenGL技术的通用性、实用性和前沿性，力图每个实例都精挑细选、切中要点、深入浅出、言简意赅，其特色如下。

**内容精粹：**介绍OpenGL最新3.1版本中所涉及的与实际应用关联度大的内容，引导读者快速掌握最实用的概念、原理和编程技巧。

**实践的精粹：**全书以OpenGL在实际应用中频繁出现的技术重点和难点为讲解内容，对实例的精心讲解贯穿全书。

**实例精粹：**力求通过实用有趣、交互性强、易于扩展的应用实例帮助读者深刻领会复杂、枯燥的原理与概念。

**代码精粹：**书中代码均源于实际项目，并经过完善和严格测试，复用性强，可“即插即用”，注释完整并配有清晰的流程图和UML图。

**学习精粹：**精心开发了一个通用程序框架，每个实例都采用该框架，读者可专注学习相关技术要点而不必深陷复杂的无关代码细节。

《OpenGL编程精粹》适合于欲进入游戏开发、影视特效、仿真系统、虚拟现实与增强现实、图形图像处理、移动图形应用等领域的初、中级程序员以及高校或科研机构的相关研究人员；进行毕业设计、课程设计的学生；其他对图形编程有兴趣的业余爱好者。

《OpenGL编程精粹》还可以作为高校图形学、游戏程序设计课程的教辅。

**内容精粹：**涉及OpenGL3.1应用最广的概念、原理、技巧，**实例精彩：**实用有趣，交互性强，易于扩展，**代码精炼：**取自实际项目，有流程图和UML图，**经过完善和严格测试**，**学习精专：**采用一个通用程序框架。

<<OpenGL编程精粹>>

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>