

<<OpenGL 2.0精髓>>

图书基本信息

书名：<<OpenGL 2.0精髓>>

13位ISBN编号：9787115149084

10位ISBN编号：7115149089

出版时间：2006-7

出版单位：人民邮电出版社

作者：马茨

页数：256

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 2.0精髓>>

内容概要

本书是针对初学者编写的，旨在引导读者快速掌握OpenGL2.0的精华和最常用性，以获得使用OpenGL进行图形编程所必需的知识；同时，为方便读者更深入学习，本书提供了大量参考资源，为读者获取更多OpenGL3D图形编程信息提供了路线图。

本书分为8章和4个附录，以如何完成任务的方式简明地阐述OpenGL的基本特性，包括OpenGL的开发环境的设置、图元的绘制、变换流水线、光照处理、矩形像素阵列、纹理映射和阴影、平台特定的接口、OpenGL编程最佳实践、性能改善、故障排除和调试等内容。

本书可作为C++程序快速学习OpenGL的教程，也可作为计算机图形学课程的参考资料。

作者简介

Paul Martz是SimAuthor公司的资深软件工程师，负责开发基于OpenGL的飞机数据可视化软件。加入SimAuthor之前，Paul受聘于惠普公司的图形软件实验室和Evans&Sutherland的工作站图形分部。Paul从1986年就涉足计算机图形学领域，在其职业生涯中，主要致力于3D图形系统软件和OpenGL设备驱动程序的开发。

1993年，Paul为Evans&Sutherland的第一个OpenGL产品开发了性能敏感的代码。

在20世纪90年代末，Paul致力于为惠普基于OpenGL的工作站图形研硬件开发HP-UX和Microsoft Windows OpenGL设备驱动程序。

Paul参与了OpenGL规范修订的审阅工作，当前是OpenGL ARB的独立撰稿人。

Paul领导了OpenGL Technical FAQ的编写工作，OpenGL网站提供了这些内容；他不编写了多部技术白皮书、Internet教程和计算机图形学图书书评。

书籍目录

第1章 OpenGL简介1.1 OpenGL是什么1.2 GLUT1.3 GLU1.4 开发环境1.5 简单示例1.6 OpenGL的历史1.7 更详细的信息参考文献第2章 绘制图元2.1 OpenGL图元2.2 指定顶点数据2.3 绘图细节2.4 性能问题2.5 更详细的信息参考文献第3章 变换和观察3.1 坐标系的矩阵3.2 变换流水线3.3 设置模型视点矩阵3.4 透视和平行投影3.5 视口3.6 选择3.7 更详细的信息参考文献第4章 光照4.1 概述4.2 法线4.3 光源参数4.4 材质参数4.5 定位光源和定向光源4.6 调试光源4.7 更详细的信息参考文献第5章 矩阵像素阵列5.1 绘制像素5.2 读取像素5.3 复制像素5.4 性能问题5.5 调试5.6 更详细的信息参考文献第6章 纹理映射.....第7章 扩展和版本第8章 平台特定的接口附录A 其他特性附录B 最佳实践附录C 性能附录D 故障排除和调试参考文献

<<OpenGL 2.0精髓>>

编辑推荐

本书以如何完成任务的方式简明地阐述OpenGL的基本特性，包括OpenGL的开发环境的设置、图元的绘制、变换流水线、光照处理、矩形像素阵列、纹理映射和阴影、平台特定的接口、OpenGL编程最佳实践、性能改善、故障排除和调试等内容。

可作为C++程序员快速学习OpenGL的教程，也可作为计算机图形学课程的参考资料。

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>