

<<OPENGL VC/VB 图形编程>>

图书基本信息

书名：<<OPENGL VC/VB 图形编程>>

13位ISBN编号：9787030072351

10位ISBN编号：7030072359

出版时间：2001-2

出版时间：科学

作者：江早 主编，江早，王洪成 编著

页数：401

字数：616000

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 VC/VB 图形编程>>

内容概要

本书是一本专门介绍OpenGL编程技术的书籍。

为了结合目前的应用，重点介绍OpenGL Windows编程技术。

本书分为OpenGL基础、OpenGL Windows编程、Visual Basic下OpenGL编程、OpenGL图形编程应用四个部分，共20章内容，以OpenGL基础知识为背景，突出基于Visual C++ 6.0为工具的编程环境，特别安排了OpenGL的Visual Basic编程接口技术介绍和几个大型应用例子，内容新颖，实例丰富。

本书适合图象图形技术开发人员学习和参考。

书籍目录

第一篇 OpenGL基础 第一章 OpenGL概述 1.1 OpenGL的特点 1.2 OpenGL主要的图形功能 1.3 OpenGL V1.2新增的主要功能 第二章 计算机图形学基础知识 2.1 坐标变换 2.2 透视原理 2.3 隐藏面消除 2.4 光照模型 第三章 入门实例与几何实体绘制 3.1 入门实例 3.2 OpenGL命令语法和图元 3.3 主要函数 3.4 改变状态 3.5 绘制三维实体 第四章 坐标变换、动画与显示列表 4.1 坐标变换 4.2 动画原理 4.3 显示列表 第五章 颜色、光照与纹理 5.1 颜色 5.2 光照 5.3 纹理映射 第二篇 OpenGL Windows编程 第六章 快速入门 6.1 实例简介与准备工作 6.2 PreCreateWindow 6.3 OnCreate 6.4 OnSize 6.5 OnEraseBkgnd和OnInitialUpdate 6.6 OnDraw 6.7 OnDestroy和OnIdle 6.8 实例程序GLEasy 第七章 RGB模式下的Windows调色板 7.1 概述 7.2 建立合适的调色板 7.3 3 - 3 - 2调色板 7.4 系统颜色 第八章 建立OpenGL C++类 8.1 概述 8.2 CGL的设计目标 8.3 CGL类的结构 8.4 将CGL放在DLL中 8.5 使用CGL 8.6 增加CGL的视类CGLView 8.7 使用CGL和CGLView 8.8 实例程序CGL 第九章 OpenGL颜色索引模式 9.1 概述 9.2 选择颜色索引模式 9.3 GL_SHININESS 9.4 GL_COLOR_INDEXES 9.5 EasyCI的改变 9.6 Glib的改变 9.7 EasyCI的改变 第十章 转换Windows DIBS 10.1 概述 10.2 背景知识 10.3 OpenGL图形格式 10.4 Windows DIB格式 10.5 转换 10.6 CGLImage 10.7 Glib的改变 第十一章 纹理映射 11.1 邮票和箱子 11.2 EasyTex例程 11.3 PicCube屏幕保护例程 11.4 把DIBs转化为纹理 11.5 初始化纹理映射 11.6 设置纹理坐标 第十二章 OpenGL Windows实现细节 第三篇 OpenGL图形编程应用 第四篇 OpenGL图形编程应用 附录参考文献

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>