

<<OpenGL高级编程与可视化系统开>>

图书基本信息

书名：<<OpenGL高级编程与可视化系统开发.系统开发篇>>

13位ISBN编号：9787508413099

10位ISBN编号：7508413091

出版时间：2003-1

出版时间：中国水利水电

作者：和平鸽工作室

页数：405

字数：572000

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>

内容概要

OpenGL 是最近几年发展起来的性能优越的开放式三维图形标准，利用它可以创作出具有照片质量的、独立于窗口系统、操作系统和硬件平台的三维彩色图形和动画。

目前，OpenGL 在可视化系统、虚拟现实系统和三维游戏方面得到了广泛地应用。

本书介绍了多个可视化仿真实例，包括一个场景编程系统、两个三维游戏和三个可视化仿真项目。充分利用这些源代码和编程思想，可以大大节约读者开发可视化仿真项目的时间。

本套丛书深入浅出、内容广泛，可供从事可视化系统开发、三维游戏开发或其他图形应用程序开发的各大专院校学生、教员和研究人员参考，也可作为OpenGL 三维图形编程的培训教程或其他相关专业人士和计算机爱好者阅读。

书籍目录

前言	
第1章	三维场景编辑软件简介
第2章	建立程序框架
第3章	实现3DS对象的输入与显示
第4章	实现对象的编辑功能
第5章	实现场景的编辑功能
第6章	增强显示功能
第7章	实现文档的存取功能
第8章	实现场景3DS文件输出
第9章	实现视频捕捉功能
第10章	实现三维场景的渲染输出
第11章	其他功能的实现
第12章	三维空战游戏实例
第13章	构建一个三维游戏引擎
第14章	导弹试验模拟系统
第15章	飞机地形漫游系统
第16章	飞行动力学模拟系统

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>