

<<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>>

13位ISBN编号：9787508433417

10位ISBN编号：7508433416

出版时间：2006-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：和平鸽工作室

页数：394

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

本书通过创建多个可视化仿真实例介绍如何利用OpenGL图形库开发可视化应用系统，内容涉及一个场景编辑系统、两个三维游戏和五个可视化仿真项目。充分利用这些源代码和编程思想，可以大大节省读者开发可视化仿真项目的时间。本书所附光盘包含书中全部应用实例的源代码。

书籍目录

第二版前言 第一版前言 第1章 三维场景编辑软件简介 1.1 软件功能介绍 1.2 软件界面与基本操作 1.2.1 菜单 1.2.2 工具条 1.2.3 基本操作 第2章 建立程序框架 2.1 利用MFC建立基于多文档的应用程序框架 2.1.1 创建一个新工程 2.1.2 设置编译环境 2.1.3 加入OpenGL库 2.2 设置OpenGL图形绘制环境 2.2.1 添加OpenGL头文件 2.2.2 添加成员变量与成员函数 2.2.3 添加函数的执行代码 2.3 各种数据结构定义 2.3.1 类Scene的定义 2.3.2 类ChunkFile的定义 2.3.3 3DS文件输入/输出类的定义 第3章 实现3DS对象的输入与显示 3.1 添加“输入3DS”对话框 3.1.1 编辑“输入3DS”对话框 3.1.2 创建“输入3DS”对话框类 3.1.3 添加成员变量 3.1.4 添加消息处理成员函数 3.1.5 添加3DS文件名称处理类 3.2 添加“正在输入”对话框 3.2.1 编辑“正在输入”对话框 3.2.2 建立“输入3DS”对话框类 3.2.3 添加成员变量 3.2.4 添加消息处理成员函数 3.2.5 添加输入线程函数 3.3 添加对象的显示源代码 3.4 添加3DS输入菜单 3.4.1 编辑菜单资源 3.4.2 添加菜单响应函数 第4章 实现对象的编辑功能 4.1 添加“细节编辑”对话框 4.1.1 编辑“细节编辑”对话框 4.1.2 建立“细节编辑”对话框类 4.1.3 添加控件变量 4.1.4 添加消息处理成员函数 4.2 添加“材质编辑”对话框 4.2.1 编辑“材质编辑”对话框 4.2.2 建立“材质编辑”对话框类 4.2.3 添加控件变量 4.2.4 添加消息处理成员函数 4.3 添加“映射编辑”对话框 4.3.1 编辑“映射编辑”对话框 4.3.2 建立“映射编辑”对话框类 4.3.3 添加消息处理成员函数 4.4 添加菜单项 4.4.1 编辑菜单资源 4.4.2 添加菜单响应函数 4.5 添加对象选择功能 4.5.1 添加鼠标左键单击函数 4.5.2 选择功能的实现 第5章 实现场景的编辑功能 5.1 修改背景颜色 5.1.1 编辑菜单 5.1.2 添加菜单响应函数 5.1.3 添加背景修改源代码 5.2 修改环境光照 5.2.1 编辑菜单 5.2.2 添加菜单响应函数.....

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>