

<<OpenGL游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<OpenGL游戏编程>>

13位ISBN编号：9787562436140

10位ISBN编号：7562436142

出版时间：2006-4

出版时间：重庆大学出版社

作者：(美)阿瑟尔、霍金斯/国别：中国大陆

页数：297

字数：396000

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游戏编程>>

内容概要

《OpenGL游戏编程》一书分为两部分，首先是OpenGL的基础知识，内容包括OpenGL库函数，WGL简介，图元处理，变换和矩阵，颜色和灯光的渲染以及纹理映射；第二部分内容包括一些OpenGL的高级功能特性，内容涉及OpenGL的功能扩展，高级纹理映射，如何提高性能以及OpenGL缓冲区的知识。

最后，在本书第十三章和配套光盘中，提供了两个游戏的完整源代码，以供读者参考和学习。

本书是针对那些准备用OpenGL进行游戏编程,但是以前从没接触过OpenGL的人编写.通过这本书,读者可以学到所有的基础知识,包括纹理贴图和顶点数组等一些非常重要的内容.完成了对本书的学习,你应该可以制作一些稍微复杂的游戏了。

<<OpenGL游戏编程>>

作者简介

Dave Astle,在各种各样的游戏设备如X—Box , PlayStation 2 , GameCube。PC甚至是无线设备上都进行过开发。

目前,他是Qualcomm公司游戏和图形工作组的首席工程师。

也是GameDev.net网站的创始人之一。

他编写过多本关于游戏开发的著作,并在很多业界知名的会议上发言。

<<OpenGL游戏编程>>

书籍目录

第1篇 OpenGL的基础知识 第1章 探险再一次开始了 1.1 为什么要制作游戏 1.2 OpenGL是什么
1.3 一个示范程序 小结 复习题 自测题 第2章 创建一个简单的OpenGL程序 2.1 WGL的简介
2.2 像素格式 2.3 一个OpenGL程序 2.4 全屏模式的OpenGL 小结 复习题 自测题 第3章
OpenGL的状态和图元 3.1 状态功能函数 3.2 图元的处理 3.3 属性 小结 复习题 自测题
第4章 变换和矩阵 4.1 理解坐标变换 4.2 OpenGL和矩阵 4.3 投影 4.4 视口的操作 4.5 使用
自己的矩阵 小结 复习题 自测题 第5章 颜色、灯光、混合和烟雾 5.1 在OpenGL中使用颜色
5.2 渲染 5.3 OpenGL中的灯光 5.4 混合 5.5 烟雾 小结 复习题 自测题 第6章 OpenGL中
的位图和图像 6.1 OpenGL的位图 6.2 图像的使用 6.3 像素存储的管理 6.4 Targa图像文件 小
结 复习题 自测题 第7章 纹理映射 7.1 纹理映射概述 7.2 纹理坐标 7.3 纹理映射的使用
7.4 层级贴图 7.5 纹理控制 7.6 纹理环境及纹理功能函数 7.7 纹理地形 小结 复习题 自测
题 第2篇 超越基础 第8章 OpenGL的扩展 8.1 扩展的剖析 8.2 使用扩展 8.3 WGL扩展 8.4
Glee的简介 8.5 一个扩展示范程序 小结 复习题 自测题 第9章 高级纹理映射 9.1 纹理的
高级话题 9.2 纹理矩阵堆栈 9.3 纹理坐标的生成 9.4 多重纹理 小结 复习题 自测题 第10
章 性能的提高 10.1 显示列表 10.2 顶点数组 10.3 视野截体剪切 小结 复习题 自测题
第11章 显示文本 11.1 位图字体 11.2 轮廓字体 11.3 使用glFont 小结 复习题 自测题
第12章 OpenGL的缓冲区 12.1 OpenGL的缓冲区是什么 12.2 颜色缓冲区 12.3 深度缓冲区
12.4 模板缓冲区 12.5 累积缓冲区 小结 复习题 自测题 第13章 最终的游戏 13.1 游戏设计
13.2 在游戏中使用OpenGL 小结 自测题 附录 附录A 复习题和自测题答案 附录B 参考资料 附
录C 配套光盘

<<OpenGL游戏编程>>

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>