

<<C++Builder 6.0下OpenG>>

图书基本信息

书名：<<C++Builder 6.0下OpenGL编程技术>>

13位ISBN编号：9787121128677

10位ISBN编号：7121128675

出版时间：2011-3

出版时间：电子工业

作者：蒋勇//王介付//刘敬

页数：212

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>

前言

前言 C++ Builder是由Borland公司继Delphi之后推出的一款高性能、可视化集成开发工具，C++ Builder具有快速的可视化开发环境，它实现了可视化的编程环境和功能强大的编程语言（C++）的完美结合。

OpenGL是一个行业标准的跨平台应用程序编程接口（Application Programming Interface,简称API）。OpenGL与硬件无关，利用它所开发的程序可以在不同的平台之间进行移植。

近年来，OpenGL在3D游戏开发等领域应用广泛。

作者结合几年来在人体头颅建模、纺织产品设计等方面科学研究的经验，将C++ Builder与OpenGL研发技术强强结合，精心编写本书，希望广大读者通过阅读本书来解决学习、工作、科研中遇到问题。

本书具体内容编排如下：第1章详细介绍TOpenGLB6组件包的安装、glut库的转换方法。该章是整书的铺垫，从无到有的过程中，作者遇到了很多意想不到的问题，利用有限资源探寻解决问题办法的过程对读者有较高的借鉴意义。

第2章详细介绍OpenGL的基本图元，如点、线、三角形、四边形、多边形等。

本章重点讲解了图形的基本元素，也是图形相关研发的基础。

本章利用浅显的图形知识、普通常见的函数创造性地开发了几个有趣地实例，作者重点体会其中的创造性、发散性思维方法。

第3章详细介绍颜色、光照、纹理、位图的相关知识。

本章内容多、信息量大，利用好颜色、光照、纹理、位图等知识是OpenGL程序研发的关键环节。

建议读者在详细掌握本章的基础上，通过修改部分程序代码、修改部分数据等方法体会其中细微差别，以便寻求最佳显示效果。

第4章详细介绍动态效果，主要内容有平移、旋转、缩放等。

图形的平移、旋转、缩放等是图形研发的基础性工作，是图形研发中模块化、程序化的过程，建议读者在学会合理利用平移、旋转、缩放等技术手段的基础上粗读即可。

第5章介绍高级技巧与综合实例，主要是对前4章的内容进行提高与加强。

本章在整书中具有承上启下的作用，自由落体运动等小程序开发中细节的处理请读者多加体会，事实上在软件开发中对细节的要求会更高。

第6章详细介绍如何从VC++的OpenGL程序中提取有用信息应用到C++ Builder 6.0中。

因国内现有OpenGL程序研发类书籍基本上都是以VC++为研发平台，如何选择有用信息并加以运用对读者以后进行系统研发具有重要的意义，对程序跨平台移植也有一定的借鉴意义。

第7章详细介绍一个应用程序开发模板。

此模板将OpenGL程序研发的基本元素加以整合，以此模板为基础，可以使研发人员从基础性、铺垫性的工作中解放出来，专心处理核心代码，对提高研发效率意义重大。

当然，读者也可以以此模板为基础，研发出适合本部门、本领域的专业性模板。

入门的知识、核心的思想，这是作者编写本书的出发点与期望之所在。

南京信息工程大学 蒋勇 2010年12月15日

<<C++Builder 6.0下OpenG>>

内容概要

本书以c++builder 6.0为开发平台，详细、系统、地介绍了opengl程序研发入门知识。主要包括组件包安装、glut库转化、基本图元、光照、颜色、键鼠操作等内容，最后提供了一个非常详细的应用程序开发模板供读者参考。

本书以c++builder 6.0为开发平台进行opengl程序研发的工具书，很多章节将作者研发过程中遇到问题、寻求解决方法、多角度尝试、多次失败、最终解决问题的全过程一一呈现，从这个意义上来讲，本书是作者最原始的研发笔记。

作者希望本书不仅能为读者提供opengl技术指导，更能帮助读者理清思路、树立克难攻坚的信心与决心。

本书面向的读者主要有对计算机图形学比较感兴趣的高年级本科生、从事图形图像研究的研究生、对opengl 3d游戏开发比较感兴趣的编程爱好者，以及编写图形硬件驱动的程序开发人员，本书也适合于从事3d游戏开发的工作人员参考借鉴。

<<C++Builder 6.0下OpenG>>

作者简介

工作经历：

2009年10月-现在：

南京信息工程大学 理学院 信息与计算科学系 教授；

南京信息工程大学 博士生导师。

1994年6月-2009年9月：南京理工大学理学院教授，其间历任：

信息与计算科学系主任；

应用数学系主任；

理学院副院长；

研究中心主任；

书籍目录

- 第1章 架好通向opengl的桥
 - 1.1 由c++builder 6.0 通向opengl1
 - 1.2 由vc++ 6.0通向c++builder 6.07
 - 1.3 由glut到c++builder 6.0
- 第2章 opengl的基本几何图元
 - 2.1 opengl中的点
 - 2.2 opengl中的线
 - 2.3 opengl中的三角形
 - 2.4 opengl中的四边形
 - 2.5 opengl中的多边形
 - 2.6 opengl中的圆与椭圆
- 第3章 静态效果篇
 - 3.1 颜色篇
 - 3.2 光照篇
 - 3.3 纹理篇
 - 3.4 位图补充篇
- 第4章 动态效果篇
 - 4.1 如何响应按键操作
 - 4.2 旋转、平移、缩放效果的实现
 -
 - 4.3 投影、视区变换
 - 4.4 综合实例
- 第5章 高级技巧与综合实例
- 第6章 如何把vc++中的opengl程序合理地移植到c++builder 6.0中
- 第7章 opengl应用程序开发模板
- 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>