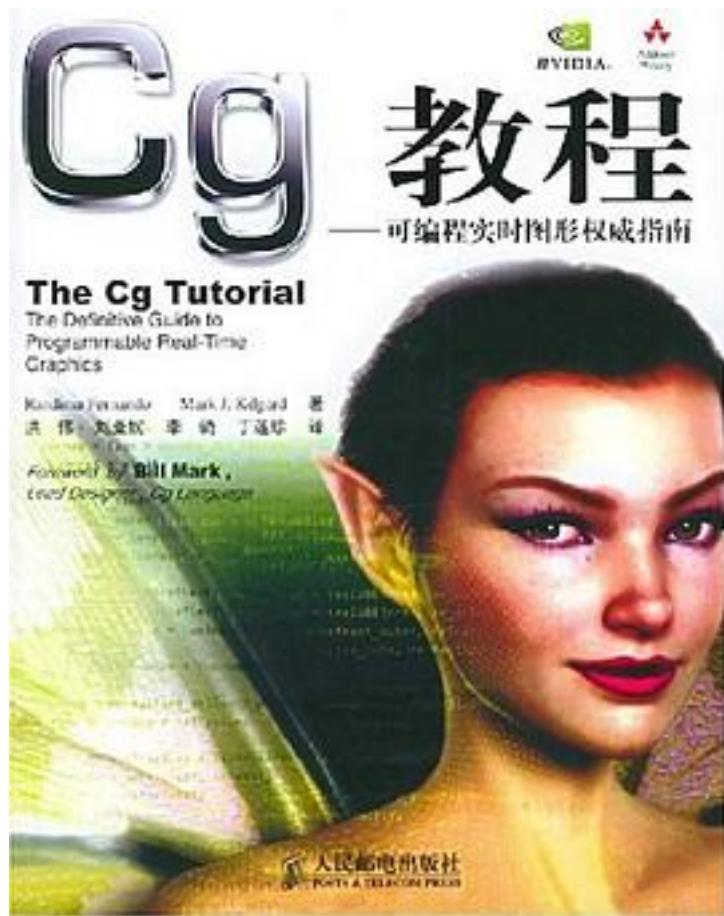


CG教程-可编程实时图形权威指南



[CG教程-可编程实时图形权威指南_下载链接1](#)

著者:

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2004-9

装帧:简装本

isbn:9787115124302

Cg是最早的为可编程图形硬件设计的高级编程语言，《Cg 教程:可编程实时图形权威指南》教你如何编写Cg程序。《Cg 教程:可编程实时图形权威指南》共10章，第1章简要介绍Cg语言。随后的每一章分别介绍Cg中的一个概念和技术的说明，包括最简单的Cg程序，参数、纹理和表达式，如何

进行顶点变换，如何用Cg实现光照模型，如何用Cg顶点程序实现模型的动画和变换，如何实现环境贴图，如何实现凹凸贴图，雾、卡通光照、投影聚光、阴影贴图和复合技术，目前可用的Cg的顶点和片断的简要描述（Profile）等内容。每章的结尾提供了习题，以帮助你进一步学习，探索更多的Cg知识。《Cg教程:可编程实时图形权威指南》另外还附有5个关于Cg基础知识的附录。

《Cg

教程:可编程实时图形权威指南》适合开发三维游戏和应用软件的程序员及项目管理人员、实时三维美工人员和学习计算机图形学的学生阅读，也可供任何对学习实时渲染技术当前发展动态有兴趣的人士阅读参考。

作者介绍:

目录:

[CG教程-可编程实时图形权威指南 下载链接1](#)

标签

CG

Shader

图形学

cg教程

计算机

游戏编程

编程

计算机图形学

评论

有点老了，不过思路还是经典的。图形学启蒙书

不错的渲染语言的入门书，但读之前应该清楚基本的图形API

Shaders编程入门必读

Nvidia刚出的Cg的时候，这本书算是比较早出了中文版。虽然在shader的世界里，这算老书了，但是怀念近十年前刚看到书时的感觉。

前面挺简单，最后看糊涂了，以后回过头再看。。。

适合入门的书

想起雨季的时光

cg也就这本教材，其他的看例子吧。dx有hlsl，cg的存在，感觉完全是因为opengl那段低潮时期，glsl出来以后，感觉cg没啥必要了，作为通吃hlsl和glsl的shader语言，nv提供了大量cg的例子，可以给gl和dx使用。

是一本相当棒的Shader入门级教程。可配合官方提供的Cg Tutorial Examples样例程序阅读。

一般cg不错的基础教程，就是有点老了

这本书的中文翻译版实在太差劲，要看去nvidia官网看英文原版吧、、

[CG教程-可编程实时图形权威指南 下载链接1](#)

书评

[CG教程-可编程实时图形权威指南 下载链接1](#)