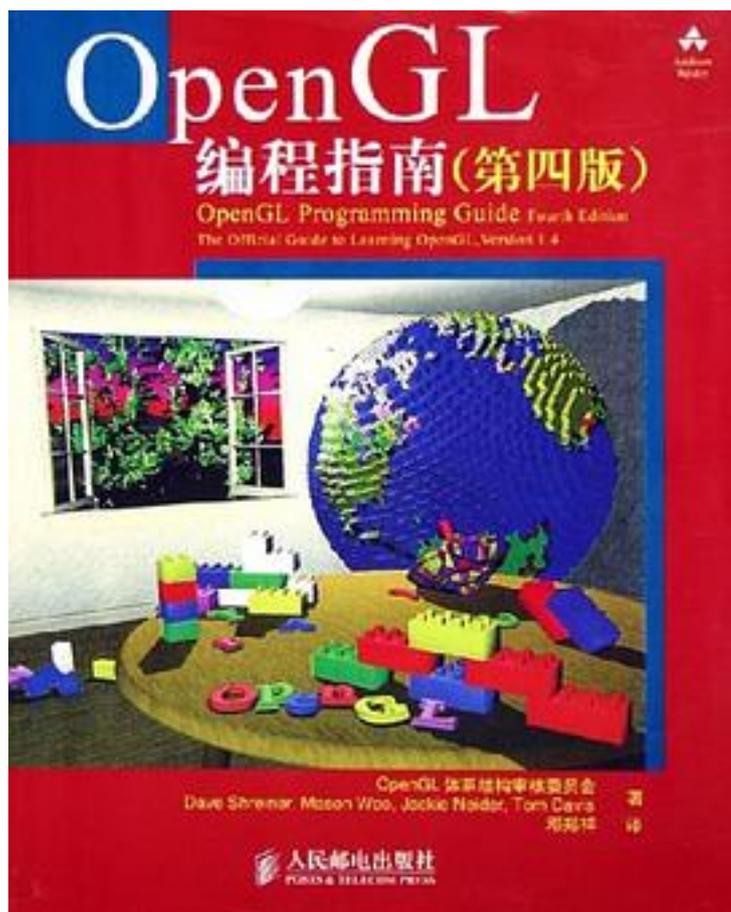


# OpenGL编程指南



[OpenGL编程指南\\_下载链接1](#)

著者:OpenGL体系结构审核委员会

出版者:人民邮电

出版时间:2005-4

装帧:

isbn:9787115132178

OpenGL图形系统是一个软件接口，让程序员能够创建交互式程序，使用计算机图形学技术生成具有真实感的图像。本书是OpenGL ARB推荐的OpenGL 1.4版学习指南。

本书首先阐述OpenGL的功能和计算机图形学基本知识，包括状态管理和几何体的绘制

、模型变换、视点变换和投影变换、颜色和光照；然后深入探讨一些高级技术，包括反走样、混合、雾效、显示列表、图像处理、纹理映射、帧缓存、网格化、NURBS、选择和反馈等；同时讨论其他一些重要主题，像如何提高程序的性能、OpenGL扩展和跨平台技术等。

本书只要求读者有一定的C语言基础和数学知识，适合所有对OpenGL编程感兴趣的读者阅读。

作者介绍:

Dave

Shreiner是ARM公司的图形技术总监，长期担任SGI核心OpenGL组的成员。他首次开设了OpenGL的商业培训课程，拥有二十多年的计算机图形应用开发经验。Dave定期参加SIGGRAPH和其他全球性的图形工作会议。他是《OpenGL ES 2.0 Programming Guide》和《OpenGL Reference Manual》的作者，也是Addison-Wesley的OpenGL系列的编辑。

目录:

[OpenGL编程指南\\_下载链接1](#)

## 标签

opengl

计算机

图形学

计算机图形学

编程

游戏开发

Graphic

图形渲染

## 评论

读了一点点

---

纯工作需要

---

应付作业。全忘了。

---

写得不是很人性化 更多像一本手册 而不是教程

---

好书一本。

---

工具书

---

读前三章解决了开学至今上机时的很多疑惑。感觉之前各种OpenGL的书和资料都白读了。并不觉得这是查阅手册没法读，相反比NeheTutorial清楚多了。翻译还行。

---

OpenGL图形编程的红宝书，至少有一个版本的。现在OpenGL有在线SDK：[www.opengl.org/sdk](http://www.opengl.org/sdk)，书用得比较少了。不过说句实话我更喜欢更推荐看蓝宝书：《OpenGL超级宝典》，<http://book.douban.com/subject/5273949/>蓝宝书更容易上手，解决实际问题。

---

翻译略搓，虽然大致懂，但是因为熟悉函数的话显然英文更靠谱

-----  
有纸质书

-----  
opengl入门的一本不错的书 初学时简单过一遍 了解3d游戏的一些基础概念  
有一定经验之后再仔细阅读

-----  
看了前几章，基本了解了一下OpenGL能做哪些事情。

-----  
好书

-----  
就像是新华字典，能查不能读

-----  
看的是第九版的中文版，翻译的不敢恭维吧，一是词不达意，二是部分语句极不通顺。  
如果不是因为对图形流水线有基础和对照着英文版看，肯定会看的云里雾里。

-----  
[OpenGL编程指南\\_下载链接1](#)

## 书评

OpenGL的API更新好快，现在是2013年1月8日，我可以负责任的说第七版已经是累赘了，第八版号称1月中旬就上市了。  
这本书不像别的书，很多书旧版还很有价值，这本书本身就像是一个man page的集合，很多API都已经弃用了，参考这本书你会发现你辛苦弄懂的东西原来已经被弃用了。。...

-----  
不愧是opengl官方指定参考书,从整体架构,设计思想,到图形编程中各个要素的分析,直至许多重要函数的用法都写得非常细致,还包括了很多详尽的例子,能让人真正明白这个系统的各个部分是如何运转的.而且这本书的门槛很低,非计算机专业人员都能很快上手,对

3d图形处理有兴趣的有必要看看.

-----  
如题，翻译的很死板，还有错误，第三章看我一阵头晕，还有几章也不怎么样，太僵硬，所幸，很重要的一章——第九章纹理贴图翻译的还差强人意。

-----  
【版本】我看的是机械工业出版社，2014年出版，第八版 1. P287: This approach eliminates the need for a conditional, 翻译是，这种方法需要一定条件才能消除。你感受一下。错的太远了 2. P321: Furthermore, we require the application to send us tangents that are cons...

-----  
书写的很详尽，翻译的也可以。大家注意到附录可以下载没有。好几十页的附录，在出版社网站上。抱歉，我的评论太短了。抱歉，我的评论太短了。抱歉，我的评论太短了。抱歉，我的评论太短了。抱歉，我的评论太短了。

-----  
本书中文版的两大硬伤： 1. 翻译人员不懂OpenGL。翻译人员在翻译英文时，无法领会英文原句的重点。结果，翻译出来很多拗口、生硬、不通顺的中文。这种“不中不英”的夹生饭风格的表达，我相信，有过英语学习经历的人都不陌生。这种表达方式最大的问题就是常常让人摸不着头脑。 ...

-----  
这本书太多固定管线，基本是本手册的感觉，落后时代了。入门看看就行，超级宝典那本书看起来更合适。这本书可以留着当手册查查。现在有不少新的入门教程写得也还不错，nehe那个也有点过时了。而且个人感觉cg或者hlsl写shader比用glsl写起来更方便，当然最方便的还是shaderlab..

-----  
感觉大量内容是机翻的，读起来超级不顺。书有问题就算了，然而官网配套的示例代码，也太不完善了。如果书里面每一个小结都能找到正确的可运行代码（实际上，只能找到部分，而且bug超多，我只改通了一部分），我就可以结合代码来阅读这书了。目前看到第六章，还是打算改看SuperB...

-----  
红宝书第七版，翻一下看看就知道了，出了前面基本原理的章节，后面百分之八九十的章节，第一页就有一段大大的“注意”，说：“在Opengl 3.1中，本章所介绍的一些技术和函数已经废弃并删除了，但是概念仍然是相关的，并且有更加现代的功能可供使用。”也是就是说从长远来讲， ...

-----  
When you read about "In OpenGL Version 3.1, all of the techniques and functions described in this chapter were removed through deprecation. Even though some of this functionality is part of the GLU library, it relies on functionality that has been removed ...

-----  
这不是一本OpenGL的入门书籍，更不是教程。确切的说，它是一本API参考手册。如果只是要一本参考手册，网上可以方便的查找到相关API公开文档。  
=====

-----  
这本书感觉还是要配合蓝宝书看 其实翻译的也不算差, 至少比那本 OpenGL Shading language 翻译的要好 而且这本书不应该只看一遍, 应该看多遍, 每个例子代码都要自己去编译修改才能运用得上

-----  
收到华章样书《OpenGL编程指南（原书第9版）》打开外包装，看到书的时候还是很惊喜的。看着精致的封面，六百多页沉甸甸的纸张，不禁想起在大学时，那时候还是第五版，我们通常称之为“红宝书”。记得那本还是学长毕业送给我的，后来我的那本也传承给了我的师弟。08年，那...

-----  
[OpenGL编程指南 下载链接1](#)