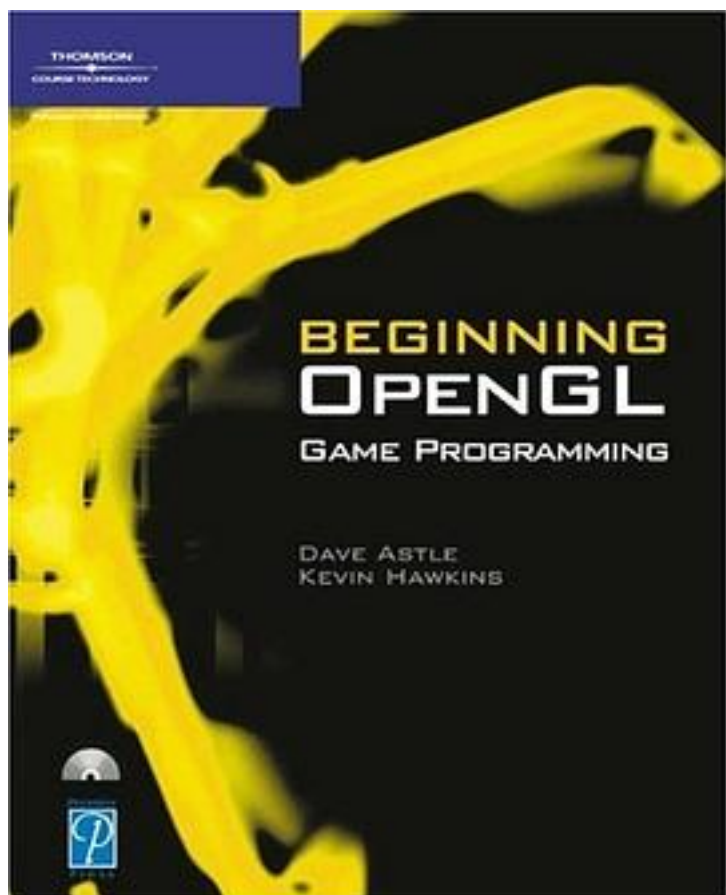


Beginning OpenGL Game Programming (Game Development Series)



[Beginning OpenGL Game Programming \(Game Development Series\) 下载链接1](#)

著者:Dave Astle

出版者:Course Technology PTR

出版时间:2004-03-19

装帧:Paperback

isbn:9781592003693

作者介绍:

目录:

[Beginning OpenGL Game Programming \(Game Development Series\) 下载链接1](#)

标签

opengl

计算机

3d

Graphics

Game

计算机科学

计算机图形学

英文版

评论

头大了

[Beginning OpenGL Game Programming \(Game Development Series\) 下载链接1](#)

书评

我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了
我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了
我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了
我看过了 我看...

《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缓冲区的相关知识...

[Beginning OpenGL Game Programming \(Game Development Series\) 下载链接1](#)