

OpenSceneGraph三维渲染引擎编程指南



[OpenSceneGraph三维渲染引擎编程指南 下载链接1](#)

著者:

出版者:

出版时间:2010-1

装帧:

isbn:9787302213031

《OpenSceneGraph三维渲染引擎编程指南》是一本全面深入介绍OpenSceneGraph（OSG）基础及核心API函数的入门教程。OpenSceneGraph（OSG）是一个基于工业标准OpenGL跨平台的三维开源场景图形系统应用程序开发接口（API）。作为一个高性能的图形开发引擎，它在3D程序开发中扮演着重要的角色。

《OpenSceneGraph三维渲染引擎编程指南》按照OSG的设计结构体系，逐一深入讨论OSG的各个功能模块。首先介绍了OSG的历史和开源组织，以及配置开发环境；然后深

入探讨OSG的核心库、NodeKits工具库、OSG插件库、互操作库及扩展库等，重点分析了如何将OSG集成到用户应用开发程序的核心功能及各种应用技术，主要包括场景组织和管理、场景数据优化、交互操作及数据实时动态更新等技术；最后探讨了关于OSG地形与地理信息的应用。

《OpenSceneGraph三维渲染引擎编程指南》要求读者有比较好的C++基础知识和一些3D数学基础知识，适合所有对OpenGL和OSG编程感兴趣的读者。

作者介绍:

目录:

[OpenSceneGraph三维渲染引擎编程指南_下载链接1](#)

标签

OpenSceneGraph

3D图形学

渲染引擎

osg

编程

API

计算机

研究

评论

封面和王锐那本一样，可能更偏向像辞典一样的书；有时候查阅起来还是颇有收获，虽然版本一直在更新，但大多数思想没有变。

不推荐。作者写作很不负责任，全是抄袭和复制。

[OpenSceneGraph三维渲染引擎编程指南_下载链接1](#)

书评

[OpenSceneGraph三维渲染引擎编程指南_下载链接1](#)