



C.P. 16 – 162, 062510 – BUCUREȘTI

tel. 021.4113617, fax 021.4114280

e-mail: office@matrixrom.ro, www.matrixrom.ro

Grafica pe calculator

Capitolul 1. In loc de cuvânt înainte

Capitolul 2. Primii pași rezezi . . . către OpenGL

Capitolul 3. Imagine + . . . + Imagine = Animație!

Capitolul 4. Calitatea experienței utilizatorului

Capitolul 5. Navigarea în scenă

Capitolul 6. Forme complexe

Capitolul 7. Curbe și suprafețe parametrice

Capitolul 8. Aplicarea texturilor

Capitolul 9. Putina culoare într-o lumină colorată

Capitolul 10. Efecte speciale - transparență, ceață și umbră

Capitolul 11. Selecția și manevrarea obiectelor 3D

Anexe

A. Instalarea DevCpp pentru OpenGL/FreeGLUT

B. Nomenclatura funcțiilor

C. Sisteme de coordonate și transformări geometrice

D. Alte primitive geometrice

E. Valorile utilizabile în combinarea culorilor

Referințe bibliografice