

<<计算机图形学基础>>

图书基本信息

书名：<<计算机图形学基础>>

13位ISBN编号：9787111137542

10位ISBN编号：711113754X

出版时间：2004-2

出版时间：机械工业出版社

作者：杜晓增

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<计算机图形学基础>>

内容概要

本书作为计算机图形学的入门教材，主要介绍了计算机图形学的基本概念、原理、方法和内容，详细讲述了图形系统的组成、基本图形的光栅生成算法、常用交互技术和方法、图形裁剪和图形变换、典型曲线和曲面、可见面判断算法和真实感图形生成算法。

本书和其他同类型教材的最大不同是突出实用性，几乎所有算法都给出具体的C或VC源程序，读者可以直接使用这些源程序来理解和掌握所学内容，提高学习的兴趣。

本书可作为高等院校计算机、信息处理等相关专业本科生的教学用书，也可供对计算机图形学感兴趣的读者参考。

<<计算机图形学基础>>

书籍目录

序前言第1章 概述 1.1 计算机图形学的诞生 1.2 计算机图形学的应用 1.3 图形软件标准 习题第2章 图形系统 2.1 计算机图形软件系统 2.2 计算机图形硬件系统 2.3 图形显示设备 2.4 液晶显示器 (LCD) 习题第3章 基本图形元素的生成算法 3.1 直线的生成算法 3.2 圆的生成算法 3.3 椭圆的生成算法 3.4 区域填充算法 习题第4章 图形变换 4.1 二维几何变换 4.2 三维几何变换 4.3 三维变换综合示例 4.4 投影变换 习题第5章 交互技术 5.1 输入设备 5.2 输入控制 5.3 交互技术 习题第6章 图形裁剪 6.1 窗口到视区变换 6.2 线段裁剪 6.3 多边形裁剪 习题第7章 曲线和曲面 7.1 贝齐曲线曲面 7.2 B样条 7.3 Nurbs曲线 习题第8章 可曲面判断算法 8.1 多面体的消隐 8.2 Z缓冲区消隐算法 8.3 Warnock算法 8.4 消隐算法程序 习题第9章 真实感物体绘制 9.1 光照模型 9.2 Gouraud明暗处理 9.3 光线跟踪算法 9.4 纹理映射 9.5 示例 习题附录 附录A C语言图形函数 习题 附录B OpenGL 编程参考文献

<<计算机图形学基础>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>