

<<非真实感图形学>>

图书基本信息

书名：<<非真实感图形学>>

13位ISBN编号：9787121004698

10位ISBN编号：7121004690

出版时间：2004-11

出版时间：电子工业出版社

作者：施特罗托特 (Strothotte Thomas)

页数：262

字数：494000

译者：叶修梓

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>

<<非真实感图形学>>

内容概要

作为一个与真实感图形学相对应的图形学分支，非真实感图形学关注于那些原来由手工制作，现在改由计算机自动生成的图画、图像和动画，并涉及到通常的计算机图形学所讲述的各方面内容。本书深入而系统地讲解了非真实感图形学的基本原理，以及非真实感效果的造型、绘制和动画算法等。

本书从研究的角度，考察了真实感图形学从二维图像到三维图像的发展历程。

在二维图像部分，更多地涉及图像处理的内容，如各种特殊效果的处理等。

在三维图像部分，本书开始关注与非真实感相关的图形学研究内容，如造型技术和光照模型等。

本书不但内容全面，还提供了大量图形图像实例、可供直接编写程序的算法以及章后习题，为对非真实感图形学感兴趣的读者提供了一个很好的切入点。

本书适合作为高年级本科生或研究生的教材，也可供非真实感图形学领域的研究者作为参考。

<<非真实感图形学>>

作者简介

Thomas Storthotte 德国马格德堡大学计算机科学专业的教授，Storthotte教授在马格德堡开创了计算视学的本科生和研究生课程，领导着计算机图形学和交互式系统实验赛马。他还曾在多所大学和位于海德堡的IBM科学中心进行过教学和研究，从事并负责过欧盟资助的研究项目，并担

<<非真实感图形学>>

书籍目录

第1章 导论 1.1 关于真实感 1.2 非真实感绘制 1.3 通向非真实感绘制算法的途径 1.4 对非真实感绘制的想像
第2章 图像像素操作 2.1 半调法 2.2 掩膜 2.3 点画法 2.4 图像马赛克
第3章 线条、曲线和笔划 3.1 画“不正确的”线条 3.2 画“艺术的”线条：路线和风格的隐喻 3.3 一般化：多分辨率曲线
第4章 模拟自然的介质和艺术手法 4.1 模拟湿颜料的画法 4.2 模拟纸上的铅笔画 4.3 模拟木版画和版画
第5章 基于笔划的插图 5.1 笔划和笔划纹理 5.2 细节和方向 5.3 基于笔划的图像的比例改变
第6章 用二维半数据结构工作 6.1 G缓冲器 6.2 G缓冲器上的操作 6.3 可理解的绘制 6.4 交互绘画 6.5 用于二维抖动的三维参数
第7章 几何模型及其在非真实感绘制中的运用 7.1 作为数据类型的几何模型 7.2 多边形模型 7.3 自由曲面
第8章 非真实感绘制光照明模型 8.1 相对于照明传达形状 8.2 一个基本光照明模型 8.3 彩色插图 8.4 基于成分的光照明模型 8.5 实现要点
第9章 变形非真实感绘画作品 9.1 图像空间变形 9.2 物体空间变形 9.3 使变形可理解 9.4 动画上下文中的变形
第10章 非真实感绘制的应用 10.1 非真实感动画 10.2 建筑插图 10.3 绘制植物 10.4 对医学与技术文本进行图示 10.5 针对盲人的触觉绘制
第11章 非真实感绘制的概念框架 11.1 方法论的否认 11.2 数学预备知识：等价关系、等价类及商 11.3 物理学基础：经由光线传达 11.4 神经生物学上下文：look-ahead集合和look-around集合 11.5 视觉传达模型 11.6 总结及与非真实感绘制的实际联系
图片资料和致谢清单参考文献

<<非真实感图形学>>

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>