

<<计算机图形学>>

图书基本信息

书名：<<计算机图形学>>

13位ISBN编号：9787302104346

10位ISBN编号：7302104344

出版时间：2005-3

出版时间：清华大学出版社

作者：杨钦 编

页数：250

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>

前言

21世纪是知识经济的时代，是人才竞争的时代。

随着21世纪的到来，人类已步入信息社会，信息产业正成为全球经济的主导产业。

计算机科学与技术与信息产业中占据了最重要的地位，这就对培养21世纪高素质创新型计算机专业人才提出了迫切的要求。

为了培养高素质创新型人才，必须建立高水平的教学计划和课程体系。

在20多年跟踪分析ACM和IEEE计算机课程体系的基础上，紧跟计算机科学与技术的发展潮流，及时制定并修正教学计划和课程体系是尤其重要的。

计算机科学与技术的发展对高水平人才的要求，需要我们从总体上优化课程结构，精炼教学内容，拓宽专业基础，加强教学实践，特别注重综合素质的培养，形成..

<<计算机图形学>>

内容概要

本书全面介绍计算机图形学的系统组成、图形生成与显示算法以及交互实现技术。

主要内容包括：计算机图形系统、基本光栅图形生成技术、图形变换、交互绘图技术、真实感图形的生成技术、曲线与曲面、几何建模以及与计算机图形学相关的研究领域。

本书的特点是取材精炼，注重算法与实现相结合，便于读者用较少的时间精力全面地掌握计算机图形学的主要内容。

本书将计算机图形学的基本理论、算法与OpenGL技术有机结合，可以加深读者对基本理论、算法的理解，并且有利于读者牢固地掌握OpenGL技术。

本书强调图形交互技术，介绍了基于Windows操作系统的Visual C++图形程序开发平台和OpenGL技术的实现，增加了学习的趣味性，有助于读者进行图形学实验，为读者今后在学习和工作中应用图形学技术开发应用系统打下坚实的基础。

本书适合作为高等学校计算机图形学的教学用书，对从事CAD和CG研究、应用和开发的广大科技人员也有较高的参考价值。

书籍目录

第1章 绪论 1.1 计算机图形学的发展历史 1.2 计算机图形学的研究内容 1.3 计算机图形学的应用领域
第2章 计算机图形系统 2.1 计算机图形系统概述 2.2 Windows操作系统下图形程序开发方法介绍 2.3
OpenGL介绍第3章 基本光栅图形生成技术 3.1 光栅图形学概述 3.2 线的生成算法 3.3 区域的填充 3.4 文
字的生成 3.5 用Visual C++生成基本图形 3.6 用OpenGL生成基本图形第4章 图形变换 4.1 几何变换 4.2
坐标变换 4.3 几何变换与坐标变换的关系 4.4 显示变换 4.5 裁剪 4.6 OpenGL坐标变换机制第5章 交互绘
图技术 5.1 窗口系统、事件驱动模式 5.2 交互式的显示控制技术 5.3 交互式的图形生成技术 5.4 交互
式的图形编辑技术 5.5 OpenGL对图形交互的支持第6章 真实感图形的生成技术 6.1 消隐技术 6.2 光照技
术 6.3 物体表面细节的模拟 6.4 阴影的生成 6.5 图形反走样技术 6.6 用OpenGL生成真实感图形第7章 曲
线与曲面 7.1 曲线曲面入门 7.2 三次样条曲线曲面 7.3 Bezier曲线和曲面 7.4 B样条曲线和曲面 7.5 非均
匀有理B样条曲线曲面 7.6 用OpenGL生成曲线和曲面第8章 几何建模 8.1 概述 8.2 体素构造表示法 8.3
边界表示法 8.4 其他表示方法 8.5 几体建模方法的应用与发展第9章 计算机图形学相关的研究领域 9.1
计算机辅助设计与制作 9.2 计算机动画 9.3 可视化 9.4 虚拟现实 9.5 逆向工程参考文献

<<计算机图形学>>

编辑推荐

《计算机图形学》适合作为高等学校计算机图形学的教学用书，对从事CAD和CG研究、应用和开发的广大科技人员也有较高的参考价值。

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>