

## <<计算机动画的算法基础>>

### 图书基本信息

书名：<<计算机动画的算法基础>>

13位ISBN编号：9787308021623

10位ISBN编号：7308021629

出版时间：2000-12

出版时间：浙江大学出版社

作者：鲍虎军 金小刚 彭群生

页数：476

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>

## <<计算机动画的算法基础>>

### 内容概要

《计算机应用技术前沿丛书：计算机动画的算法基础》的特点是取材全面，内容系统，注重对计算机动画基础理论和各类实用算法的介绍和分析，既可作为大专院校计算机系学生的教学用书，对从事计算机动画技术研究和开发的工程技术人员、电脑动画制作人员，也有较大的参考价值。

## <<计算机动画的算法基础>>

### 书籍目录

1 计算机动画简介1.1 计算机动画的发展历史1.2 计算机动画技术的应用1.3 计算机动画的研究内容1.4 计算机动画系统的硬件配置1.5 商业动画软件简介1.6 小结2 三维几何造型技术2.1 体素构造表示法2.2 边界表示法2.3 参数表示与多边形网格表示2.4 Bezier曲线2.5 Bezier样条曲线2.6 B样条曲线2.7 B样条曲线的递推计算2.8 B样条曲线的分割2.9 B样条曲线的升阶2.10 Bezier曲面及其离散剖分算法2.11 Bezier曲面的光滑拼接2.12 B样条曲面及其插值2.13 常用曲面的构造2.14 Trim曲面2.15 Catmull-Clark样条曲面2.16 小结3 真实感图形绘制技术3.1 虚拟摄像机模型3.2 光照明模型基础3.3 简单画面绘制3.4 标准光线跟踪算法3.5 光线跟踪几何3.6 分布式光线跟踪算法3.7 加速光线跟踪算法3.8 光线跟踪算法中的反走样技术3.9 纹理映射技术3.10 辐射度方程的求解技术3.11 小结4 低层运动控制方法4.1 参数关键帧技术4.2 样条驱动动画技术4.3 速度曲线4.4 一般化的运动学控制技术4.5 样条基函数的选取4.6 物体朝向的欧拉角表示和插值技术4.7 物体朝向的四元数表示和插值技术4.8 小结5 过程纹理造型和动画技术5.1 三维纹理映射技术5.2 过程纹理造型技术5.3 过程纹理的动画技术5.4 Fourier合成技术5.5 基于语法的造型技术5.6 粒子系统方法5.7 小结6 Morphing和空间变形动画技术6.1 二维多边形形状渐变.....7 关节动画及表情动画技术8 基于物理模型的动画技术

## <<计算机动画的算法基础>>

### 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>