

<<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：9787560615547

10位ISBN编号：7560615546

出版时间：2005-7

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：丁爱玲

页数：199

字数：303000

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>>

内容概要

本书讲述了计算机图形学的基本概念、原理和算法。

全书共分九章，包括计算机图形学基本知识，交互式绘图技术，基本光栅图形生成算法，二维、三维图形的基本变换，曲线与曲面，真实感图形生成技术，造型技术及与计算机图形学相关的研究领域的简单介绍。

本书内容丰富、条理清晰，在阐述基本原理的基础上，注重理论与实践的结合。

本书可作为高等院校计算机专业本科生、研究生学习计算机图形学的教材，同时也可作为相关领域技术人员的参考书。

<<计算机图形学>>

书籍目录

第1章 计算机图形学基本知识 1.1 计算机图形学的研究内容 1.2 计算机图形学的发展 1.3 计算机图形学的应用 1.4 计算机图形系统硬件简介 习题 第2章 交互式图形系统与OpenGL 2.1 交互设备 2.2 交互技术 2.3 交互式图形系统的设计 2.4 开放式图形程序库OpenGL 习题 第3章 基本图形的生成与计算 3.1 直线的生成算法 3.2 圆的生成算法 3.3 椭圆生成算法 3.4 区域填充算法 3.5 字符的生成 3.6 图形的裁剪 3.7 反走样 习题 第4章 曲线与曲面 4.1 曲线和曲面的理论基础 4.2 Hermit曲线 4.3 B é zier曲线 4.4 B样条曲线 4.5 非均匀有理B样条(NURBS)曲线 4.6 曲面的参数表示 4.7 B é zier曲面 4.8 B样条曲面 4.9 孔斯(Coons)曲面 习题 第5章 图形变换 5.1 图形变换的数学基础 5.2 二维基本变换 5.3 二维组合变换 5.4 三维基本变换 5.5 三维组合变换 5.6 平行投影变换 5.7 透视投影变换 5.8 三维图形裁剪 习题 第6章 几何造型技术 6.1 几何造型系统的表示 6.2 实体模型的表示 习题 第7章 真实感图形基础 7.1 消隐技术 7.2 明暗处理 习题 第8章 颜色模型 8.1 基本概念 8.2 CIE色度图 8.3 颜色模型 习题 第9章 图形学应用实例 9.1 基本图元的绘制 9.2 基本几何变换 9.3 OpenGL动画制作参考文献

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>