

<<计算机图形学导论>>

图书基本信息

书名：<<计算机图形学导论>>

13位ISBN编号：9787111141471

10位ISBN编号：7111141474

出版时间：2010-1-31

出版时间：机械工业出版社

作者：董士海,汪国平,吴恩华,福利,李华,唐泽圣

页数：390

译者：董士海,汪国平,吴恩华,李华,唐泽圣

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>

<<计算机图形学导论>>

内容概要

图形学领域的权威之作《计算机图形学原理及实践——C语言描述》是经典的计算机图形学教材，本书是《计算机图形学原理及实践——C语言描述》一书的简写版。

本书主要面向计算机图形学的初学者和没有相关技术背景的读者，主题包括基本图形学编程，硬件及应用，二维和三维图形学的重要算法，同时还包括大量的习题、示例和彩色插图。

本书和程序代码全部采用C语言编写，增强了可用性。

<<计算机图形学导论>>

作者简介

James D. Foley于密歇根大学获得博士学位，是佐治亚理工学院教授，图形学、可视化及可用性研究中心创始人，现任该中心主任。

他还是ACM、ACM SIGGRAPH、ACM SIGCHI、IEEE成员。

Amdries van Dam于宾夕尼大学获得博士学位，是布朗大学计算机科学系创始人之一，而且是

<<计算机图形学导论>>

书籍目录

出版者的话 专家指导委员会译序 译者简介 前言 作者简介 《计算机图形学原理及实践——C语言描述（第2版）》前言 第1章 计算机图形学简介 1.1 计算机图形学的几种用途 1.2 计算机图形学的简单回顾 1.2.1 输出技术 1.2.2 输入技术 1.2.3 软件的可移植性与图形标准 1.3 交互式图形学的优点 1.4 交互式图形学的要概念框架 1.4.1 应用建模 1.4.2 模型的显示 1.3.3 交互处理 小结 习题 第2章 简单光栅图形软件包(PRGP)的编程 2.1 用SRGP 2.1.1 图形图元的规格 2.1.2 属性 2.1.3 填充图元及其属性 2.1.4 存储和恢复属性 2.1.5 文本 2.2 基本交互处理 2.2.1 人的因素 2.2.2 逻辑输入设备 2.2.3 采样与事件驱动处理 2.2.4 采样模式 2.2.5 事件模式 2.2.6 交互处理中的关联拾取 2.2.7 设置设备度量和属性 3.3 光栅图形特性 2.3.1 画布 2.3.2 矩形框的裁剪 2.3.3 SRGP-copypixe操作 2.3.4 写模式或RasterOp 2.4 SRGP的局限性 2.4.1 应用程序坐标系统 2.4.2 为了重新定义存储图元 小结 习题 程序设计项目 第3章 二维图元的基本光栅图形学算法 3.1 概述 3.1.1 显示系统体系结构的含义 3.1.2 软件中的输出流水线 3.2 直线和扫描转换 3.2.1 基本增量算法 3.2.2 中点线算法 3.2.3 补充要点 3.3 圆的扫描转换 3.4 填充矩形 3.5 填充多边形 3.6 图案填充 3.8 宽图元 3.9 光栅空间的裁剪操作 3.9.1 线段裁剪 第4章 图形硬件 第5章 几何变形 第6章 三维空间的观察 第7章 对象的层次结构和简单的PHIGS 第8章 输入设备\交互技术与交互任务 第9章 曲线与曲面的表示 第10章 实体造型 第11章 消色差光与彩色光 第12章 可视图像真实感的探讨 第13章 可见面的判定 第14章 光照和明暗处理 参考文献索引

<<计算机图形学导论>>

编辑推荐

交互式图形学的时代已经到来,就在不久以前这还是一项需要昂贵显示器硬件,大量计算机资源和独特软件的深奥的专业领域,然而在过去的几年中,随着硬件性能价格的大幅提升已经变和简捷合理,交互式图形学召集已经可以为我们提供图形通信手段,并成为人机交互的主要工具。

<<计算机图形学导论>>

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>