

## <<计算机图形学教程>>

### 图书基本信息

书名：<<计算机图形学教程>>

13位ISBN编号：9787111191742

10位ISBN编号：7111191749

出版时间：2006-8

出版时间：机械工业出版社

作者：孙正兴

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>

## <<计算机图形学教程>>

### 内容概要

本书系统讲解计算机图形学的基本概念和原理方法。

主要内容包括：图形显示、图形生成和操纵、图形表示和建模等基础理论和技术，以及图形处理原理及基本二维动画制作方法等图形学的综合应用。

书中既包括传统计算机图形学的内容，也涉及诸如非规则形体建模、表演和人脸动画、可缩放矢量和数字黑水等计算图形学最新技术进展。

同时，使用大量图示简化读者学习的难度。

书后附有相关的习题巩固读者的学习成果。

本书可作为计算机图形学课程的教材，供高等院校相关专业师生使用，也可供专业技术人员参考。

## <<计算机图形学教程>>

### 作者简介

孙正兴，博士，南京大学计算机科学与技术系教授、博士生导师、学术委员会委员。

研究兴趣包括：多媒体计算、视觉信息处理和智能人机交互等。

现任江苏省微型电脑应用协会第五届理事会副理事长、多媒体技术专业委员会主任；江苏省计算机学会计算机辅助设计与图形学专业委员会主

## <<计算机图形学教程>>

### 书籍目录

前言 作者简介  
第1章 图形学基础 1.1 计算机图形学的产生与发展 1.2 计算机图形学的学科范畴 1.3 计算机图形学应用及其发展 1.4 计算机图形系统 1.5 计算机图形软件标准 1.6 计算机图形系统的颜色模型  
思考题  
第2章 图形显示与生成 2.1 图形显示原理 2.2 线画图元生成 2.3 填充图元生成 2.4 字符图元生成 2.5 反走样技术 思考题  
第3章 图形观察与变换 3.1 图形观察和变换原理 3.2 窗口与视区变换 3.3 二维图形的裁剪 3.4 二维几何变换 3.5 三维几何变换 3.6 三维投影变换 3.7 图形观察变换 思考题  
第4章 图形表示与健康 4.1 规则形体的表示 4.2 非规则形体的表示 思考题  
第5章 图形的真实感显示 5.1 消隐技术 5.2 光照模型 5.3 OpenGL的光照模型 思考题  
第6章 曲线和曲面基础 6.1 曲线和曲面的基础知识 6.2 参数三次插值样条曲线 6.3 Bezier曲线和曲面 6.4 B样条曲线和曲面 6.5 NURBS曲线和曲面 思考题  
第7章 图形动画原理 7.1 计算机动画的概念和应用领域 7.2 计算机动画的基本原理 7.3 二维动画的制作 7.4 三维动画的制作 7.5 计算机动画的最新发展 思考题  
参考文献

<<计算机图形学教程>>

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>