

## <<计算机图形学实用技术>>

### 图书基本信息

书名：<<计算机图形学实用技术>>

13位ISBN编号：9787302147169

10位ISBN编号：7302147167

出版时间：2007-3

出版时间：清华大学出版社

作者：陈元琰

页数：325

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>

## <<计算机图形学实用技术>>

### 内容概要

本书介绍计算机图形学的有关原理、算法及实现，从计算机图形学的基本图形生成讲起，采取循序渐进的内容安排，由简单到复杂，由二维到三维，理论与实践相结合，对书中的算法都尽量给出C程序，在后面的实验指导中每章有一个VC编程案例，读者只需按照书中讲解就可容易地在计算机上得到验证，从而为深入理解图形学原理提供最重要的保证，并为今后的计算机图形学应用打下坚实的实践基础和增加编程积累。

全书共7章，分别为绪论、交互式图形软件设计、基本图形生成、图形变换、曲线和曲面、三维几何造型和真实感图形。

最后是一个实验指导，介绍如何用VC编程实现各种计算机图形学算法。

本书可作为高等院校各专业本专科生《计算机图形学》或《计算机绘图》的教材，也可作为广大计算机图形学爱好者的自学教材或工作参考书。

## <<计算机图形学实用技术>>

### 书籍目录

第1章 绪论 1.1 计算机图形的概念、发展和应用 1.2 计算机图形系统 1.3 计算机图形标准 习题第2章 交互式图形软件设计 2.1 交互式图形软件设计方法 2.2 CDC图形程序库 2.3 面向对象的画图程序设计 2.4 图形类的定义 2.5 画图程序的实现 习题第3章 基本图形生成 3.1 直线的生成 3.2 圆与随圆的生成 3.3 区域填充 3.4 裁剪 3.5 线宽与线型的处理 习题第4章 图形变换 4.1 几何变换 4.2 投影变换 4.3 窗口视区变换 4.4 视向变换 习题第5章 曲线和曲面 5.1 曲线和曲面基础 5.2 二次插值样条曲线 5.3 三次插值样条曲线 5.4 贝济埃曲线和曲面 5.5 B样条曲线和曲面 5.6 有理样条曲线 习题第6章 三维几何造型 6.1 形体的定义和存储模型 6.2 实体表示方法 6.3 布尔运算 6.4 分形几何造型 习题第7章 真实感图形 7.1 消除隐藏线 7.2 消除隐藏面 7.3 光照模型与明暗效应 7.4 纹理图案映射 习题实验指导 实验A 基本图形生成编程 实验B 图形变换编程 实验C 曲线编程 实验D 三维几何造型编程 实验E 真实感图形编程 附录 计算机图形学函数库 附1 全局函数原型定义 附2 全局函数的实现参考文献

## <<计算机图形学实用技术>>

### 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>