

<<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：9787560613864

10位ISBN编号：7560613861

出版时间：2004-7

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：张义宽 编

页数：292

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

本书是为适应高等院校计算机科学与技术和其它信息类专业本科生学习“计算机图形学”课程的需要而编写的教材。

书中系统地介绍了计算机图形学的基本理论：典型方法和实用技术，反映了国内外计算机图形学领域的最新成果，同时给出了主要方法和技术实现的C++程序。

全书共分9章，第1章介绍了计算机图形学的基本概念、应用、历史和发展动态；第2章介绍了交互式图形系统及其硬件；第3~7章分别介绍了基本图形元素生成算法、自由曲线和曲面、图形变换及应用、几何造型、立体真实感图形显示等；第8章介绍了交互技术、用户接口以及OpenGL；第9章介绍了交互式图形系统的设计并给出了一个简单的交互式图形系统的实例。

本书系统完整、简明实用、理论与实践并重，着力于学生素质的培养与应用能力的提高，也可供研究生及相关专业技术人员参考。

本书配有电子教案，有需要的教师可与出版社联系，免费提供。

<<计算机图形学>>

书籍目录

第1章 计算机图形学概述 1.1 计算机图形学及其研究内容 1.2 计算机图形学的相关领域和学科
1.3 计算机图形学的发展 1.4 计算机图形学的主要应用领域 1.5 计算机图形学当前的研究
动态 习题第2章 交互式图形系统 2.1 交互式图形系统及其组成 2.2 图形输入/输出设备 2.3
图形显示设备 习题第3章 基本图形元素生成算法 3.1 直线的扫描转换 3.2 圆和椭圆的扫描转
换 3.3 区域填充 3.4 字符的生成 3.5 图形裁剪 3.6 属性控制 3.7 反走样 习题第4章
曲线和曲面 4.1 曲线和曲面的基础知识 4.2 常用参数曲线 4.3 常用参数曲面 习题第5章
图形变换 5.1 图形变换基础 5.2 二维图形变换 5.3 三维图形变换 5.4 窗口—社区变
换 5.5 正投影三视图变换 5.6 轴测投影变换 5.7 透视投影与视图变换 5.8 参数图
形的几何变换 5.9 图形变换实例 习题第6章 几何造型 6.1 形体在计算机中的表示 6.2
边界表示 6.3 其它造型方法 习题第7章 立体真实感图形 7.1 消除隐藏线 7.2 消除隐藏面
7.3 光照明模型 7.4 颜色模型 7.5 纹理 7.6 科学计算可视化 习题第8章 交互技术与用户
接口 8.1 计算机图形软件标准化 8.2 用户接口 8.3 交互任务和交互技术 8.4 交互式图形程
序库OpenGL 8.5 构造一个简单的交互式图形系统 习题第9章 简单交互式图形系统的统计与实现
9.1 系统简介 9.2 系统设计与实现 习题附录 用VC++开发交互式图形 一、概述 二、Visual
C++6.0用户界面 三、框架和文档—视图结构 四、编程基本流程 五、绘图 习题参考文献

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>