

图书基本信息

书名：<<计算机图形学原理及实践:C语言描述(原书第2版) (平装)>>

13位ISBN编号：9787111130260

10位ISBN编号：711113026X

出版时间：2004-3

出版时间：机械工业出版社

作者：福利

页数：857

译者：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>

内容概要

本书是计算机图形学领域的经典著作。

本书由基础知识、用户界面、模型定义和图像合成四个部分组成，包括SRGP的编程、画二维图元的基本光栅图形学算法、图形硬件、几何变换、三维空间的观察、对象的层次结构和SPHIGS系统、输入设备、交互技术与交互任务、对话设计、用户界面软件、实体造型、消色光与彩色光、可视图像的真实性、可见面判定、光照模型与光照计算、图像处理与存储、高级光栅图形体系结构、高级几何与光栅算法、高级建模技术和动画等内容。

本书内容全面，涉及图形学的各个领域，可以作为计算机专业本科生和研究生的教材，同时也可供相关技术人员阅读。

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和IEEE的成员。

书籍目录

出版者的话 专家指导委员会译者序 前言 第1章 导言 1.1 作为图像分析的图像处理 1.2 交互式图形学的优点 1.3 计算机图形学的典型用途 1.4 应用分类 1.5 计算机图形学硬件与软件的发展 1.6 交互式图形学的概念框架 1.7 小结 第2章 简单光栅图形软件包 (SRGP) 2.1 用SRGP画图 2.2 基本交互处理 2.3 光栅图形特性 2.4 SRGP的局限性 2.5 小结 第3章 二维图元的基本光栅图形学算法 3.1 概述 3.2 直线的扫描转换 3.3 圆的扫描转换 3.4 椭圆的扫描转换 3.5 填充矩形 3.6 填充多边形 3.7 填充椭圆弧区域 3.8 图案填充 3.9 宽图元 3.10 线型和笔型 3.11 光栅空间的裁剪操作 3.12 线段裁剪 3.13 圆和椭圆的裁剪 3.14 多边形裁剪 3.15 生成字符 3.16 SRGP_copyPixel 3.17 反走样 3.18 小结 第4章 图形硬件 第5章 几何变换 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系统 第8章 输入设备、交互技术与交互任务 第9章 对话设计 第10章 用户界面软件 第11章 曲线与曲面的表示 第12章 实体造型 第13章 消色差光与彩色光 第14章 可视图像真实感的探讨 第15章 可见面的判定 第16章 光照和明暗处理 第17章 图像处理和存储 第18章 高级光栅图形体系结构 第19章 高级几何与光栅算法 第20章 高级建模技术 第21章 动画 附录 计算机图形学的数学基础 参考文献索引

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>