

<<计算机图形学基础>>

图书基本信息

书名：<<计算机图形学基础>>

13位ISBN编号：9787502618483

10位ISBN编号：7502618481

出版时间：2003-9

出版时间：中国计量

作者：罗运和

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>

<<计算机图形学基础>>

内容概要

作为计算机科学的一个重要分支，计算机图形学在我国正处于非常活跃的发展时期，亟待普及与推广。

本书着重介绍计算机图形学的基本理论。

全书共13章，内容包括绪论、绘图程序基础、基本图形生成技术、绘图程序设计、图形变换、开窗与裁剪、曲线、三维几何造型、真实感图形显示、图形输入与交互技术、计算机动画、AutoCAD绘图软件、3DS MAX动画软件介绍等内容。

本书可作为大专院校学生学习计算机图形学的普及教材，也可供从事计算机辅助设计的工程技术人员和电脑爱好者参考。

<<计算机图形学基础>>

书籍目录

第1章 绪论 1.1 计算机图形学的发展概况及应户 1.2 计算机图形学的研究内容 小结 习题第2章 计算机的图形功能 2.1 图形显示 2.2 Turbo C 2.0简介 小结 习题第3章 基本图形生成技术 3.1 直线的生成算法 3.2 圆弧与圆的生成算法 3.3 区域填充算法 小结 习题第4章 绘图程序设计 4.1 通用绘图程序设计 4.2 常见规则曲线程序设计 4.3 图案程序设计 小结 习题第5章 图形变换 5.1 图形变换基本原理 5.2 二维变换 5.3 组合变换 5.4 三维基本变换 5.5 正投影变换与正轴测投影变换 小结 习题第6章 开窗与裁剪 6.1 概述 6.2 直线段的裁剪 6.3 平面多边形的裁剪 6.4 窗口视图区变换 小结 习题第7章 曲线 7.1 曲线基础 7.2 三次样条曲线 7.3 Bezier曲线 7.4 B样条曲线 7.5 非均匀有理B样条(NURBS)方法简介 小结 习题第8章 三维几何造型 8.1 概述 8.2 实体几何构造法(CSG树表示法) 8.3 边界表示法 小结 习题第9章 真实感图形显示 9.1 隐藏线的消除 9.2 光照模型 9.3 颜色空间 小结 习题第10章 图形输入与交互技术 10.1 逻辑输入设备 10.2 图形输入控制 10.3 交互任务 10.4 交互技术 小结 习题第11章 计算机动画 11.1 动画原理 11.2 动画软件功能 11.3 商业动画软件简介 11.4 动画技术 小结 习题第12章 AutoCAD绘图软件第13章 3DS MAX动画软件参考文献

<<计算机图形学基础>>

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>