

<<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：9787560930442

10位ISBN编号：7560930441

出版时间：2003-10

出版时间：华中理工大学出版社

作者：伏玉琛

页数：382

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

本书系统、全面地论述计算机图形学基本原理、方法及其应用。

在对计算机图形系统作简要介绍的基础上，对计算机图形学系统的原理、基本图元的生成技术、图形的各种变换及交互技术，三维图形的表示及真实感图形的绘制等内容进行了阐述。

本书既重视基本理论及其算法的描述，又力图缩小理论与实际应用之间的差距。

把图形学基本理论与目前广泛应用的三维图形设计标准OpenGL结合起来。

主要章节在论述了基本原理和算法之后均给出了用C语言结合OpenGL表示的实例。

全书条理清晰，内容实用，各章均配有思考题、习题，便于自学。

本书既可作为高等院校相关专业的本科生、研究生学习计算机图形学的教材，也可作为相关工程技术人员的参考书。

<<计算机图形学>>

书籍目录

第1章 绪论 1.1 计算机图形的研究内容 1.2 计算机图形学的发展 1.3 计算机图形学的应用
习题一第2章 图形系统的组成 2.1 显示设备 2.2 光栅扫描显示系统 2.3 硬拷贝设备 2.4 图
形软件及图形软件标准 习题二第3章 OpenGL编程基础 3.1 概述 3.2 OpenGL工作结构 3.3
OpenGL的功能 3.4 OpenGL工作流程 3.5 OpenGL图形操作步骤 3.6 OpenGL的组成 3.7
OpenGL数据类型 3.8 OpenGL函数命名约定 3.9 OpenGL程序 习题三第4章 二维线画图元及
属性 4.1 直线的扫描转换及算法 4.2 圆和椭圆的扫描转换算法 4.3 其他输出图的生成 4.4
输出图的属性 4.5 字符的生成 习题四第5章 多边形的扫描转换及区域填充 5.1 矩形填充 5.2
多边形扫描转换 5.3 区域填充 5.4 多边形扫描转换与区域填充的区别 5.5 光栅图形的反走
样 习题五第6章 OpenGL基本图元的绘制 6.1 概述 6.2 点 6.3 线 6.4 多边形 6.5 字符
习题六第7章 几何变换第8章 开窗口及二维裁剪第9章 图形用户接口与交互技术第10章
三维观察与裁剪第11章 三维形体的表示第12章 曲线曲面造型第13章 隐藏面的消除第14章 真实
感图形绘制附录参考文献

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>