

<<实时计算机图形学>>

图书基本信息

书名：<<实时计算机图形学>>

13位ISBN编号：9787301071052

10位ISBN编号：7301071051

出版时间：2004-1

出版时间：北京大学出版社

作者：TomasAkenine-Mo

页数：461

字数：925000

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>

<<实时计算机图形学>>

内容概要

针对近些年三维实时绘制技术的发展，本书系统地介绍了实时计算机图形学涉及的若干关键技术，包括基本的三维几何变换、各种照片级真实感和非照片级真实感绘制技术、各种加速算法、多边形和曲线曲面技术、相交测试和碰撞检测技术，同时还对图形硬件技术给予了特别关注。在介绍这些技术的同时，本书还给出了详尽的参考文献出处，有利于读者找到相关的原始文献。

本书可作为计算机专业高年级本科生和研究生教材；同时，也可作为三维图形学领域的专门研究人员的参考用书。

通过对本书的学习，读者可以深入了解图形学相关技术发展。

<<实时计算机图形学>>

作者简介

作者：(美国)埃肯因 等 译者：普建涛

书籍目录

第1章 绪论 1.1 内容概要 1.2 符号和定义 1.3 进一步阅读资料与相关资源第2章 图形绘制管线 2.1 体系结构 2.2 应用程序阶段 2.3 几何阶段 2.4 光栅阶段 2.5 体验管线 2.6 本章小结 2.7 进一步阅读资料与相关资源第3章 图形变换 3.1 基本变换 3.2 特殊类型的矩阵变换和运算 3.3 四元组 3.4 顶点混合 3.5 投影 3.6 进一步阅读资料与相关资源第4章 视觉外观 4.1 光源 4.2 材质 4.3 光照和着色处理 4.4 走样和反走样 4.5 透明度、alpha值, 以及合成 4.6 雾化 4.7 伽玛校正 4.8 进一步阅读资料与相关资源第5章 纹理贴图 5.1 一般纹理贴图 5.2 图像纹理贴图 5.3 纹理缓冲与压缩 5.4 多通路纹理绘制 5.5 多重纹理贴图 5.6 纹理动画 5.7 纹理贴图方法 5.8 进一步阅读资料与相关资源第6章 高级光照与着色技术第7章 非照片级真实感绘制第8章 基于图像的绘制第9章 加速算法第10章 管线优化第11章 多边形技术第12章 曲线和曲面第13章 相交测试方法第14章 碰撞检测第15章 图形硬件第16章 未来展望附录A 线性代数附录B 三角法则参考文献

<<实时计算机图形学>>

媒体关注与评论

书评本第2版在对第1版进行全面修订的基础上，重点强调了三维图像真实感快速绘制方面的一些最新进展，讨论了最近图形学硬件的处理能力，同时介绍了一些具有持久价值的、经典的理论和相差算法。

本书内容包括有：几何变换，视觉外观，加速算法，高级着色技术，曲面。
本书涉及的主题的：像素着色器，细分表面，相交算法，管线通道。

<<实时计算机图形学>>

编辑推荐

本第2版在对第1版进行全面修订的基础上，重点强调了三维图像真实感快速绘制方面的一些最新进展，讨论了最近图形学硬件的处理能力，同时介绍了一些具有持久价值的、经典的理论和相差算法。

本书内容包括有：几何变换，视觉外观，加速算法，高级着色技术，曲面。
本书涉及的主题的：像素着色器，细分表面，相交算法，管线通道。

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>