

<<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：9787307054608

10位ISBN编号：7307054604

出版时间：2007-3

出版时间：武汉大学

作者：李伟波

页数：348

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

本书系统地介绍了计算机图形学的基本概念、方法和算法。

全书共11章，主要内容有：计算机图形学的概念、发展、应用和图形系统、图形标准；二维图形的生成技术；曲线、曲面的生成；图形变换和投影；图形裁剪、消隐处理；几何造型技术，真实感图形生成技术和动画技术等。

本书力求反映当前最新图形处理技术所需的基本知识，并给出了大量的基于VC++的应用实例。为方便教学，每章都有学习目的与要求、小结及习题。

本书可作为高等院校计算机图形学课程的教材或教学参考书，也可作为相关工程技术人员的参考书。

## &lt;&lt;计算机图形学&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 绪论学习目的与要求1.1 计算机图形学的概念1.1.1 计算机图形学的定义1.1.2 计算机图形学研究的内容1.1.3 计算机图形学与其他相关学科的关系1.2 计算机图形学的发展概况1.3 计算机图形学的应用及研究前沿1.3.1 计算机图形学的应用1.3.2 计算机图形学的研究课题小结习题一第二章 计算机图形系统学习目的与要求2.1 计算机图形系统的组成2.1.1 图形系统的体系结构2.1.2 图形系统的基本功能2.2 计算机图形显示处理器2.3 计算机图形输入设备2.3.1 一般输入设备2.3.2 特殊输入设备2.4 计算机图形输出设备2.4.1 图形显示设备2.4.2 显示器性能参数2.4.3 图形硬拷贝设备2.5 计算机图形系统的软件2.5.1 图形系统软件的分类2.5.2 图形软件设计的基本方法2.6 计算机图形系统标准2.6.1 计算机图形标准体系2.6.2 图形核心系统GKS与GKS.3D2.6.3 程序员层次交互式图形系统PHIGS2.6.4 计算机图形元文件标准CGM2.6.5 计算机图形接口:3标准dGI2.6.6 基本图形交换规范IGES2.6.7 产品模型数据交换标准STEP2.6.8 DXF数据接口2.6.9 三维图形工业标准OpenGL小结习题二第三章 基于MFC的图形编程基础学习目的与要求3.1 图形开发工具VC6.0介绍3.1.1 面向对象技术和Windows程序特点3.1.2 VC6.0的集成开发环境3.1.3 控制台程序和Windows GUI程序3.2 图形设备接口GDI3.2.1 设备环境3.2.2 CDC类3.2.3 GDI对象3.3 Windows映射模式3.3.1 设备坐标与逻辑坐标3.3.2 Windows映射模式的定义与设置3.3.3 窗口与视口3.3.4 绘图模式的设置3.4 绘制图形函数3.4.1 OnDraw成员函数3.4.2 鼠标消息处理3.4.3 MFC基本绘图函数3.4.4 基于MFC的绘图应用程序设计实例小结习题三第四章 交互绘图技术学习目的与要求4.1 交互式绘图系统4.1.1 交互式绘图系统的组成4.1.2 交互式绘图系统的交互任务4.1.3 交互式绘图系统的设计原则4.2 交互式绘图的交互技术4.2.1 构图技术.....第五章 二维基本图形的生产及裁剪第六章 图形变换与输出第七章 曲线与曲面第八章 几何造型技术第九章 消隐技术第十章 真实感图形生成技术第十一章 计算机动画技术参考文献

## <<计算机图形学>>

### 编辑推荐

本书系统地介绍了计算机图形学的基本概念、方法和算法。

主要内容有：计算机图形学的概念、发展、应用和图形系统、图形标准；二维图形的生成技术；曲线、曲面的生成等。

此外，本书每章都有学习目的与要求、小结及习题。

本书力求在介绍传统理论体系的基础上，融入当前最新理论、方法和实用算法，具有很强的实用性。

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>