

<<图说计算机图形学应用>>

图书基本信息

书名：<<图说计算机图形学应用>>

13位ISBN编号：9787030111050

10位ISBN编号：7030111052

出版时间：2003-1

出版时间：科学出版社发行部

作者：横枕雄一郎

页数：187

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>

## <<图说计算机图形学应用>>

### 内容概要

本书是轻松银我学系列之一。

该系列内容涉及电子、电气、信息等广泛领域的基础知识，为那些对技术、工程感兴趣的非专业人士或相关专业技术人员提供从必要的基本原理到相关领域技术发展最新动态等信息。

本系列编排独特，采用了正文与相关的图示分开，以良好的视觉效果展示的做法帮助读者达到对正文内容的理解最大化。

本书从计算机图形学概念、二维数字图像基本知识开始着手，利用通俗易懂的语言详细介绍三维计算机图形学(3DCG)、三维计算机图形学的模型制住、三维计算机图形学的映射、三维计算机图形学的再现，以及动画、因特网上的三维计算机图形学等内容。

<<图说计算机图形学应用>>

书籍目录

1计算机图形学的概念	广泛应用的计算机图形学	用计算机绘图	用于绘图的输入设备
用于绘图的输出设备	数字图像与像素	图像的大小与显示器的	颜色的制作
再现现实颜色的全彩色	计算图像文件的大小	决定颜色数量的索引颜色	CG软件的为类
2二维数字图像	分辨率的定义	使用扫描仪读取图像	使用数码相机读取图像
预先了解图像格式	照片修正就是图像处理	色调.色度相亮度	图像的剪贴
对照片进行漂亮的补正	标准补正与色调	曲线补正	特殊效果
使绘制插图得心应手的贝塞尔(Bezier)曲线	颜色的各种模式	3桌面出版中的CG	桌面出版
字体	PostScript语言	彩色输出-内了把图像印刷得更漂亮	4三维计算机图形学
三维图像的生成方法	坐标	世界坐标系和局邦坐标系	右手东和左手系
模型的表现方法	金属	框架模型	曲面模型与立体模型
5 3DCG的模型制作	素材	多边形	样条曲线与自由曲面
非均等有理B-样条曲线	挤压相旋转	布尔运算	圆角
6 3DCG的映射	为形体模型化妆	UV映射	冲击映射
结构映射	用描影法表现质感-程序型结构	7 3DCG的再现	在计算机上设置舞台并摄影
转贴彩摸结构与环境映射	照相机	光源	影和
阴影.描影法	平坦描影法	平滑描影法	阴影模型
表面特性	Z缓冲法	扫描线法	射线跟踪法
放射性法	镜头	眩光与视野景深	景物制作软件
8 动画	二维动画	Web动画	三
逆运动学	表面波法与动作的模糊	动作捕捉	活动图像的数据
9因特网上的CG	从因特网上获取图像	用电子函件发送图像时的注意事项	格式
透射GIF和GIF动画	Flash与Web3D	流动术的定义	因特网广播

编辑推荐

CG ( Computer Graphics ) 的本意是三维的计算机图形学。

专业书籍对CG的叙述几乎都是这样定义的。

直到几年前，尽管出现了三维图形系统，但还是让试图涉足其中的人望而却步。

而时至今日，免费软件的操作已变得简单易行，就连沉迷于游戏的中学生也能得心应手地使用它制作机器人和美少女人物的图形了。

计算机图形学是伴随硬件的进步而日趋成熟的。

从在因特网上发布最新消息到虚拟现实--能够让人有身临其境之感模拟现实，计算机图形作为映像表现形式已经扩展到不同领域的各个方面。

不过，人们也在担心，如果CG中也像电视那样充斥了大量的图像，人们是否会醉心于图像而降低了独立思考和创造的能力。

因为读书可以培养人们的想像力以及将情景清晰地浮现于脑海的能力。

镜像化的能力。

虽然CG同样存在会因镜像给人造成先入为主的弊端，但也时常让我感觉到，通过它还是可以学到很多东西的。

虽然对计算机图形学的原理和基础知识的理解很难，但通过对CG软件的操作，终究会在基础知识与技术上有所掌握，进而将原先涌动于心的创造力表现为映像形式，并转变为现实。

不知从何时起，热衷于工作的我从中找到了快乐，因为我经历过成功时的兴奋，经历过从“不知”到“知之”的喜悦。

于是，时间转瞬即逝。

CG的世界宽广无比。

对此感兴趣的人们目的各不相同：或者想通过CG考试，或者出于职业的考虑。

但无论怎样，CG可以让你验证自己的疑问，CG可以给你通过实践实现理想的可能性。

本书想让读者了解的仅仅是CG所涉及全部专业术语中的最基本部分。

如果要进一步提高，可阅读在参考文献中所列举出的书籍。

横枕雄一郎

<<图说计算机图形学应用>>

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>