

<<图像编程精髓>>

图书基本信息

书名：<<图像编程精髓>>

13位ISBN编号：9787121024641

10位ISBN编号：7121024640

出版时间：2006.06

出版时间：电子工业出版社

作者：联骏

页数：408

字数：678400

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>

<<图像编程精髓>>

内容概要

本书以开发PhotoSprite（一种包含Photoshop核心图像处理功能的软件）为讲解对象，深入剖析图形图像编程技术知识，取材新颖、内容丰富、循序渐进、图文并茂，是一本实用性很强的专业用书。

本书不仅介绍入门知识，还详尽介绍复杂的算法技巧。

在讲述PhotoSprite图像软件的各项功能操作和实现原理的同时，还提供了典型的应用场合和贴切的效果点评。

读者不仅能掌握制作精美图像效果的技巧，并精通实现这些效果的编程技术，还能开拓思路、举一反三，自行创作出更加出类拔萃的设计方案。

本书适合各类想深入掌握图形图像编程技术的开发者阅读，尽管本书采用Visual C#来讲解，但是涉及到的核心算法都是相通的。

相信平面设计、图像处理、医学成像、分子化学、地理信息、卫星云图、游戏开发和影视广告等领域的广大工程技术人员和编程爱好者都会喜欢本书的内容。

作者简介

联骏，1982年生。

联，取结合、汇聚之意；骏，乃良马、贤才之意；联骏，就是汇聚人气、吸纳贤才、广交天下友。

本人性格随和，喜交朋友，为人耿直爽快，做事干脆利索，处世冷静，思维严谨，善于从多角度思考问题，遇到新事物必刨根究底。

其喜好颇多，涉猎甚广，特

<<图像编程精髓>>

书籍目录

第1章 我的PhotoSprite	1.1 PhotoSprite预览	1.2 Visual Studio 2005震撼未来	1.3 图像处理精髓
第2章 构筑PhotoSprite基本框架	2.1 设计PS的基本工作界面	2.1.1 标题栏	2.1.2 菜单栏
工具栏	2.1.4 工具箱	2.1.5 状态栏	2.1.6 绘图区
图像文件	2.2.2 打开图像文件	2.2.3 保存图像文件	2.2.4 预览及打印图像文件
软件	2.2.6 图像导出查看	2.2.7 撤销/重做操作	2.2.8 剪切/复制/粘贴操作
设置	2.3 图像格式概述	2.3.1 BMP (*.BMP) 格式	2.3.2 GIF (*.GIF) 格式
PhotoSprite专用格式PSF (*.PSF) 格式	2.3.4 PNG (*.PNG) 格式	2.3.5 TIFF (*.TIF, *.TIFF) 格式	2.3.6 JPEG (*.JPG, *.JPEG) 格式
模式	2.4 颜色模式处理	2.4.1 位图颜色模式	2.4.2 CMYK颜色模式
	2.4.3 灰度颜色模式	2.4.4 HSL颜色模式	2.4.5 索引色颜色模式
	2.4.7 颜色拾取器	2.4.6 RGB颜色模式	2.4.7 颜色拾取器
2.5 本章小结	第3章 打造多功能的工具箱	3.1 开发PS工具之一：移动工具	3.2 开发PS工具之二：选取工具
3.2 开发PS工具之二：选取工具	3.3 开发PS工具之三：套索工具	3.4 开发PS工具之四：铅笔工具	3.5 开发PS工具之五：画刷工具
3.5 开发PS工具之五：画刷工具	3.6 开发PS工具之六：橡皮工具	3.7 开发PS工具之七：直线工具	3.8 开发PS工具之八：矩形工具
3.8 开发PS工具之八：矩形工具	3.9 开发PS工具之九：文本工具	3.10 开发PS工具之十：吸管工具	3.11 开发PS工具之十一：油漆桶工具
3.11 开发PS工具之十一：油漆桶工具	3.12 开发PS工具之十二：角度盘	3.13 开发PS工具之十三：绘图画布	3.14 本章小结
第4章 开发PS的核心图像处理模块	4.1 “色彩平衡”图像处理模块	4.2 “亮度”图像处理模块	4.3 “对比度”图像处理模块
4.3 “对比度”图像处理模块	4.4 “色调/饱和度”图像处理模块	4.5 “Gamma矫正”图像处理模块	4.6 “灰度”图像处理模块
4.6 “灰度”图像处理模块	4.7 “阈值”图像处理模块	4.8 “负像”图像处理模块	4.9 “伪彩色”图像处理模块
4.9 “伪彩色”图像处理模块	4.10 “色彩通道”图像处理模块	4.11 “亮度映射”图像处理模块	4.12 “直方图”图像处理模块
4.12 “直方图”图像处理模块	4.13 “色彩均衡化”图像处理模块	4.14 本章小结	第5章 深入图像处理的数学领域
第5章 深入图像处理的数学领域	5.1 基本的代数运算	5.1.1 加法运算	5.1.2 减法运算
5.1.3 乘法运算	5.1.4 除法运算	第6章 “殿堂级”PS设计：常用滤镜开发	第7章 让我的PS魅力四射：梦幻特效开发
5.1.4 除法运算	第8章 Photoshop的扩展：在科研中的应用	附录A C#编码规范和编程好习惯	后记
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>