

交互式计算机图形学



[交互式计算机图形学 下载链接1](#)

著者:[美] 安吉尔

出版者:清华大学出版社

出版时间:2007-8

装帧:

isbn:9787302152651

本书是第三版，它的前二版曾被广泛选用作为图形学教材。由OpenGL是行业中使用最

为广泛的3D图形工具包(API)，所以本书一开始就让初学者掌握利用OpenGL建立交互式图形应用程序的技术，并为今后在计算机图形学方面的进一步工作提供了一个坚实的基础。本书包含图形学基础课程所要求的各方面知识，如光与材质的相互作用、明暗处理、建模技术、曲线和曲面、反走样技术、纹理映射以及图像合成技术等，此外本书还讨论了图形学中的一些硬件技术。

考虑到图形学领域中的最新发展，本版在以下几方面增加了新的内容：图像处理、纹理合成、基于图像的绘制技术和平行绘制技术等。此外还在以下几方面扩展了内容：选择模式的交互操作、平滑动画技术、面向对象的图形学和场景图形以及光线跟踪和辐射度绘制技术。

本书可作为计算机及相关专业本科生和研究生的图形学教材，也适合相关程序员、工程技术人员及科研人员使用。

作者介绍:

目录:

[交互式计算机图形学 下载链接1](#)

标签

图形学

计算机

opengl

计算机图形学

计算机科学

3D

CG

游戏编程

评论

很适合初学者的一本书。翻译的也不错。初学者很容易被图形学的各种公式绕昏了头脑，这本书中的公式并不复杂，公式的精简，从而使各种图形学的思想表达的更明白。而且书中有很多例子程序，也便于理解。可能如果想深入研究各种思想的深层细节，这本书不是很适合，但是他的目的也不在这里。

这个学期的助教任务终于快要结束了

翻译的不咋地

与《OpenGL编程基础》一样为同一人所著，这两本应一起看，作为OpenGL编程入门还算可以。这本注重理论多些，那本主要注重编程实现。

[交互式计算机图形学_下载链接1](#)

书评

如果你想在计算机图形学方面打下良好的基础，静下心来研读这本书是相当值得的~
学校开过图形学的课，教材是清华大学出版社出版的一本书，国人写的，跟这本书比起来，真的是怎一个烂字了得~
需要跟图形学打交道的人，研究研究这本书，好处还是多多的`

[交互式计算机图形学_下载链接1](#)