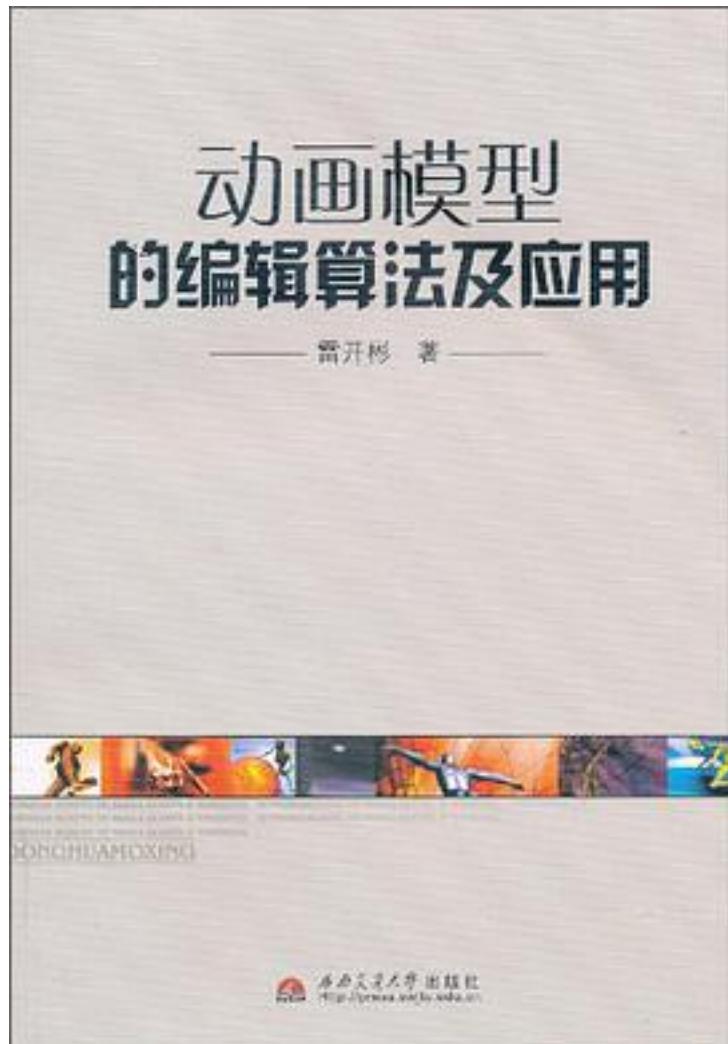


动画模型的编辑算法及应用



[动画模型的编辑算法及应用 下载链接1](#)

著者:雷开彬

出版者:

出版时间:2008-7

装帧:

isbn:9787811045475

《动画模型的编辑算法及应用》内容简介：计算机动画模型是动画制作过程中所使用的场景或角色物体的数字表示，动画模型的编辑是对模型按照某种需要进行的形状修改操作，其编辑技术与模型的表示有着紧密而内在的联系。《动画模型的编辑算法及应用》针对计算机动画系统的造型子系统的典型编辑算法进行了论述，并对近年来出现的模型编辑新技术进行了分析与研究。内容主要包括参数样条及编辑技术、Bezier曲线曲面编辑技术、NURBS曲线曲面编辑技术、保刚性的形状插值技术、空间变形技术、Poisson网格编辑技术和Laplacian曲面编辑技术。题材新颖，接触前沿，面向应用。

《动画模型的编辑算法及应用》可作为计算机动画、计算机图形学、数字几何处理、工业产品造型等专业的研究生教材，也可作为相关领域高年级大学生和科研人员的参考书。

作者介绍：

目录：

[动画模型的编辑算法及应用](#) [下载链接1](#)

标签

评论

[动画模型的编辑算法及应用](#) [下载链接1](#)

书评

[动画模型的编辑算法及应用](#) [下载链接1](#)