

计算机图形学

课程概述

计算机图形学——原理、方法及应用（第4版），潘云鹤、童若锋、耿卫东、唐敏、童欣，高等教育出版社，2022。

- 如果要将下列四幅图分类，你会怎么分？



课程目标

- 计算机图形学的基本问题
- 解决基本问题的原理和主要方法
- 计算机图形应用编程的基本技能

- 培养独立发现问题、解决问题的能力

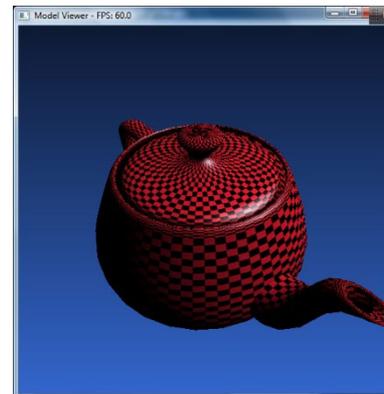
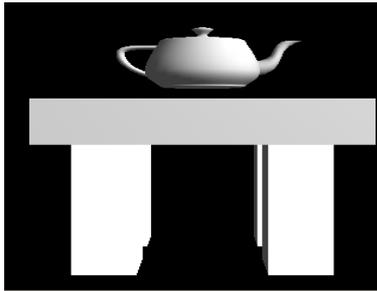
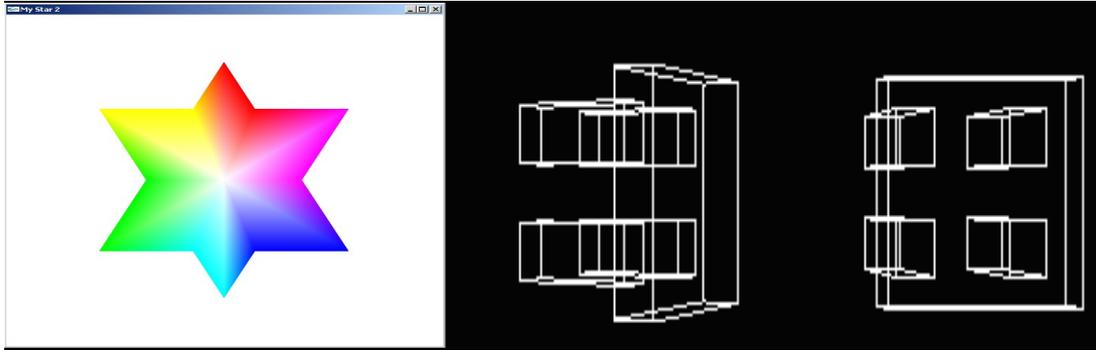
参考教材

- 计算机图形学——原理、方法及应用（第4版），潘云鹤、童若锋、耿卫东、唐敏、童欣，高等教育出版社，2022。
- Computer Graphics with OpenGL, Third Edition, Donald Hearn, M. Pauline Baker, 计算机图形学（第三版），电子工业出版社。（中、英文版）
- Fundamentals of Computer Graphics, Peter Shirley , Steve Marschner, A K Peters;
- [OpenGL \(3e\)](#) by D. Hearn, M.P. Baker. Prentice Hall, 2004. ISBN: 0130153907.
- [OpenGL 1.4 Programming Guide](#), OpenGL ARB. Addison-Wesley, 2003, ISBN 0321173481.
- OpenGL编程指南（第四版），OpenGL Programming Guide, Fourth Edition, 人民邮电出版社。
- OpenGL[®] Distilled, Paul Martz , Addison-Wesley, Addison-Wesley Professional; 1ST edition (February 27, 2006). ISBN 0321336798.
- OpenGL 2.0精髓，Paul Martz，人民邮电出版社，2007年7月，ISBN 7-115-14908-9。
- <http://nehe.gamedev.net> - The NeHe tutorials

考核方式

- 6个step by step的OpenGL编程实验 30%
(每位同学完成)
- 大程 40% (三人一组完成)
- 平时表现30% (作业,课堂测试, 回答问题)

- 6个step by step的OpenGL编程实验



Thank You