

<<分布式虚拟环境>>

图书基本信息

书名：<<分布式虚拟环境>>

13位ISBN编号：9787030249197

10位ISBN编号：7030249194

出版时间：2009-9

出版时间：周忠、吴威 科学出版社 (2009-09出版)

作者：周忠，吴威 著

页数：452

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>

<<分布式虚拟环境>>

内容概要

《分布式虚拟环境》分基础篇、开发篇、应用篇。基础篇主要介绍DVE的基本理论和技术，包括2-4章，读者可以了解如何建立一个DVE系统，是否有相关标准需要遵循。开发篇主要介绍系统设计与扩展性技术，包括5-10章，读者可以了解如何建立一个可重用的DVE系统框架及其可视化开发方法。

应用篇则对DVE系统与平台工具进行介绍，包括11-12章，可供读者开展相近的研究或应用时参考。

《分布式虚拟环境》可作为高等院校计算机科学与技术、虚拟现实、分布式仿真等专业的高年级本科生或研究生的教学参考书和技术资料，对从事虚拟现实、视景仿真等研究和应用开发的科技人员也有很大的参考价值。

<<分布式虚拟环境>>

书籍目录

序前言第1章概述1.1 概念1.2 分布式虚拟环境的发展历程1.3 分布式虚拟环境是什么1.4 主要技术与挑战1.5 章节组织基础篇：基本理论和技术第2章 分布式虚拟环境通信模型2.1 网络基础2.1.1 基本的网络指标2.1.2 网络协议分析2.2 分布式虚拟环境的通信模型2.2.1 模型的选择2.2.2 点对点模型2.2.3 集中式模型2.2.4 分布式对等模型2.2.5 服务器集群模型2.2.6 P2P模型2.2.7 混合型2.3 通信模型比较总结第3章 虚拟环境的状态共享3.1 虚拟环境系统的状态3.2 分布式的实时状态共享3.3 状态的发布，订购3.4 从键盘鼠标操作特点到DR推算状态3.4.1 基本思想3.4.2 EPADR算法流程3.4.3 推算错误预测3.4.4 分级收敛3.4.5 推算策略3.4.6 实验与结果分析3.5 动态地形的状态共享3.5.1 系统结构3.5.2 动态地形时序模型3.5.3 变化数据的一致性3.5.4 实验与结果分析第4章 分布式虚拟环境国际标准4.1 Web上的3D标准4.2 分布交互仿真标准4.2.1 DIS标准4.2.2 HLA标准4.2.3 IEEE PI516与HLA1.3的比较分析4.3 基于网格的标准4.3.1 网格支持的分布式仿真4.3.2 网格服务化的分布式仿真开发篇：系统设计与扩展第5章 分布式虚拟环境系统设计5.1 简单DVE系统的程序结构5.2 分布交互仿真系统的框架设计5.2.1 HLA系统中的一些共性特征5.2.2 分布交互仿真系统结构5.3 可组装的仿真应用程序体系结构5.4 设备无关的人机交互原语5.4.1 人机交互输入原语系统5.4.2 人机交互输出原语系统5.5 RTI无关的网络输入 / 输出原语5.5.1 网络输入原语5.5.2 网络输出原语5.6 仿真应用程序的通用管理模型5.6.1 可扩展的仿真引擎5.6.2 仿真世界模型5.6.3 值与数据5.6.4 事件系统5.6.5 参数化机制5.6.6 异常机制 第6章 分布式虚拟环境系统实现技术第7章 兴趣过滤与拥塞控制技术第8章 增强DVE系统体系结构的技术第9章 虚拟环境中的事件一致性与时间同步第10章 分布式虚拟环境中组播的可靠性应用篇：平台开发与系统实例第11章 分布式虚拟环境运行平台第12章 基于多服务器的FPS网络游戏实例分布式虚拟环境展望参考文献

<<分布式虚拟环境>>

章节摘录

第2章 分布式虚拟环境通信模型 分布式虚拟环境是在虚拟现实和分布式系统的基础上发展起来的，现有的分布式虚拟环境系统绝大多数都是基于以太网开展的，一些网络基础知识和开发技能是必需的。本章首先对研究者需要了解的相关网络基础进行简要介绍，然后介绍分布式虚拟环境系统的几种主要的通信模型。

限于本书重点，建议初学者对网络基础部分另行详细学习。

2.1 网络基础 本节介绍基本的网络指标，并对点播、广播、组播等进行协议分析。

限于篇幅和讨论重点，此处没有涉及网络编程开发的内容。

2.1.1 基本的网络指标 现有的网络应用主要是基于以太网开展的，本书主要面向以TCP / IP为基础的以太网，下文涉及的网络均指TCP/IP网络，不再赘述。

在进行基于TCP / IP的网络应用系统开发时，网络的一些基本性质是必须要了解的，此处对相应的基本网络指标加以分析。

需要注意的是，在实际应用中，根据具体应用的不同，应用系统还可能会有各自的网络相关指标。

网络带宽（bandwidth）是指单位时间里一条网络路径上能够传输的数据量。

需要注意的是，网络带宽一般用每秒传输的比特数来表示，如兆比特每秒（Mbit per second）。

<<分布式虚拟环境>>

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>