

<<网页制作技术教程>>

图书基本信息

书名：<<网页制作技术教程>>

13位ISBN编号：9787118027570

10位ISBN编号：711802757X

出版时间：2002-1

出版时间：国防工业出版社

作者：张俊

页数：309

字数：458000

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>

<<网页制作技术教程>>

内容概要

VRML（虚拟现实建模语言）是一门全新的技术，是万维网（WWW）上实现虚拟现实技术的基础，在电子商务、工程技术、建筑、娱乐及艺术等领域内都具有广泛的应用前景。

本书全面而系统地阐述了VRML的有关知识，全书共分8章，主要内容包括：网络虚拟现实技术及其应用，VRML97语言详细参考及其节点专述，VRML的亲密助手——VRMLScript以及多人共享的网络虚拟现实初步探讨等。

书中列有大理实例，书末附有部分VRML程序代码和VRML、VRMLScript文法定义以及VRML的相关站点资源。

可供从事网页制作、VRML的应用和研究人员阅读参考。

书籍目录

第1章 网络虚拟现实技术及其应用 1.1 虚拟现实的概念 1.2 网络虚拟现实 1.2.1 传统虚拟现实和网络虚拟现实 1.2.2 多人共享网络虚拟现实 1.3 虚拟现实在互联网上的应用 1.3.1 网络VR在远程教学中的应用 1.3.2 网络VR在电子商务中的应用 1.3.3 多人共享的网络VR在娱乐领域中的应用 1.3.4 应用总结

第2章 初探VRML 2.1 VRML的发展历程 2.2 VRML97概览 2.2.1 VRML文件结构 2.2.2 VRML节点和数据类型 2.2.3 VRML的特点 2.3 VRML的未来 2.3.1 X3D(下一代97标准) 2.3.2 多人共享 2.3.3 展望

2.4 VRML97的相关技术 2.4.1 无插件虚拟现实技术 2.4.2 SVR技术 2.4.3 3DML技术 2.4.4 Cult 3D技术 2.4.5 MetaStream 3D技术 2.4.6 VTU技术 2.4.7 IVR技术

第3章 体验VRML 3.1 VRML浏览器 3.1.1 Blaxxun Interactive Inc.的Blaxxun Contact 3D 3.1.2 出自SGI、现属CA公司的Cosmo Player 3.1.3 Parallelgraphics公司的Cortona 3.1.4 Superscape的SVR浏览器Viscape 3.1.5 Microsoft VRML2.0 Viewer 3.1.6 SONY的Community Place 3.1.7 CA公司的WorldView 3.2 VRML开发工具 3.2.1 支持向VRML转换的专业3D图形环境 3.2.2 专用VRML开发工具 3.3 尝试自己动手编写VRML境界 3.4 Hello World 3.5 交互能力的加入 3.5.1 传感器 3.5.2 视点 3.5.3 事件传递 3.5.4 利用脚本编写自定义行为 3.5.5 事件流程与小结 3.6 进一步完善与修饰 3.6.1 邻近传感器 3.6.2 连续动画 3.6.3 动态修改场景图 3.6.4 扩充节点类型 3.7 小结

第4章 VRML97语言详细参考.....第5章 VRML97节点专述第6章 深入VRML第7章 VRML的亲密助手——VRMLScript 第8章 多人共享的网络虚拟现实初步探讨附录A 正文中部分VRML程序代码附录B VRML文法定义附录C VRML Script文法定义附录D VRML的相关站点资源

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>