

<<虚拟现实技术>>

图书基本信息

书名：<<虚拟现实技术>>

13位ISBN编号：9787121007774

10位ISBN编号：7121007770

出版时间：2005-7

出版时间：电子工业出版社

作者：伯迪

页数：332

字数：557000

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>

## <<虚拟现实技术>>

### 内容概要

自20世纪90年代以来，虚拟现实技术作为一种最为强大的人机交互技术，一直是信息领域研究开发和应用的热点方向之一。

本书立足于虚拟现实的“3I”特性，从技术和应用两个方向全面系统地讲述虚拟现实的基础理论和实践技能，包括对虚拟现实最新硬件设备和高级软件技术的论述，以及虚拟现实传统应用和最新应用的介绍。

另外，本书的配套光盘还包括实验手册和视频剪辑。

本书内容系统完整，概念叙述清楚严谨，可作为计算机专业和其他相关专业本科生和研究生的教材，也符合程序员、应用开发者和其他人员的需求，具有很宽的适用面。

## 书籍目录

第1章 引言 1.1 虚拟现实的3I特性 1.2 虚拟现实的发展简史 1.3 早期商用的VR技术 1.4 VR成为一种产业 1.5 构成VR系统的五个典型组成部分 1.6 习题 参考文献第2章 输入设备：跟踪器、漫游和手势接口 2.1 三维位置跟踪器 2.2 漫游和操纵接口 2.3 手势接口 2.4 小结 2.5 习题 参考文献第3章 输出设备：图形、三维声音和触觉显示设备 3.1 图形显示设备 3.2 声音显示设备 3.3 触觉反馈 3.4 小结 3.5 习题 参考文献第4章 VR的计算体系结构 4.1 绘制流水线 4.2 基于PC的图形体系结构 4.3 基于工作站的体系结构 4.4 分布式VR体系结构 4.5 小结 4.6 习题 参考文献第5章 建模 5.1 几何建模 5.2 运动建模 5.3 物理建模 5.4 行为建模 5.5 模型管理 5.6 小结 5.7 习题 参考文献第6章 VR编程 6.1 工具包和场景图 6.2 WorldToolKit 6.3 JAVA 3D 6.4 通用触觉开放软件工具包 6.5 People Shop 6.6 小结 6.7 习题 参考文献第7章 VR中的人的因素第8章 传统的VR应用第9章 新型VR应用索引

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>