

图书基本信息

书名：<<使用VRML与JAVA创建网络虚拟环境>>

13位ISBN编号：9787301061107

10位ISBN编号：7301061102

出版时间：2003-1

出版时间：北京大学出版社

作者：陆昌辉

页数：248

字数：413000

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>

内容概要

本书从最基本的VRML常识讲起，系统地介绍了VRML中各节点的用法，通过许多生动的例子展示了VRML虚拟现实的特殊魅力。

但是VRML毕竟有它的不足之处，比如在数据处理方面，而网络编程语言JAVA正好可以弥补这一点。这样，VRML和JAVA很自然地走到了一起。

本书的大部分内容讲的是怎样实现用JAVA对VRML的控制，以及怎样将这种结合用到现实领域。

本书内容翔实，概念清楚，通俗易懂，具有很强的可操作性。

本书主要面向对VRML和JAVA有一定了解，想在VRML有所提高的读者。

本书读者对象为多媒体技术开发人员、应用程序设计人员以及高等院校相关专业的师生。

书籍目录

第1章 VRML简介 1.1 VRML的历史 1.2 VRML2.0的功能 1.3 VRML2.0虚拟现实举例 1.4 VRML2.0基本知识 1.5 用Shape节点封装空间造型第2章 创建空间造型 2.1 VRML空间的局部坐标 2.2 创建基本几何造型 2.3 创建文本造型 2.4 创建标高网格 2.5 创建挤压造型 2.6 创建基于顶点几何造型第3章 空间造型的变换与编组 3.1 空间造型的变换 3.2 编组空间造型第4章 添加场景信息 4.1 添加背景 4.2 光照及明暗控制 4.3 纹理映射控制 4.4 添加雾的效果 4.5 添加声音 4.6 添加动画 4.7 设置场景参数第5章 传感器节点 5.1 接近传感器节Proximity Sensor 5.2 可视性传感器 5.3 碰撞检测 5.4 环境检测器 5.5 定点设备检测器第6章 脚本节点 6.1 Script节点语法 6.2 事件处理机制 6.3 脚本与动画 6.4 浏览器脚本接口.....第7章 JAVA入门第8章 使用Java实现VRML脚本第9章 使用Applet控制VRML场景附录A VRML 2.0的关键字和域的说明附录B VRMLScript参考附录C EAI实用类库

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>