

<<电子战视景仿真技术与应用>>

图书基本信息

书名：<<电子战视景仿真技术与应用>>

13位ISBN编号：9787118049770

10位ISBN编号：7118049778

出版时间：2007-2

出版时间：国防工业

作者：汪连栋

页数：273

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>

<<电子战视景仿真技术与应用>>

内容概要

本书全面而系统地论述了电子战视景仿真建模和实时驱动的理论及视景仿真系统的设计与开发方法，并介绍了这一领域的最新研究成果，基本反映了近年来视景仿真技术研究领域的新理论和新方法。

全书共分7章：第1章电子战视景仿真；第2章视景仿真系统基础理论；第3章视景仿真建模技术；第4章Vega Prime视景仿真驱动技术；第5章电子战视景仿真系统设计与开发；第6章电子战视景仿真系统开发应用；第7章三维电子沙盘系统设计与开发应用。

本书可供视景仿真尤其是电子战视景仿真等领域研究工作的科学工作者使用。

也可作为高等院校虚拟现实技术、计算机应用、电子工程等专业的教师和研究生进行有关课题研究实践或课程学习时的参考书。

<<电子战视景仿真技术与应用>>

书籍目录

第1章 电子战视景仿真 1.1 视景仿真概述 1.1.1 视景仿真定义和功能 1.1.2 视景仿真发展动态
1.1.3 视景仿真在军事领域中的应用 1.1.4 视景仿真关键技术 1.1.5 视景仿真系统组成 1.2 电子
战仿真 1.2.1 电子战 1.2.2 电子战仿真 1.2.3 基于HLA的电子战仿真 1.3 电子战视景仿真 1.3.1
电子战视景仿真特点 1.3.2 电子战视景仿真组成 1.4 视景仿真系统开发运行环境 1.4.1 视景仿真典
型开发环境简介 1.4.2 视景仿真典型运行环境第2章 视景仿真系统基础理论 2.1 概述 2.2 三维视
景的生成原理 2.2.1 视景生成过程 2.2.2 视景内部表示 2.3 视景模型组织与实时场景调度算法
2.3.1 场景数据模型的组织和管理 2.3.2 大场景的分步调入算法 2.3.3 小场景的分区漫游算法 2.4
三维视景仿真技术 2.4.1 视点选取与变换 2.4.2 大场景地形建模与显示 2.4.3 实例技术 2.4.4
纹理映射技术 2.4.5 单元分割技术 2.4.6 天空、地物和地貌构造 2.4.7 自然现象的模拟实现技术
2.4.8 音效技术 2.4.9 三维实时显示技术第3章 视景仿真建模技术 3.1 实体的建模技术 3.1.1 几
何建模 3.1.2 运动建模 3.1.3 物理建模 3.1.4 对象行为建模 3.2 实体建模的一般过程 3.3 LOD
模型构建 3.3.1 静态LOD模型构建 3.3.2 动态LOD模型构建 3.4 大场景建模技术 3.4.1 概述
3.4.2 大场景建模原理 3.4.3 纹理数据的组织 3.4.4 三维地形的建模 3.4.5 以卫星影像为纹理的大
场景模型生成技术 3.5 基于MultiGen Creator的三维建模技术第4章 Vega Prime视景仿真驱动
技术第5章 电子战视景仿真系统设计与开发第6章 电子战视景仿真系统开发应用第7章 三维电子沙盘系
统设计与开发应用参考文献

<<电子战视景仿真技术与应用>>

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>