

<<VRML入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<VRML入门与提高>>

13位ISBN编号：9787301061091

10位ISBN编号：7301061099

出版时间：2003-1

出版时间：北京大学出版社

作者：陆昌辉 主编

页数：269

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>

## <<VRML入门与提高>>

### 内容概要

VRML是一种三维造型和渲染的图形描述性语言，它的目的主要是为了在网页中实现三维动画效果以及基于三维对象的用户交互。

本书系统地介绍了VRML的起源、发展、当前应用情况及今后的发展前景，力求用通俗生动的语言深入浅出地对VRML语言进行介绍，通过大量的实例对每个节点的语法进行详细的讲解，以便于读者理解和操作。

本书所用实例均经过上机调试顺利运行。

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。

## <<VRML入门与提高>>

### 书籍目录

第1章 VRML概述 1.1 VRML基础知识 1.2 VRML的历史 1.3 VRML的发展前景 1.4 VRML编辑工具及浏览器插件 1.5 小结第2章 基本概念 2.1 VRML文件的组成 2.2 VRML空间 2.3 VRML节点和域 2.4 VRML事件和路由 2.5 交互和脚本 2.6 示例 2.7 小结第3章 预定义造型 3.1 简单预定义物体造型 3.2 复杂预定义物体造型 3.3 外观及材质 3.4 空间变换 3.5 造型编组 3.6 小结第4章 添加光照、色彩及纹理 4.1 光源 4.2 法向量 4.3 色彩 4.4 材质 4.5 纹理 4.6 小结第5章 添加声音和动画 5.1 声音 5.2 动画 5.3 小结第6章 使用脚本 6.1 Script节点语法 6.2 JavaScript和VRMLScript 6.3 使用Script节点处理事件 6.4 控制动画 6.5 小结第7章 使用原型第8章 与用户交互第9章 设置场景信息第10章 性能优化并在网上发布作品第11章 使用EAI附录

<<VRML入门与提高>>

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>