

<<增强现实>>

图书基本信息

书名：<<增强现实>>

13位ISBN编号：9787111432982

10位ISBN编号：7111432983

出版时间：2013-8

出版时间：机械工业出版社

作者：Tony Mullen

译者：徐学磊

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>

## &lt;&lt;增强现实&gt;&gt;

## 内容概要

国内首本增强现实类专著，系统讲解增强现实的编程环境、实用工具、核心技术和基本原理；图文并茂、实例丰富，全面讲解Processing、Blender、Arduino、Flash等工具以及jMonkeyEngine、FLARManager、ARMonkeyKit、Android版NyARToolkit等多个用于创建增强现实的第三方库和工具集，可操作性强，无编程经验亦可掌握。

第1章涵盖增强现实的概念，一些实用库的介绍，以及标记的创建方法。

第2章对适用于非程序员的Processing编程环境、编程的基础知识做了适当介绍。

第3章利用开源的3D建模和动画软件Blender介绍了建模和纹理贴图基础知识。

第4章继续讲解如何创建增强现实应用所需的带纹理的、低多边形动画角色。

第5章讲解了Processing中的3D编程，前述创建的3D动画角色的作用。

第6章利用前面章节所学内容以及Processing中专门用于实现增强现实的第三方库，带你走进增强现实的世界。

第7章介绍Arduino微控制器和用于物理计算的编程环境，学习如何创建可接收来自非视频通道的真实世界的数据的增强现实应用。

第8章介绍ActionScript和FLARManager来实现基于浏览器的增强现实应用，把你的增强现实创意变成基于Flash的浏览器增强现实应用。

第9章介绍如何利用ARMonkeyKit（基于开源的jMonkeyEngine）进行3D增强现实快速原型开发。

第10章讲解如何安装用于Android系统的NyARToolKit开发环境，以及如何在Android移动设备上运行增强现实应用。

附录给出Blender 2.49环境到Blender 2.58的转换，以及书中用到的3D文件格式摘要和导出格式。

## <<增强现实>>

### 作者简介

Tony Mullen, 博士, 在计算机图形和编程方面造诣颇深。

任教于日本东京的津田塾大学, 精通Python编程以及Blender建模和动画, 著有《Introducing Character Animation with Blender》, 《3D for iPhone Apps with Blender and SIO2》、《Mastering Blender》、

《Bounce, Tumble, and Splash!: Simulating the Physical World with Blender 3D》、《Blender Studio Projects: Digital Movie-Making》。

他还是漫画家、插画家、作家、合作导演, 担当多个短片的首席动画师, 包括屡获殊荣的纪实定格电影《Gustav Braustache and the Auto-Debilitator》(2007)。

<<增强现实>>

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>