

<<VRML虚拟建筑>>

图书基本信息

书名：<<VRML虚拟建筑>>

13位ISBN编号：9787112099016

10位ISBN编号：7112099013

出版时间：1970-1

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：黄涛

页数：356

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虚拟建筑>>

### 内容概要

《VRML虚拟建筑：原理·工具·方法》以高校建筑学、城市规划、环境艺术设计等相关专业学生，以及从事建筑设计及相关领域专业设计人员为主要阅读对象，深入浅出地介绍了VRML（虚拟现实建模语言）的基本原理，以及运用VRML语言开发虚拟建筑的相关工具及技术方法。

书中运用了大量的经过精心设计的典型实例以充分说明相关章节的方法、原理，这些实例都力图使用最简短的代码以突出重点，并尽可能体现出虚拟建筑方面的应用特色。

《VRML虚拟建筑：原理·工具·方法》内容同时也涵盖了目前大部分与VRML虚拟建筑开发有关的最新技术进展及重要信息。

虚拟现实技术的出现为建筑及其相关领域提供了一种新型的研究、设计方法——虚拟建筑。

## <<VRML虚拟建筑>>

### 书籍目录

第1章 VRML初步1.1 VRML语言简介1.2 VRML虚拟建筑的应用1.3 VRML文件与空间1.4 使用VrmIPad编辑器1.5 使用Bs VRML浏览器第2章 VRML造型2.1 Shape造型2.2 造型的几何构造2.3 造型的定位与编组2.4 造型的外观第3章 场效控制3.1 场景照明3.2 空间背景3.3 大气雾效3.4 环境声效3.5 视点与导航第4章 可视化建模4.1 AutoCAD建模工具4.2 AutoCAD建模实例4.3 SketchUp建模工具4.4 SketchUp建模实例4.5 3ds Max建模工具4.6 3ds Max建模实例4.7 VRML优化建模4.8 VRML优化建模实例第5章 高级纹理应用5.1 blaxxun / BS多重纹理技术5.2 多重纹理建模工具与方法5.3 多重光影贴图建模实例5.4 环境反射贴图应用5.5 凸凹贴图应用第6章 VRML动画与交互设计6.1 动画与交互设计基础6.2 插值器与动画建模6.3 传感器与交互控制6.4 VRML脚本的应用6.5 VRML原型的应用附录 VRMLScript参考参考文献

## <<VRML虚拟建筑>>

### 编辑推荐

《VRML虚拟建筑:原理·工具·方法》由多年来一直从事建筑设计教学及实践的资深教师编写,具有较强的专业理论性、技术性和实用性,可以作为高校建筑、规划、室内及环境艺术设计等相关专业的专业基础课教材,也可以作为具有一定CAD基础的建筑及其相关领域设计人员的自学参考教材。

<<VRML虚拟建筑>>

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>