

<<EON入门与高级应用技巧>>

图书基本信息

书名：<<EON入门与高级应用技巧>>

13位ISBN编号：9787118058253

10位ISBN编号：7118058254

出版时间：2008-8

出版时间：国防工业出版社

作者：于辉

页数：368

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>

<<EON入门与高级应用技巧>>

内容概要

本书以EON5.2为基础,详细介绍了EON软件的具体使用方法和应用步骤。

主要内容包括: EON的快速入门、初步的使用方法,各种节点和元件的使用方法和实例,高级元件的使用方法和实例,以及它在虚拟拆装培训和建筑场景展示中的应用实例。

作为EON的入门级教程和高级应用技巧的融合,按照从易到难、从基础到实践的逻辑进行内容安排

。本书既可作为初学者入门级的自学教材、虚拟展示和虚拟训练等类型工程技术人员的培训教材,也可作为高等院校机械、电子、建筑、工业设计等专业的虚拟现实技术的实践教学教材,还可作为查找各种EON节点和元件应用方法的手册,是相关工程人员学习、实践的好帮手。

<<EON入门与高级应用技巧>>

书籍目录

第一篇 EON快速入门 第1章 EON简介 第2章 EON Studio操作界面 第3章 EoN的节点和元件
第4章 创建EON应用程序 第5章 发布EON应用程序第二篇 EON高级应用——节点篇 第6章 基本节点
第7章 代理节点 第8章 CUI控制节点 第9章 传感器节点 第10章 运动模型节点 第11章 组合节点第三
篇 EON高级应用——元件篇 第12章 3D模型 第13章 环境模型 第14章 按钮元件 第15章 照相机功能元
件 第16章 碰撞工具元件 第17章 GUI控制功能元件 第18章 粒子系统元件 第19章 路径记录工具元件
第20章 可用对象元件 第21章 Script脚本编程第四篇 实战篇 第22章 某型模拟器虚拟拆装的实现 第23章
虚拟现实建筑场景的制作

<<EON入门与高级应用技巧>>

章节摘录

第一篇 EON快速入门 第1章 EON简介 1.1 简介 EON Studio是一个完全基于GUI的设计工具，能够开发出应用于销售，行销、训维培训和虚拟现实场景漫游的实时3D多媒体应用程序。

EON Studio可以轻松导入各种3D模型。

用各种模型制作软件（如3DS MAX、Lightwave等）或计算机辅助设计（CAD）软件（如Solidworks、ArchicAD、Autocad等）制作的模型都可以很方便地导入EON Studio。

模型导入后，可以通过EON直观的图形设计界面方便地为模型添加各种行为。

EON应用程序能够以多种方式发布于Internet、CD . ROM或投影显示系统等；也可以与其他支持微软ActiveX控件的工具相结合，如Macromedia Author are、Visual Basic、Shockwave、PowerPoint、Director、Word等。

<<EON入门与高级应用技巧>>

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>