

<<VRML 与Java 编程实例讲解>>

图书基本信息

书名：<<VRML 与Java 编程实例讲解>>

13位ISBN编号：9787508408897

10位ISBN编号：7508408896

出版时间：2002-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：汪兴谦

页数：219

字数：312000

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 与Java 编程实例讲解>>

内容概要

本书详细介绍了如何使用VRML (Virtual Reality Modeling Language) 和Java来构建一个动态的、交互式的虚拟空间。

书中首先介绍了Java语言的基础知识，然后阐述了如何通过Script结点将VRML与Java结合起来，以及VRML与Java之间数据的传递、Java对VRML的各种控制等等。

本书实用性强、侧重以实例为主，图文并茂，能够将读者很快带入一个由VRML与Java构建的自由虚拟世界之中。

本书适合于对VRML和Java有一定了解的读者阅读，可作为大中院校虚拟现实技术的教材以及相关工程技术人员参考指南。

书籍目录

前言第一章 VRML简介1.1 VRML的历史1.2 VRML构想和诞生1.3 VRML 2.0强大的功能与诱人前景1.3.1 VRML功能概述1.3.2 VRML的前景第二章 Java语言基础2.1 Java概述2.1.1 Java的发展史2.1.2 Java的特点2.1.3 简单的Java程序2.2 Java的数据类型、常量及变量2.2.1 常量及变量2.2.2 数据类型2.2.3 各类数值型数据间的混合运算2.2.4 举例说明2.3 关键字、运算符和表达式2.3.1 算术运算符2.3.2 关系运算符2.3.3 布尔逻辑运算符2.3.4 位运算符2.4 流控制2.4.1 分支语句2.4.2 循环语句2.4.3 例外处理语句2.4.4 注释语2.5 类、接口和包2.5.1 面向对象的程序设计2.5.2 类2.5.3 包2.5.4 接口2.6 对象的使用和内存配置第三章 Java语言进阶3.1 事件处理3.2 图形处理3.2.1 图形的左右晃动3.2.2 图片的变形扭曲3.2.3 图片跟随鼠标3.2.4 鼠标跟踪器3.3 例外的处理3.3.1 异常的分类3.3.2 异常的捕捉和处理3.4 输入输出系统3.4.1 Java输入输出流3.4.2 文件3.4.3 随机访问文件3.5 网络功能3.5.1 统一资源定位器URL3.5.2 Java的网络类库3.5.3 Java网络编程实例简介3.6 使用Java编写Applet3.6.1 Applet简介3.6.2 Applet的生命周期3.6.3 编写第一个Applet3.6.4 Applet的应用技巧3.6.5 小程序Applet的上下文及限制第四章 VRML的Java支持4.1 Script结点介绍4.2 Script结点和Java的结合4.3 Script结点和Java程序之间数据的传递4.3.1 从Script结点传递数据到Java程序4.3.2 Java程序对数据的处理4.3.3 从Java程序传递数据到Script结点4.3.4 直接访问Node结点4.3.5 其他特殊方法4.4 Directoutput和MusteValue第五章 Java与VRML传感器的结合5.1 时间传感器5.1.1 TimeSensor节点基本语法5.1.2 TimeSensor节点与Java的结合使用5.2 接触传感器5.2.1 TouchSensor节点基本语法5.2.2 判断触摸事件5.2.3 判断点击事件5.2.4 touchtime事件的应用5.3 使用接近传感器5.3.1 ProximitySensor节点基本语法5.3.2 ProximitySensor节点与Java的相互结合第六章 Java对VRML的控制6.1 使用选择节点6.1.1 Switch节点的基本语法6.1.2 使用Java控制Switch节点6.1.3 使用Java与Switch节点创建一个提问小游戏6.2 使用视点节点6.2.1 Viewpoint节点基本语法6.2.2 使用Java控制Viewpoint节点6.3 使用Proto结点6.3.1 Proto节点基本语法6.3.2 使用Java控制Proto节点第七章 高级Java技术7.1 使用浏览器API7.1.1 动态增加或删除场景路径7.1.2 显示浏览器信息7.2 使用Java的网络功能7.2.1 套接字 (socket) 与多线程7.2.2 使用Java的网络功能7.2.3 多人交互第八章 外部创作接口EAI8.1 EAI简介8.2 访问节点、处理事件8.2.1 访问VRML场景中的节点8.2.2 友送eventIn事件给场景的某一节点8.2.3 读取场景中某一节点的eventOut事件8.3 监听场景事件8.4 添加与删除节点第九章 作品的发布及相关资源9.1 VRML的发布9.1.1 发布作品9.1.2 VRML文件的优化处理9.2 相关资源9.2.1 VRML相关资源9.2.2 Java相关资源

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>