

<<X3D网络立体动画游戏设计>>

图书基本信息

书名：<<X3D网络立体动画游戏设计>>

13位ISBN编号：9787560971360

10位ISBN编号：7560971369

出版时间：2011-8

出版时间：华中科技大学出版社

作者：张金钊，张金锐，张金镛 著

页数：259

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>

<<X3D网络立体动画游戏设计>>

内容概要

本书全面介绍计算机的前沿科技——X3D网络立体动画游戏设计技术，即虚拟增强现实三维立体网络程序设计技术。

X3D网络立体动画游戏设计技术作为第二代三维立体网络程序设计技术，是目前计算机虚拟增强现实技术领域最前沿的一种新型开发技术，它是融合宽带网络、三维立体造型和场景设计、动画游戏设计、虚拟人设计、人工智能、信息地理、X3D / CAD

组件、X3D事件工具组件及X3D网络通信节点设计的高新技术。

X3D大有一统网络三维立体设计的趋势，具有划时代意义，是未来网络、多媒体、游戏设计及人工智能方面的关键技术，是21世纪计算机领域的核心之一。

本书是目前虚拟增强现实技术领域最前沿的计算机科技图书之一，是集X3D基本几何节点、复杂节点、渲染效果节点、图像纹理绘制节点、影视媒体节点、组节点、动画游戏节点设计，以及虚拟人运动设计、信息地理及人工智能于一体的实用科技图书。

本书内容丰富，叙述由浅入深，思路清晰，结构合理，实用性强，书中配有大量的X3D网络立体动画游戏设计源程序实例，可使读者更容易掌握X3D虚拟增强现实三维立体网络程序设计方法。

本书可作为计算机领域的科技图书，也可以作为高等院校研究生和本科、专科学生的计算机网络、多媒体、游戏设计、数字艺术设计、机械加工设计、美术装潢设计、建筑规划设计、虚拟信息地理、虚拟医疗、军事模拟、航空航天等专业的教材，同时也可作为计算机软件开发人员和工程技术人员的实用工具书。

<<X3D网络立体动画游戏设计>>

作者简介

张金钊，黑龙江哈尔滨人，硕士，高级工程师，副教授，硕士生导师。

曾在中国农业银行哈尔滨市分行任计算机高级工程师，在广东省韶关大学信息工程学院任副教授 / 高级工程师，在吉林大学珠海学院计算机科学与技术系任副教授 / 高级工程师，现在是广东科学技术职业学院计算机学院副教授 / 高级工程师。

从事计算机教学和科研工作，科研工作主攻虚拟现实技术、计算机网络、多媒体以及人工智能等。

曾出版过7部虚拟现实技术专著《虚拟现实三维立体网络程序设计语言》、《虚拟现实与游戏设计》、《X3D虚拟现实设计》（国内外第一部X3D虚拟现实技术专著）、《VRML编程实训教程》、《X3D三维立体动画与游戏设计》、《X3D立体网页设计》、《X3D动画游戏设计》，公开发表论文28篇。

张金锐，广东韶关学院副教授，多年从事计算机前沿技术——虚拟现实技术的教学与研究。

。

张金镒，哈尔滨学院副教授，主要研究方向为虚拟现实技术（VRML / X3D）、软件工程、多媒体技术。

<<X3D网络立体动画游戏设计>>

书籍目录

- 第1章 X3D技术概述
- 第2章 X3D语法概述
- 第3章 X3D几何3D节点设计
- 第4章 X3D三维立体复杂节点设计
- 第5章 X3D渲染效果节点设计
- 第6章 X3D图像纹理绘制节点设计
- 第7章 X3D多媒体影视节点设计
- 第8章 X3D组节点设计
- 第9章 X3D动画游戏节点设计
- 第10章 X3D高级节点设计
- 第11章 X3D事件网络接口设计
- 第12章 X3D虚拟现实综合实例
- 参考文献

<<X3D网络立体动画游戏设计>>

媒体关注与评论

作者凭借10余年虚拟类项目开发经验积累，向我们展现了虚拟现实立体世界的全貌，只要掌握了这种计算机最前沿的技术，就能把握未来网络、多媒体及人工智能的发展方向。

——网友Pandy 该书理论与技术完美结合，注重科研与教学的最新成果，语言精练，实例丰富，实用性强。

——网友Rhett 书不错，案例也很精彩，最重要的是教会我们如何分析事物，很值得一读。

——网友Aaron 这《X3D网络立体动画游戏设计：虚拟增强现实技术》集合了许多场景设计案例，描述了每个案例的创作细节，能引导读者发挥自己的想象力，获得更多的灵感。

阅读这《X3D网络立体动画游戏设计：虚拟增强现实技术》就像与朋友面对面地交流，碰撞思想。

——网友Harlan

<<X3D网络立体动画游戏设计>>

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>