

# 《X3D立体动画与游戏设计》

## 图书基本信息

书名：《X3D立体动画与游戏设计》

13位ISBN编号：9787121057038

10位ISBN编号：7121057034

出版时间：2008-1

出版社：电子工业

作者：张金钊

页数：306

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《X3D立体动画与游戏设计》

## 内容概要

《X3D立体动画与游戏设计:第二代立体网络程序设计实例》利用软件工程思想讲解X3D虚拟现实程序的开发与设计,通过大量、生动、鲜活的源程序开发实例介绍了X3D虚拟现实三维立体场景和复杂场景设计、自然景观场景设计、室内外设计、虚拟人设计、多媒体设计、三维立体动画与游戏设计以及综合开发实例等。

《X3D立体动画与游戏设计:第二代立体网络程序设计实例》配有大量的X3D源程序实例,使读者更容易掌握X3D虚拟现实三维立体网络程序设计语言。

# 《X3D立体动画与游戏设计》

## 书籍目录

- 第1章 虚拟现实技术 1.1 虚拟现实技术简介 1.1.1 虚拟现实技术及特点 1.1.2 虚拟现实技术分类 1.1.3 桌面虚拟现实系统 1.1.4 沉浸式虚拟现实系统 1.1.5 分布式虚拟现实系统 1.1.6 虚拟现实技术的发展 1.2 X3D概述 1.2.1 X3D简介 1.2.2 X3D的发展历程 1.2.3 X3D系统的特点 1.2.4 X3D应用和展望第2章 X3D软件项目开发与设计 2.1 计算机工程项目开发 2.2 软件项目瀑布开发模型 2.3 软件项目原型开发模型 2.4 先进的软件项目渐进式开发模型 2.5 现代软件项目的开发管理 2.6 X3D软件工程项目的实施 2.6.1 X3D虚拟现实项目开发设计环境 2.6.2 X3D虚拟现实项目开发设计第3章 X3D开发与运行环境 3.1 X3D开发环境 3.1.1 记事本X3D编辑器 3.1.2 X3D-Edit 专用编辑器 3.2 X3D运行环境 3.2.1 X3D浏览器简介 3.2.2 Xj3D浏览器的安装和使用 3.2.3 BS Contact VRML/X3D 7.0浏览器的安装和使用 3.3 X3D程序调试第4章 X3D的三种文件类型 4.1 X3D基本语法 4.1.1 X3D文件结构 4.1.2 X3D文件头 4.1.3 X3D文件体 4.1.4 X3D文件的注释 4.2 X3D文件格式 4.3 X3D三种文件格式源程序实例 4.3.1 \*.X3D文件格式源程序实例 4.3.2 \*.X3DV 文件格式源程序实例 4.3.3 \*.X3DB二进制源代码第5章 X3D三维立体场景设计 5.1 几何节点场景设计 5.1.1 几何节点造型语法结构 5.1.2 几何节点造型源程序实例 5.2 体育运动器材场景造型设计 5.2.1 体育运动器材场景造型语法结构 5.2.2 体育运动器材场景造型源程序实例 5.3 地球围绕太阳运转的场景设计 5.3.1 地球围绕太阳运转场景的语法结构 5.3.2 地球围绕太阳运转场景源程序实例 5.4 天有不测风云场景设计 5.4.1 天有不测风云场景语法结构 5.4.2 天有不测风云场景源程序实例第6章 X3D复杂三维立体场景造型设计 6.1 航天飞行器场景设计 6.1.1 航天飞行器场景软件设计 6.1.2 航天飞行器场景源程序实例 6.2 高速公路桥场景设计 6.2.1 高速公路桥场景设计 6.2.2 高速公路桥场景源程序实例 6.3 动物园场景设计 6.3.1 动物园场景软件设计 6.3.2 动物园场景源程序实例 6.4 和谐社会献爱心场景设计 6.4.1 和谐社会献爱心场景软件设计 6.4.2 和谐社会献爱心场景源程序实例第7章 X3D自然景观场景造型设计 7.1 森林场景造型设计 7.1.1 森林场景造型软件设计 7.1.2 森林场景造型源程序实例 7.2 雪山场景造型设计 7.2.1 雪山场景造型软件设计 7.2.2 雪山场景造型源程序实例 7.3 野外军事演习场景造型设计 7.3.1 野外军事演习场景造型软件设计 7.3.2 野外军事演习场景造型源程序实例 7.4 山水自然场景设计 7.4.1 山水自然场景软件设计 7.4.2 山水自然场景源程序实例第8章 X3D室内外场景造型设计 8.1 X3D室内造型设计与设计 8.1.1 X3D室内造型设计 8.1.2 X3D室内造型源程序实例 8.2 X3D室外场景造型开发设计 8.2.1 X3D室外场景造型设计 8.2.2 X3D室外场景造型源程序实例 8.3 东方明珠塔场景造型开发设计 8.3.1 东方明珠塔场景造型设计 8.3.2 东方明珠塔场景造型源程序实例 8.4 斜拉桥场景造型设计 8.4.1 斜拉桥场景造型设计 8.4.2 斜拉桥场景造型源程序实例第9章 X3D三维医学人体、骨骼设计 9.1 三维人体行走场景造型开发设计 9.1.1 三维人体行走场景造型设计 9.1.2 三维人体行走场景造型源程序实例 9.2 三维人体医学骨骼造型开发设计 9.2.1 三维人体医学骨骼造型设计 9.2.2 三维人体医学骨骼造型源程序实例 9.3 石膏人体素描造型开发设计 9.3.1 石膏人体素描造型设计 9.3.2 石膏人体素描造型源程序实例 9.4 虚拟家庭三维人体场景开发设计 9.4.1 虚拟家庭三维人体场景设计 9.4.2 虚拟家庭三维人体场景源程序实例第10章 X3D影视多媒体动画设计 10.1 影视多媒体场景设计 10.1.1 影视多媒体场景设计 10.1.2 影视多媒体场景源程序实例 10.2 高速公路行驶汽车场景设计 10.2.1 设计高速公路行驶汽车场景 10.2.2 高速公路行驶汽车场景源程序实例 10.3 办公室场景设计 10.3.1 办公室场景软件设计 10.3.2 办公室场景源程序实例 10.4 观赏鱼场景设计 10.4.1 观赏鱼场景软件设计 10.4.2 观赏鱼场景源程序实例第11章 X3D游戏动画设计 11.1 翻板游戏场景设计 11.1.1 翻板游戏场景软件设计 11.1.2 翻板游戏场景源程序实例 11.2 汉诺塔游戏场景设计 11.2.1 汉诺塔(Hanoi Tower)游戏算法设计 11.2.2 汉诺塔游戏场景设计 11.2.3 汉诺塔游戏场景源程序实例 11.3 风洞实验场景设计 11.3.1 风洞实验场景软件设计 11.3.2 风洞实验场景源程序实例 11.4 帆船比赛运动场景设计 11.4.1 帆船比赛运动场景软件设计 11.4.2 帆船比赛运动场景源程序实例 11.5 海边浴场场景开发设计 11.5.1 海边浴场场景软件设计 11.5.2 海边浴场场景源程序实例第12章 X3D综合实例开发与设计 12.1 虚拟现实全景技术设计 12.1.1 虚拟现实立方体全景技术算法设计 12.1.2 虚拟现实立方体全景技术设计 12.1.3 虚拟旅游全景设计源程序实例 12.2 城市建筑场景规划设计 12.2.1 城市建筑场景规划设计 12.2.2 城市小区建筑规划设计源程序实例附录A X3D节点附录B 参考网站参考文献



# 《X3D立体动画与游戏设计》

## 精彩短评

- 1、这个三确实不厚道，他们写的书是怎么写的他们自己最清楚，我买到手的时候，我完全气蒙了，你们看有这么多页的书啊！它上面五分之四的是从程序中拷贝过来的代码。。就想html那样，代码中，我没看见什么注释，书的排版就是把代码拷贝过来，往里边直接粘贴就算了。。我本来都懒得上来写的，我觉得这不值得我写，但是考虑到会有后来人，所以上当的我来这儿说一声。。。
- 2、整本书几乎都是代码的copy，没有自己的理解和技术指导，没有真正意义上的实例。这三兄弟是我见过的最不负责的作者了！两本书都是垃圾。x3d和vrmf本来都是开源自由的，源代码到处都是，用户买书不是看整篇整篇的代码的。希望作者好好反省一下。
- 3、我看了这本书，没有什么价值，只会粘贴源代码，没有什么思想。
- 4、不如看英文版的
- 5、书收到的很快，学习中挺不错的，和另一本搭配使用效果非常好
- 6、因为国内没有x3d的出版物，而准备用x3d做项目，所以两本书都买了，第一本还好一点点，这本基本上就是垃圾了，书上的代码大多是用3dmax做的后转换成代码，而且没看到很多优化的痕迹，更无优化的方法指导，更别说直接用结点来写代码了。个人感觉作者根本没有深入研究过vrmf和x3d，曾就里面的代码是否通过建模工具生成给作者写过email，回复说那是使用了技巧，晕！推荐对这方面感兴趣的朋友去看看遛马的论坛，版主的水平比这个作者高多了，人也很热情。

# 《X3D立体动画与游戏设计》

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)