

<<LabVIEW图形化编程与实例应用>>

图书基本信息

书名：<<LabVIEW图形化编程与实例应用>>

13位ISBN编号：9787113064433

10位ISBN编号：7113064434

出版时间：2005-1

出版时间：中国铁道

作者：程学庆等

页数：315

字数：492000

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>

<<LabVIEW图形化编程与实例应用>>

内容概要

LabVIEW是美国NI公司（NATIONAL INSTRUMENTS Company）推出的创新产品，它是目前最为成功、应用最为广泛的虚拟仪器开发环境。

本书以LabVIEW 6.1版为对象，系统地阐述了LabVIEW图形化编程的思想，并给出了大量的应用实例。

全书共分为三大部分：第一部分为初步掌握LabVIEW（包括虚拟仪器的概念、构成、前景、图形化编程语言LabVIEW的特点及其开发环境等）；第二部分为深入学习LabVIEW，系统地介绍了LabVIEW的基础知识（包括结构、子VI、字符串、数组和簇、图形显示、文件I/O、信号分析与处理等）；第三部分为LabVIEW的高级应用（包括LabVIEW与其他应用程序的通讯、LabVIEW的ActiveX编程、多线程编程和网络编程、基于LabVIEW实现小波变换等）。

本书语言通俗易懂，内容丰富详实，强调理论与实际相结合，使读者能够循序渐进地牢固掌握LabVIEW的各种编程技巧。

本书既可作为LabVIEW初学者的学习教程，也可作为工程技术人员开发设计虚拟仪器的参考书。

作者简介

房晓溪，中国动漫游戏教材第一人。

现任：中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会专家；湖北省动漫家协会主席；北京吉利大学动画与游戏学院院长；中国动漫游戏教育家；动漫游戏专家、游戏引擎设计专家；中国电子视像行业协会专家组专家；全国数字艺术设计工程师职称评定专家组专家；3DVIAVirtoolsChinaChiefConsultant；法国Virtools中国首席顾问专家；金龙奖评委；知音集团《知音漫客》顾问；中国动漫游戏课程体系设计者；创作多部《可可西里》、《网上斗地主》、《虚拟反恐》等多款网络游戏动漫游戏作品；西藏大型民族网络游戏和百集动画片项目《格萨尔》：总策划，总设计师、总导演。

参与制作了《风云决》《战无双》等动漫影视作品。

1999-2003在四川大学、成都信息工程学院等多所高校任教。

2004-2006任北京电影学院教授。

美国TORQUE引擎中国技术专家。

出版的52部专著被国内高校作为经典教材采用。

<<LabVIEW图形化编程与实例应用>>

书籍目录

第1章 绪论	1.1 虚拟仪器概述	1.1.1 虚拟仪器的基本概念	1.1.2 虚拟仪器的构成及分类
	1.1.3 虚拟仪器的发展及特点	1.2 图形化编程语言LabVIEW的概述	1.2.1 什么是LabVIEW
	1.2.2 LabVIEW软件的特点	1.2.3 安装LabVIEW	1.2.4 启动LabVIEW
1.3 本章小结	第2章 LabVIEW集成开发环境	2.1 LabVIEW的基本开发平台	2.1.1 前面板设计窗口
		2.1.2 流程图编辑窗口	2.2 LabVIEW的操作模板
		2.2.1 工具模板	2.2.2 控制模板
		2.2.3 功能模板	2.3 LabVIEW的主菜单和工具栏
		2.3.1 LabVIEW的主菜单	2.3.2 LabVIEW的快捷工具栏
2.4 创建两个VI程序	2.4.1 两数相加、相减运算	2.4.2 虚拟温度计	2.5 数据流编程的概念
2.6 程序调试技巧	2.6.1 找出语法错误	2.6.2 高亮执行程序	2.6.3 单步执行与断点
	2.6.4 探针	2.7 VI程序存储和库管理器	2.7.1 VI程序的两种存储方式
		2.7.2 保存程序为VI库文件	2.7.3 VI库管理器
2.8 LabVIEW的菜单设计	2.8.1 设计用户菜单User.rtm	2.8.2 菜单函数模板简介	2.9 本章小结
第3章 结构	3.1 顺序结构	3.1.1 建立顺序结构	3.1.2 顺序结构的应用举例
	3.1.3 顺序结构的弊端	3.2 选择结构	3.2.1 建立选择结构
	3.2.2 选择结构的应用举例	3.3 For循环	3.3.1 建立For循环
		3.3.2 For循环的自动索引	3.3.3 移位寄存器
		3.3.4 For循环的应用举例	3.4 While循环
		3.4.1 建立While循环	3.4.2 While循环的应用举例
3.5 事件结构	3.5.1 建立事件结构	3.5.2 事件结构的应用举例	3.6 公式节点和表达式节点
	3.6.1 建立公式节点	3.6.2 公式节点的应用举例	3.7 全局变量和局部变量
	3.7.1 局部变量	3.7.2 全局变量	3.7.3 使用全局变量和局部变量的注意事项
3.8 本章小结	第4章 子VI	第5章 字符串、数组和簇	第6章 图形显示
	第7章 文件I/O	第8章 信号分析与处理	第9章 与其他应用程序的接口
	第10章 Active X	第11章 LabVIEW的多线程	第12章 LabVIEW应用于网络技术
	第13章 LabVIEW中小波变换的实现	附录 LabVIEW常用术语	参考文献

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>