

<<三维数字创意产业核心技术>>

图书基本信息

书名：<<三维数字创意产业核心技术>>

13位ISBN编号：9787030274281

10位ISBN编号：7030274288

出版时间：2010-5

出版时间：科学出版社

作者：姚俊峰

页数：445

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>

## <<三维数字创意产业核心技术>>

### 前言

创意产业，又叫创意工业、创造性产业、创意经济等，指那些从个人的创造力、技能和天分中获取发展动力的企业，以及那些通过对知识产权的开发可创造潜在财富和就业机会的活动。主要包括制造业设计创意、数字服务创意、文化传媒创意、建筑设计创意、咨询策划创意和休闲消费创意六大领域。

其中，数字服务创意产业包括动漫游戏、软件设计、互联网信息服务等以数字内容为核心的产业。创意产业投入智力资源，产出知识产权。

创意产业是智能化、知识化的高附加值产业，在产业价值链中占据高端，对其他产业具有很强的渗透力和辐射力。

以IT技术和CG技术为核心的数字媒体技术是数字内容创意产业发展的关键技术，就像是创意产业的发动机，极大地推动了创意产业的发展，创意产业为数字媒体技术提供了广阔的应用平台。

本书针对目前数字服务创意产业开发中具有的特性关键开发技术，将项目组积累五年多的研究实例整理出来，希望能够对推动我国数字创意产业的发展起到一定作用。

从内容来看，本书论述重点共分为如下三部分：  
web3D三维交互展示系统。  
互联网的出现及飞速发展使IT业的各个领域发生了深刻的变化，必然引发一些新技术的出现。3D图形技术并不是一个新话题，在图形工作站以至于Pc机上早已日臻成熟，并已应用到各个领域。然而互联网的出现，却使3D图形技术持续发生着微妙而深刻的变化。Web3D是互联网上的3D图形技术，互联网代表了未来的新技术，Web3D正在取得新的进展，正在脱离本地主机的3D图形，而形成自己独立的框架。

互联网的需求是它发展的动力，web3D图形是最新的和最具魅力的技术，包括互联网发展规律及Web3D应用技术、基于互联网的三维产品交互展示系统设计和基于J2ME技术的手机三维交互展示系统。

三维数字创意系统。  
具体包括三维模型多边形优化减面系统、三维花卉建模技术、三维花开过程动态模拟技术、三维自然景观模拟引擎技术、三维古建筑模拟技术研究和三维骰子游戏开发技术。

自然场景的模拟是计算机图形领域内的研究重点和技术难点，要实时渲染自然场景，并为引擎中其他的需求保留足够的CPU和GPU资源是很困难的，要用到特殊的模拟技术和绘制算法。

另一方面，室外自然场景的组成对象可能数目相当庞大，要绘制出大片森林和无际的草地等，要真实、高效地将它们渲染出来对于性能优化方面的要求很高。

## <<三维数字创意产业核心技术>>

### 内容概要

本书针对目前三维数字创意产业技术开发与应用中具有共性关键问题，将项目组积累五年多的研究案例进行整理，分三部分进行阐述。

Web3D三维交互展示系统，包括互联网发展规律及Web3D应用技术、基于互联网的三维产品交互展示系统设计技术、基于J2ME技术的手机三维交互展示系统；三维数字创意系统开发，包括三维模型多边形优化减面系统、三维花卉建模技术、三维花开过程动态模拟技术、三维自然景观模拟引擎技术、三维古建筑模拟技术研究、三维骰子游戏开发技术；三维人全息仿真，包括基于正交图片的三维人头建模技术、三维人脸表情自相似模拟技术、三维头发与皮肤模拟技术、三维人体重要尺寸探测系统。

本书可作为教材供游戏动漫专业高年级本科生、硕士与博士研究生学习，也可作为从事数字创意产业设计与开发的公司开发人员的参考用书。

## <<三维数字创意产业核心技术>>

### 书籍目录

前言第一章 互联网发展规律及Web3D应用技术 1.1 引言 1.1.1 互联网简介 1.1.2 WebX.0的提出  
1.1.3 互联网的意义 1.2 互联网时代网络的共同点 1.2.1 易于导航 1.2.2 B/S架构 1.2.3 分布性与更新  
性 1.2.4 Web与注意力经济 1.3 Web时代 1.3.1 Web1.0时代 1.3.2 Web2.0时代 1.3.3 Web3.0时代  
1.3.4 Web3.0之后的网络时代 1.3.5 互联网发展规律总结 1.4 案例展示：3D户型展示平台 1.4.1 平台  
需求分析 1.4.2 平台实施 1.5 结论 参考文献第二章 基于互联网的三维产品交互展示系统设计技术第  
三章 基于J2ME技术的手机三维交互展示系统第四章 三维模型多边形优化减面系统第五章 三维花卉  
建模过程研究第六章 三维花开过程动态模拟技术第七章 三维自然景观模拟引擎技术第八章 三维古建  
筑模拟技术研究第九章 三维骰子游戏开发技术第十章 基于正交图片的三维人头建模技术第十一章 三  
维人脸表情自相似模拟技术第十二章 三维头发与皮肤模拟技术第十三章 三维人体重要尺寸探测系统  
附录

章节摘录

利用超链接，互联网非常易于导航。

用户从一个链接跳到另一个链接时，将以FC) RM的形式向服务器提交请求，服务器可以根据用户的请求返回相应信息。

这样用户就可以根据自己的喜好在各站点之间浏览其他网页，增加新内容、进入新网站，并发现网站内容和相关链接。

这构成了网站结构的一部分。

和大脑中的神经键类似，通过复制或加强，联系变得越来越强大，所有互联网用户的集体行为也推动了互联网的有机成长。

1.2.2 B / S架构 互联网是基于B / s架构 ( browser / server ) 的，即浏览器和服务器结构。

在这种结构下，用户工作界面是通过浏览器来实现的，极少部分事务逻辑在前端 ( browser ) 实现，但是主要事务逻辑在服务器端 ( server ) 实现，形成所谓三层结构。

这样就大大简化了客户端电脑载荷，减轻了系统维护与升级的成本和工作量，降低了用户的总体成本

。 B / S架构是一次性到位的开发，能实现不同的人员从不同的地点，以不同的接入方式访问和操作共同的数据库。

它能有效地保护数据平台和管理访问权限，服务器数据库也很安全，并且无论你的系统平台是什么，浏览互联网对你的系统平台都没有什么限制。

无论从Windows平台、UNIX平台、Macintosh还是别的平台都可以访问互联网。

对互联网的访问是通过浏览器实现的，如Netscape的Navigator、NCSA的.Mosaic、Microsoft的Explorer等

。 1.2.3分布性与更新性 大量的图形、音频和视频信息会占用相当的磁盘空间。

对于互联网没有必要把所有信息都放在一起，信息可以放在不同的站点上，只要在浏览器中指明这个站点就可以了。

这使得在物理上并不一定在一个站点的信息在逻辑上呈现\_\_体化，从而用户看来这些信息是一体的。

由于各互联网站点的信息包含站点本身的信息，信息的提供者可以经常对站上的信息进行更新，如某个协议的发展状况，公司的广告等。

一般各信息站点都尽量保证信息的时间性，所以互联网站点上的信息是动态的、经常更新的。

这一点是由信息的提供者保证的。

.....

## <<三维数字创意产业核心技术>>

### 编辑推荐

《三维数字创意产业核心技术》共分十三章，主要内容包括：基于互联网的三维产品交互展示系统设计技术，三维模型多边形优化减面系统，三维花开过程动态模拟技术，三维自然景观模拟引擎技术，三维骰子游戏开发技术，基于正交图片的三维人头建模技术，三维头发与皮肤模拟技术等。本书内容新颖，重点突出，详略得当，能理论联系实际，深入浅出，通俗易懂。

<<三维数字创意产业核心技术>>

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>