

<<三维游戏设计师宝典>>

图书基本信息

书名：<<三维游戏设计师宝典>>

13位ISBN编号：9787894762023

10位ISBN编号：7894762024

出版时间：2009-8

出版时间：徐英欣、王丹东、胥林 电脑报电子音像出版社 (2009-08出版)

作者：徐英欣，王丹东，胥林 编著

页数：390

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>

前言

虚拟现实技术是21世纪信息技术的代表，由美国《科学》杂志评选的影响未来的10大科技水平中，Internet排名第一。

而虚拟现实技术则名列第二。

虚拟现实技术融合了数字图像处理、计算机图形学、多媒体技术、传感器技术等多个信息技术分支，是对这些技术更高层次的集成、渗透与综合应用，是今后信息展示的必然发展方向。

Virtools是法国达索公司的一款虚拟现实开发软件，可以将现有常用的文档格式（如3D的模型、2D图形或音效等）整合在一起。

它是一套具备丰富的互动行为模块的实时3D环境虚拟实境编辑软件，目前，Virtools在三维游戏设计、工业仿真、建筑漫游、数字艺术、互动多媒体等诸多领域得到了广泛应用，已经成为国际主流的虚拟现实研发平台。

而作为Virtools软件中国区总代的爱迪斯通科技有限公司为本系列的出版做了有力的支持与帮助，同时感谢桂林空军学院粟登馥教授、杨建文教授对本系列的支持和指导；感谢爱迪斯通（北京）科技有限公司的陈德陆先生所提供的Virtools软件资料；同时还要感谢布衣侃所提供的技术支持。

<<三维游戏设计师宝典>>

内容概要

Virtools是法国达索公司的一款虚拟现实开发软件。

其开发便捷、功能强大，在三维游戏设计、工业仿真、建筑漫游、数字艺术、互动多媒体等诸多领域得到了广泛应用，已经成为国际主流的虚拟现实研发平台。

本手册没有对软件命令和菜单进行繁琐讲解，而是结合摩托车虚拟装配实例，按照由浅入深、循序渐进、讲练结合、即学即用的方式进行讲解。

读者只需按照书中的步骤进行学习，就能迅速熟悉软件的各种主要功能和常用命令，掌握多种制作技巧，从而适应学习和实际工作的需要。

<<三维游戏设计师宝典>>

作者简介

徐英欣，现任职于桂林空军学院，讲师，毕业于东南大学自动化学院，获硕士学位，研究方向为系统仿真与火力控制。

<<三维游戏设计师宝典>>

书籍目录

1 制作前期准备工作 1.1 流程规划 1.2 相关图片的制作 1.2.1 背景图片 1.2.2 其它图片 1.3 3DS MAX中系统单位的设置 1.4 3D模型材质的制作 1.4.1 油箱材质 1.4.2 其它材质 1.5 从3DS MAX中输出.nmo文件 1.6 本章小结 1.7 思考与练习2 对象的建立与初始设定 2.1 组织资源 2.2 导入Virtools并进行调整 2.3 创建灯光 2.3.1 添加灯光 2.3.2 添加第二个灯光 2.4 设置材质 2.4.1 导入图片 2.4.2 设置油箱材质 2.4.3 设置车轮前盖材质 2.4.4 设置车座材质 2.4.5 设置前轮胎材质 2.4.6 设置亮金属材质 2.4.7 设置暗金属材质 2.4.8 设置透明材质 2.4.9 其它部件材质设置 2.5 本章小结 2.6 思考与练习3 摄影机的设定 3.1 设置视景窗口4 装配演示制作5 分组装配制作6 界面及菜单制作7 后期交互制作8 整合及发布

<<三维游戏设计师宝典>>

章节摘录

插图：

<<三维游戏设计师宝典>>

编辑推荐

法国Virtools公司、爱迪斯通（北京）有限公司鼎力支持。
法国顶级3D游戏设计师贡扎格喀什强力推荐。

本书手册按照由浅入深、循序渐进、讲练结合、即学即用的方式并结合摩托车虚拟装配实例进行讲解。

读者只需按照书中的步骤进行学习，就能迅速熟悉Virtools的各种主要功能和常用命令，掌握多种制作技巧，从而适应学习和实际工作的需要。

本书是“Virtools虚拟装配制作实例”之一，全书共分8个章节，主要对三维游戏设计的基础知识作了介绍，具体内容包括制作前期准备工作、对象的建立与初始设定、摄影机的设定

<<三维游戏设计师宝典>>

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>