

<<迎接互联网的明天>>

图书基本信息

书名：<<迎接互联网的明天>>

13位ISBN编号：9787121133084

10位ISBN编号：7121133083

出版时间：2011-6

出版时间：电子工业

作者：邹静

页数：396

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>

## <<迎接互联网的明天>>

### 内容概要

本书主要介绍了3D互联网的制作技术与开发技巧。

全书共5章，第1章主要阐述了国内外空前繁荣的3D互联网技术领域，以及这些领域透射出来的潜在商机；第2章主要用当下比较流行的Flash编程语言ActionScript 3，来向大家介绍面向对象编程语言的思想概念，以及一些3D渲染技术的入门知识；第3章注重建模知识的运用，主要运用WireFusion和3ds Max来制作3D网页；第4章主要介绍3D游戏编程的初步思想，以及先进的3D成像技术架构；第5章详细阐述了未来3D互联网所需的浏览器架构问题，以及用HTML5+WebGL技术来进行初步架构。

本书可作为网站建设工作者、企业投资人、面向对象的编程人员、Flash相关项目开发者、网络3D动画开发人员的参考书，也可作为相关专业学生的教材。

## <<迎接互联网的明天>>

### 作者简介

邹静 网名~13y32r~, 资深RIA视觉工程师, 先后担任国内大型网络公司技术研发部要职, 长期从事Web前端开发工作, 实战经验非常丰富。

曾独立完成了国内多个大型研发项目, 熟悉3D互联网制作技术与跨平台3D游戏开发技术, 对Vrml、WireFusion、ActionScript、PV3D、Flex、PHP、RoR等Web开发技术也有较深入的研究。

致力于未来3D Web平台开发实践, 喜欢读书, 阅读过大量技术书籍; 善于总结归纳, 能将各种技术融会贯通。

## 书籍目录

## 第1章 现代网络3D技术在各个行业中的运用实例

- 1.1 网络游戏行业实例 (运用Flash制作)
- 1.2 医学教育行业实例 (运用WireFusion制作)
- 1.3 大型户外运动山势地形展示实例 (运用WireFusion制作)
- 1.4 楼盘销售行业实例 (运用Flash制作)
- 1.5 室内装潢行业实例 (运用WireFusion制作)
- 1.6 建筑行业实例 (运用WireFusion制作)
- 1.7 产品制造行业实例 (运用WireFusion制作)
- 1.8 现代网络社区SNS行业实例 (运用Flash制作)
- 1.9 三维电子地图——市政建设行业实例
- 1.10 网页3D战争类游戏 (运用Unity制作)
- 1.11 本章小结

## 第2章 ActionScript 3、PV3D及3D呈像技术的编程思想

- 2.1 ActionScript3的一些基本知识及使用技巧
  - 2.1.1 一个Flash CS5的“helloWorld!”实例
  - 2.1.2 一个Flash Builder4的“helloWorld!”实例
- 2.2 Flash 3D的开源引擎PV3D
  - 2.2.1 PV3D的简介
  - 2.2.2 PV3D的数学呈像原理
  - 2.2.3 PV3D的下载及其配置
  - 2.2.4 计算机3D编程的五大要素
  - 2.2.5 在Flash CS5中实现五大要素
  - 2.2.6 在Flash CS5中创建一个基础模型
  - 2.2.7 Flash的2D坐标系与PV3D的坐标系
  - 2.2.8 本地坐标系与世界坐标系
  - 2.2.9 给基础模型赋予材质
  - 2.2.10 各种PV3D的API引用对照表及使用源码
  - 2.2.11 材质的交互属性 (Interactivity)
  - 2.2.12 360°全景展示材质
  - 2.2.13 对象的嵌套 (Nesting)
  - 2.2.14 创建空的DisplayObject3D对象
  - 2.2.15 综合例子
- 2.3 摄像机 (Camera)
  - 2.3.1 摄像机的基本参数设置
  - 2.3.2 各类型摄像机的API使用对照
  - 2.3.3 摄像机运用实例
- 2.4 经典实例——纸飞机遨游太空世界
- 2.5 深度剖析纸飞机遨游太空世界经典实例的分类继承与矢量算法思想
- 2.6 不同渲染器之间的差异
- 2.7 为Flash构建3D模型
  - 2.7.1 DAE插件的安装与导出
  - 2.7.2 一个简单的外部模型调用实例
  - 2.7.3 制作茶壶盖动画实例
  - 2.7.4 制作3D机器人交互式动画
- 2.8 Flash3D引擎Alternativa3D

## &lt;&lt;迎接互联网的明天&gt;&gt;

## 2.9 本章小结

## 第3章 通过VRML与WireFusion初探虚拟现实技术与建模思想

## 3.1 VRML的概述

## 3.2 初识WireFusion界面

## 3.3 WireFusion所需的Java开发环境及JVM (Java虚拟机) 工作原理

## 3.4 WireFusion与PV3D制作的茶壶三维交互式动画之间的对比

## 3.5 访问WireFusion制作的网页

## 3.6 设置“Loading”(加载)画面

## 3.7 WireFusion中的渲染模式、模型测量及设置“Navigation”导航按钮

## 3.8 WireFusion中复合材质的运用

## 3.9 综合演练——网上360°全景展示销售房屋及房屋布局

## 3.10 3ds Max带有光影效果的烘焙材质

## 3.11 综合演练——室内漫游

## 3.12 WireFusion中的Java脚本编程

## 3.13 构造函数

## 3.14 WireFusion中的接口函数

## 3.14.1 接口输入函数

## 3.14.2 接口输出函数

## 3.15 利用Java显示和隐藏3D Scene

## 3.16 综合演练——计算机攻破密码保险柜

## 3.17 SDK的下载及Eclipse的运用

## 3.18 3D Scene加载外部模型

## 3.19 播放器事件掩码参数所定义的预执行事件和刷帧事件

## 3.20 Java中的侦听函数

## 3.21 综合演练——人体透视图及局部器官

## 3.22 本章小结

## 第4章 强大的跨平台3D游戏开发工具——Unity

## 4.1 VR Unity的基本界面介绍

## 4.2 Unity的注册

## 4.3 Unity的一个简单预览

## 4.4 Unity中的简单地形与太阳光照

## 4.5 Unity中的地形系统

## 4.6 草坪的制作与具体参数的设置

## 4.7 树形系统

## 4.8 快速创建游戏树叶

## 4.9 Wind Zone (风域)

## 4.10 Graphics Emulation (图形仿真)

## 4.11 Unity中的灯与光、“Mesh”(网格)和“Mesh Renderer”(网格渲染器)

## 4.11.1 默认渲染设置

## 4.11.2 为场景添加各种灯光

## 4.11.3 第一次为场景添加光源

## 4.11.4 “Flare”(耀斑)的制作

## 4.11.5 各种灯光的“Light Cookie”(遮挡材质)的制作

## 4.11.6 在Unity中创建夜晚场景

## 4.11.7 自发光物体的烘焙与“Light Mapping”

## 4.12 Occlusion Culling (遮挡剔除)

## 4.13 Unity的脚本与组件

## &lt;&lt;迎接互联网的明天&gt;&gt;

- 4.14 为地形添加水源、水流及制作水下模糊效果
  - 4.15 Unity中的脚本运行时间片与接口
  - 4.16 Unity中C# Script编程的注意事项
  - 4.17 “ MonoDevelop ” 编辑器
  - 4.18 修改Unity的默认编辑器
  - 4.19 导入外部模型及参数设置
  - 4.20 “ Prefab ” ( 预制对象 ) 的调用方法
  - 4.21 图形用户界面类GUI
  - 4.22 自定义Unity中的中文字体
  - 4.23 制作旋转的炮塔
  - 4.24 制作凹凸材质
  - 4.25 制作炮弹的射击和爆炸效果
  - 4.26 制作炮塔的填弹时间的实现及显示
  - 4.27 为炮塔制作敌人
  - 4.28 控制炮弹的发射力度
  - 4.29 多炮塔的镜头切换
  - 4.30 项目的版本控制
  - 4.31 “ Ragdoll ” ( 角色系统 ) 的概念及运用
  - 4.32 在游戏中为角色添加各种运动动画
  - 4.33 “ Particle System ” ( 动画粒子系统 )
  - 4.34 多语言脚本开发及编译脚本
  - 4.35 Unity网页播放器在Windows中的大小
  - 4.36 高效开发Hummer小游戏
  - 4.37 制作游戏开场画面
  - 4.38 绘制GUI背景图片和按钮
  - 4.39 创建一个不断重复播放的2D背景
  - 4.40 控制石头及汽车的运动
  - 4.41 制作相撞时的爆炸效果
  - 4.42 网格碰撞体的添加方式
  - 4.43 巧用枚举来设置游戏角色的状态
  - 4.44 游戏结束场景的设置
  - 4.45 Unity的网页编程
  - 4.46 Unity的通信技术
    - 4.46.1 Unity与网页的JS通信技术
    - 4.46.2 Unity的内部通信 344
  - 4.47 “ Shader ” ( 着色语言 )
  - 4.48 基于层的碰撞检测
  - 4.49 “ Physic Material ” ( 物理材质 )
- 第5章 统领未来的3D超级浏览器
- 5.1 一段轻松搞笑的故事
  - 5.2 HTML5及即将诞生的超级浏览器必将取代第三方3D Web呈像技术 357
    - 5.2.1 第三方3D Web呈像技术在网页开发上的弊端 357
    - 5.2.2 HTML5在客户端存储数据的新方法良好地解决了3D Web时代可能出现的网络堵塞
    - 5.2.3 3D浏览器能为3D Web提供不可或缺的准备
    - 5.2.4 3D超级浏览器的软件系统体系结构
    - 5.2.5 浅谈现代网站的工作结构与未来3D网站的工作结构
  - 5.3 剖析Google的互联网发展策略

## <<迎接互联网的明天>>

5.4 微软的应对策略

5.5 HTML5+WebGL的实战演练

5.5.1 HTML语言的主体框架结构

5.5.2 WebGL的基本呈像实例

5.5.3 利用“localStorage”初步创建超级浏览器的本地内置模型

5.5.4 关于一些优化

5.5.5 网页数据库将本地存储优化发挥到极致

5.6 马云是否会成为第一个开发出3D超级浏览器的人

结束语

参考文献

<<迎接互联网的明天>>

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>