

<<交互式漫游动画>>

图书基本信息

书名：<<交互式漫游动画>>

13位ISBN编号：9787504654267

10位ISBN编号：7504654264

出版时间：2010-7

出版时间：中国科学技术

作者：罗建勤//张明

页数：206

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>

## <<交互式漫游动画>>

### 前言

计算机能给人类带来飞跃。

有理论认为，电脑技术带来的变革将导致一场更为深刻的革命，这时候对技术怀疑好像是一件不合时宜的事。

确实计算机给我们带来太多的方便，我们已经过于信任它了，大家都习惯用它得出“正确”的答案。

对于各行从业者来说，拥有一台PC，用它制作出一些表面光鲜的东西越来越容易，这些都拜计算机技术的发展所赐。

“电脑不是道具而是素材。

”——麻省理工大学John Maeda我觉得这是一个值得思考的意见。

电脑是隐藏着无限可能的素材，但创意并不是要让人们称赞它奇异的外表或者光鲜的素材，而是通过科学的流程去设计，打造出人们可用、易用、乐用的“产品”。

从创新的角度来看，设计是一个成材率很低的行业，用电脑做出和别人一样的“正确”结果，那就必死无疑。

就像IDE0（世界著名产品设计公司）老板所说：“我们的专长是设计的流程，对我们而言，设计牙刷还是航天飞机这都无关紧要，我们只是用我们自己的方法找出怎样创新！”

”没错！

把握设计流程，用自己的方法找到创新之道，才是成功的关键。

本书着重介绍了交互式漫游动画的制作流程，致力于提供一套完整的项目解决方案。

其中范例简单、纯粹，意于让读者通过它把握虚拟漫游技术实现的总体架构。

我经常反思：是不是陷入电脑太深，而忽略了创新的根本。

也希望各位读者看完本书后，能把创意变为现实。

## <<交互式漫游动画>>

### 内容概要

本书系统讲解了交互式漫游动画开发流程中的模型、贴图、烘焙以及虚拟交互制作过程，结合业界应用的实用理论，在教授学生制作的过程中逐步讲述各种问题，精确讲述了交互式漫游动画的各种要领。

本书讲述的每一个关键步骤，力图使读者完全理解制作过程，迅速切入关键点；强调交互式漫游动画产品开发的综合资源利用，使读者熟悉制作的来龙去脉。

本书结构清晰，内容丰富，适合从事三维动画设计、游戏设计的广大从业人员阅读，也可作为大专院校三维设计、虚拟动画设计相关专业的培训教材。

<<交互式漫游动画>>

作者简介

罗建勤

毕业于北京理工大学，硕士学位；中国数字电影与数字节目联盟理事；中国工业设计协会会员；现任职于中国北方车辆研究所。

2005年获“中国设计专题展”设计竞赛铜奖；2006年获“半岛艺术教育论坛”海报设计竞赛入选奖；2006年获“2006VR盟主-3DVR游戏设计大赛”游戏

## &lt;&lt;交互式漫游动画&gt;&gt;

## 书籍目录

第一篇 工具的基本操作说明 第一章 3ds Max9 1.1 3ds Max9简介 1.2 3ds Max9用户界面  
1.2.1 菜单栏 1.2.2 主工具栏 1.2.3 命令面板 1.2.4 视口 1.2.5 底部界面栏 第二章  
Virtools 2.1 什么是Virtools 2.2 Virtools软件界面介绍 2.2.1 世界编辑器(3D Layout) 2.2.2  
BB——行为模块(Building Blocks) 2.2.3 素材库(Data) 2.2.4 脚本编辑区(Schematic) 2.2.5  
层级管理器(Level Manager) 2.3 资源整合及导入Virtools中 2.3.1 从3ds Max中导入到Virtools注意  
事项 2.3.2 导入模型 2.3.3 初始状态 2.3.4 素材库的创建 2.3.5 作品发布 2.4 虚拟  
交互设计流程展示：打开扇门第二篇 动画场景横型的准备 第三章 动画场景中建筑模型的制作流  
程 3.1 分析CAD图纸 3.2 CAD文件导入Max 3.3 制作规范 3.3.1 基本制作规范  
3.3.2 几个原则 3.4 3ds Max模型的建立过程 3.4.1 主建筑模型的制作方法 3.4.2 场景  
设施的制作方法 3.4.3 绿化带的制作方法 第四章 动画场景中烘焙贴图的制作 4.1 建筑模  
型的材质贴图制作 4.2 漫游动画场景环境材质的创建方法 4.2.1 天空和远景材质的制作  
4.2.2 地面、草坪无缝贴图的制作 4.3 灯光的架设 4.4 贴图烘焙 4.5 场景输出  
4.5.1 Max Exporter的安装 4.5.2 模型的输出第三篇 虚拟交互设计 第五章 Virtools摄像机的  
互动设计 5.1 Camera Setup简介 5.2 第三人称摄像机的创建 5.3 第一人称摄像机的创建 5.4  
切换摄像机 ..... 第六章 碰撞检测 第七章 小地图的制作 第八章 喷泉的制作 第九章  
声音的设定 第十章 键鼠互动与游戏手柄的操作附件一：安装3ds Max Exporter.exe附件二  
：Virtools Dev的安装后记

<<交互式漫游动画>>

章节摘录

插图：

## 后记

今天，国内的数字艺术产业已经进入了一个蓬勃发展的春天，这一方面得益于科学技术的进步；另一方面得感谢十多年来，国内外一批又一批拓荒者们。

对于数字艺术，技术可以模仿，也可以重复，但是，市场的“二八定律”决定了惟有创造才能更好地发展。

对于很多数字艺术专业的学生们来说，他们有很多很多好玩的想法，但是，他们不知道怎么把自己的这种好玩的点子变成现实中的一款作品；而对于很多有美术功底的学生来说，设计一个华丽的场景或者一个怪诞的创意，那是他们的特长，然而，望着繁琐而又枯燥的程序，他们往往选择“望程序兴叹”。

目前，我国的数字艺术人才现状基本上是这样的：懂得艺术的而不擅长计算机技术，而懂得计算机技术的又缺乏艺术基础。

当然，他们可以合作，然而，当把这作为一种产业来加工的时候，这种合作又变得极其的困难。

这时候，Virtools来了！

掌握了Virtools你无需具备编程基础，只需要把脑子里的创意或者更确切的说是梦想一步步地变成现实；你可以针对一个好玩的想法，精心地策划，也可以自己DIY，将自己的想法亲手实现。

这不得不说是个数字艺术行业的变革，而不仅仅是技术的改进。

从第一本书到现在的第二本，基本围绕着一个基础教程的思路，其中遇到了很多问题，也曾让我伤透脑筋，幸好，终于完成了。

使用Virtools制作交互式动画，方法实在是太多，所以本书中无法一一囊括，如果有遗漏之处，还希望广大读者给予批评指教。

## <<交互式漫游动画>>

### 编辑推荐

《交互式漫游动画:Virtools+3ds Max虚拟技术整合》是北京电影学院中国动画研究院推荐优秀动漫游系列教材之一。



<<交互式漫游动画>>

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>