

<<Director虚拟现实设计宝典>>

图书基本信息

书名：<<Director虚拟现实设计宝典>>

13位ISBN编号：9787565001543

10位ISBN编号：7565001546

出版时间：1970-1

出版时间：合肥工业大学出版社

作者：黎成茂

页数：261

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>

<<Director虚拟现实设计宝典>>

内容概要

《Director虚拟现实设计宝典》全面介绍了Director的ShockWave功能和虚拟现实设计技术。Director集成的3D插件，可将Director与第三方3D建模软件有机的整合，让Director开发人员除了可创建二维动画外，还可创建基于网络的、生动的、高性能的三维演示及动画。Director可开发的3D产品非常广泛，从简单的3D文本处理、交互式3D产品演示到开发复杂的3D游戏环境。使用Shockwave Player，通过支持Shockwave的浏览器，可在网络上回放极具震撼效果的3D产品。

书籍目录

第1章 简介1.1 Shockwave 3D基础1.1.1 3D对象1.1.2 3D空间坐标参照系1.2 导入、检视及设置3D演员1.2.1 使用ShockWave 3D视窗1.2.2 使用属性检视器查看和设置3D演员属性1.3 设置3D渲染方法1.4 3D抗锯齿第2章 初试Shockwave 3D2.1 创建三维精灵2.2 创建基本模型2.3 创建Shader(材质)2.4 设置贴图第3章 模型元件和模型3.1 模型元件3.1.1 所有模型元件的公共属性3.1.2 模型元件的方法3.2 模型3.2.1 操作模型的基本方法和属性3.2.2 访问模型3.3 常用建模软件3.3.1 Google SketchUp软件3.3.2 Maya软件3.3.3 3ds Max软件3.4 将模型导出到Shockwave 3D中3.4.1 “要导出的资源”组3.4.2 “压缩设置”组3.4.3 “纹理大小限制”组3.4.4 “动画选项”组3.4.5 “导出控件”组3.5 行星地球第4章 材质和贴图4.1 材质4.1.1 访问材质4.1.2 材质类型4.1.3 基本方法和属性4.2 贴图4.3 实例一：金刚正方体4.4 实例二：制作汽车贴图第5章 灯光和摄影机5.1 灯光简介5.1.1 灯光的类型5.1.2 灯光的属性5.2 控制灯光5.3 摄影机5.4 摄影机属性和方法5.4.1 摄像机属性5.5 控制摄像机5.6 实现多个机位的切换第6章 3D文本6.1 使用3D文本6.1.1 创建三维文字6.1.2 修改3D文本6.1.3 适用于3D文本的方法和属性6.2 创建三维文字动画6.2.1 编辑三维文字6.2.2 让文字动起来6.2.3 旋转速度的调整第7章 粒子系统7.1 粒子系统的属性7.2 粒子系统的使用：制作喷泉7.2.1 准备喷泉模型7.2.2 创建粒子模型7.3 模拟烟雾效果第8章 修改器8.1 墨棒(inker)修改器8.2 细分曲面(sds)修改器8.3 卡通(toon)修改器8.4 网格变形(mesh deform)修改器第9章 碰撞9.1 碰撞的相关属性9.2 碰撞的相关方法9.3 一个碰撞的实例第10章 人物动画10.1 模型动画属性与方法10.1.1 动画修改器10.2 控制场景中的人物10.2.1 准备人物模型10.2.2 创建运动流脚本10.2.3 创建统一运动10.2.4 在Director中完成脚本编写第11章 模型的克隆和编组11.1 组11.2 克隆11.3 Bobby和他的五个兄弟第12章 物理世界12.1 物理世界概述12.1.1 初始化与终止物理场景模拟12.1.2 创建物理模拟的基本步骤12.1.3 将物理模拟应用于3D模型12.1.4 终止模拟12.2 刚体12.2.1 刚体的属性12.2.2 刚体的方法12.3 地形12.3.1 地形的的方法12.3.2 地形属性12.4 6DOF连接12.4.1 6DOF连接的属性12.5 弹簧12.6 约束12.6.1 约束的方法12.6.2 约束的属性12.7 碰撞检测12.8 光线跟踪12.9 物理引擎应用一：篮球公园12.10 物理引擎应用二：控制场景中的小球第13章 3D行为脚本库13.1 内置行为简介13.1.1 本地动作13.1.2 公用动作13.1.3 独立动作13.1.4 使用内建3D行为脚本13.1.5 为行为脚本提供3D精灵的“组”名13.2 利用“行为”漫游三维场景第14章 3D空间变换14.1 Transform的创建14.2 Transform的属性14.3 Transform的方法第15章 Shockwave 3D游戏15.1 准备三维模型15.1.1 创建模型15.1.2 将模型导入到Director中15.2 给纸牌贴图15.3 获取用户点击的牌15.3.1 modelUnderLoc的使用15.3.2 过滤返回信息15.4 模型变换的基础15.4.1 翻转以后的判断15.4.2 判断匹配15.4.3 翻转两张牌15.4.4 暂停旋转15.5 加入计时器15.6 加入结束屏幕第16章 实现与3D世界的交互16.1 在场景中显示提示文字16.2 实现鼠标指向的效果16.3 突出显示选中的模型第17章 室内效果参考文献

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>