

<<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：9787894761651

10位ISBN编号：7894761656

出版时间：2009-5

出版时间：电脑报电子音像

作者：王丹东//徐英欣//胥林

页数：620

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>

<<三维游戏设计师宝典>>

前言

数字内容产业是集科技、文化、艺术的结晶，近年来更是蓬勃发展到全民随身数字的地步，未来还会再进步，会再更演进到另一个里程碑，但不管时代怎么进步，推动这巨型运动的转轮更是扮演着重要的关键枢纽。

本产品打开了新的视野，让原本深不可测的3D数字产品研发变得简单，使一般对于程序望之却步的艺术人才有更大的发展空间，不再受限于程序语言的屏障，让传统与科技相互结合，活化数字电子产品生命能量，回归到“创意”的原点。

近来像Vlrtools Dev这样的开发工具也如雨后春笋般的陆续诞生，这也代表着新的程序语言的时代来临了，仅管所需效能比起组合、C、C++等传统程序语言来得高，但模块化的程序指令却是能大大地降低学习的门坎，让撰写游戏程序不再是程序人员的专利，应该说是让程序人员可以更放心的去处理深层的建筑与规划，而不必每天的只是忙着处理企业画与美术等留下来的庞大问题，在整个案子的研发上的确是达到了增进效率与节省成本的目的。

本产品作为学习Vlrtools Dev开发工具的辅助工具，让读者能更方便、高效地去了解各项行为模组的定义，从而达到快速了解的目的。

同时也让开发者们在忘却某项行为模组的含义时能尽快地找到和弄清其意义。

<<三维游戏设计师宝典>>

内容概要

法国Virtools软件是一套全球著名的多功能的三维开发工具，就算不会编程序，依然能让你发挥创意做出自己的三维游戏或三维动态网页，甚至连网络连线游戏或者虚拟现实效果也都能办到。

本手册为了方便使用者快速查阅virtools行为模組的定义而打造，对每个行为模組的主要应用、技术信息、事件流程、参数设定进行详细分解，既是初学者快速进阶的学习利器，又是技术人员查阅资料的案头宝典。

<<三维游戏设计师宝典>>

书籍目录

2 2D Curve Layout (二维曲线配置) 2D Flow Layout (二维排列配置) 2D Grid Layout (二维网格配置) 2D Picking (游标点选) 2D Text (二维文字显示) 3 3D Curve Layout (三维曲线配置) 3D Flow Layout (三维实体填充) 3D Flow Layout (三维排列配置) 3D Grid Layout (三维网格配置) 3D Text (三维文字) A Activate Channel (启动材质通道) Activate Global State (启动全域状态) Activate Link (启动连接) Activate Node (启动节点) Activate Object (启动物件) Activate Script (启动脚本语言) Add Animation (增加动作) Add Channel (增加材质通道) Add Child (增加子物件) Add Control Point (增加控制点) Add Mesh (增加模型网面) Add Object To Scene (增加物件到场景中) Add Row (增加列) Add To Group (新增到群组) Additional View (附加视图) Align 2D (对齐二维实体) Align 3D (对齐三维实体) All But One (一个除外) Animation Recorder (动作记录器) Animation Synchronizer (动作同步器) Array Load (载入阵列) Array Save (保存阵列) Attach Script (附加脚本语言) B Back (回到上一页) Bend (弯曲) Bezier Progression (贝兹级数) Bezier Transform (贝兹转换) Billboard (告示牌) Binary Memory (二进制储存) Binary Switch (二进制转换) BitmapText Display (点阵图文字显示) Blend Textures (混合贴图) Blink (闪烁) Bool Event (布尔事件) Box Box Intersection (边界框相交) Box Face Intersection (边界框与表面相交) Broadcast Message (广播消息) BrowserScript (浏览器脚本)DEFGHIJKLMNOPRSTUVW

<<三维游戏设计师宝典>>

章节摘录

插图：

编辑推荐

数字内容产业是集科技、文化、艺术的结晶，近年来更是蓬勃发展到全民随身数字的地步，未来还会再进步，会再更演进到另一个里程碑，但不管时代怎么进步，推动这巨型运动的转轮更是扮演着重要的关键枢纽。

本产品打开了新的视野，让原本深不可测的3D数字产品研发变得简单，使一般对于程序望之却步的艺术人才有更大的发展空间，不再受限于程序语言的屏障，让传统与科技相互结合，活化数字电子产品生命能量，回归到“创意”的原点。

近来像Virtools Dev这样的开发工具也如雨后春笋般的陆续诞生，这也代表着新的程序语言的时代来临

<<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>