

<<虚拟现实案例教程>>

图书基本信息

书名：<<虚拟现实案例教程>>

13位ISBN编号：9787113115685

10位ISBN编号：7113115683

出版时间：2010-1

出版时间：刘向群、 吴彬 中国铁道出版社 (2010-01出版)

作者：刘向群，吴彬 著

页数：281

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>

<<虚拟现实案例教程>>

前言

由于工作缘故，我一直对虚拟现实行业比较关注。

近些年我一直在学习、探索、研究“虚拟现实”技术在文物古迹方面的应用。

经过一番打听，发现很多从事“虚拟现实”行业的朋友都和我一样，经历了从开始时的兴奋到过程中的艰辛，“虚拟现实”技术中有很多问题不是一时能够解决的，而且由于缺乏好的VR教材辅导，许多想法很难付诸实施。

2009年，偶然听说我的两位从事“虚拟现实”行业的朋友正在写这方面的书，也不知道写得怎样，更不知道它的魅力到底何在。

但我知道，他们为了写这本书经常熬夜到凌晨，零点之前消耗的是体力，零点之后消耗的是心血！

我很替我的朋友们担心，怕他们走现今“虚拟现实”图书的老路。

因为我阅读过一些国内“虚拟现实”方面的书籍，希望从中能获得新知、得到启迪，但结果令我失望，因为现在市面上的虚拟现实书大多是以理论为主，内容主要是讲一些已过时的虚拟现实技术和软件，已经明显地落后于“虚拟现实”技术的发展。

而且这些书只偏重一种虚拟现实软件，内容拼凑且与实际的项目联系不够。

<<虚拟现实案例教程>>

内容概要

虚拟现实（virtual reality）技术近几年在国内受到极大关注，发展十分迅速，在各个领域都发挥着极其重要的作用。

这《虚拟现实案例教程：基于Quest3D\VR-Platform\Virtools项目（附光盘）》的推出填补了目前国内虚拟现实项目实战类书籍市场的空白。

《虚拟现实案例教程：基于Quest3D\VR-Platform\Virtools项目（附光盘）》具有面向实战、重在应用的特点，在阐述虚拟现实技术理论知识的基础上，着重介绍了具有代表性的三大主流虚拟现实软件Virtools、Quest3D和VR-Platform的使用方法，以大量的典型项目实例贯穿其中，使读者能够在较短的时间内由浅入深地了解、认识和掌握虚拟现实技术，并具备运用这三款虚拟现实软件制作三维交互、效果逼真的虚拟现实场景的能力。

《虚拟现实案例教程：基于Quest3D\VR-Platform\Virtools项目（附光盘）》适合虚拟现实爱好者、虚拟现实技术应用人员阅读，也可作为高等院校图形图像、虚拟现实技术、动漫、多媒体技术、建筑、传媒技术、计算机应用等相关专业学生的教材。

<<虚拟现实案例教程>>

书籍目录

第1章 虚拟现实概述1.1 虚拟现实应用范围1.1.1 城市规划应用1.1.2 房地产应用1.1.3 室内设计应用1.1.4 文物保护应用1.1.5 交通方面应用1.1.6 游戏方面应用1.1.7 军事方面应用1.1.8 工业产品应用1.1.9 地理信息应用1.1.10教育应用1.2 虚拟现实软件1.2.1 Virtools简介1.2.2 Quest3D简介1.2.3 VR-Platform简介第2章 虚拟现实建模技术2.1 虚拟现实模型制作要求与注意事项2.2 虚拟现实模型材质制作要求2.3 虚拟现实场景灯光技法2.3.1 V-Ray灯光技法2.3.2 Mental Ray灯光技法2.4 虚拟现实场景渲染烘焙技巧2.4.1 完全贴图(completeMap)制作2.4.2 光照贴图(LightingMap)制作2.5 虚拟现实场景导出注意事项小结第3章 Quest3D应用教程3.1 Quest3D操作界面3.2 Quest3D入门案例3.2.1 别墅模型场景灯光设置3.2.2 别墅模型贴图烘焙制作3.2.3 导出3dsMax软件参数设置3.2.4 Quest3D平台属性设置3.2.5 相机碰撞检测与太阳光晕设置3.3 Oust3D粒子系统3.3.1 ParticleEmitter(粒子发射器)模块3.3.2 ParticleObject(粒子物体)模块3.3.3 ParticleFlowGrid(粒子网格流向)模块3.4 Quest3D场景特效3.5 Quest3D骨骼动画3.6 Quest3D物理引擎3.7 Quest3D逻辑判断小结第4章 VR-Platform应用教程4.1 VR-Platform操作界面4.2 VR-Platform入门案例4.2.1 模型设置4.2.2 行走相机属性设置4.2.3 天空盒、雾效、太阳光晕制作4.2.4 文件保存与编译设置4.3 VR-Platform编辑界面4.4 VR-Platform粒子系统4.5 VR-Platform骨骼动画4.6 VR-Platform脚本编辑器4.6.1 脚本编辑器界面4.6.2 VR-Platform脚本函数类型小结第5章 Virtools应用教程5.1 Virtools操作界面5.2 Virtools纹理和材质应用5.3 Virtools粒子系统5.4 Virtools场景特效5.5 Virtools虚拟角色控制5.6 Virtools文字信息处理5.6.1 创建二维字5.6.2 创建三维字5.7 Virtools网页应用5.7.1 创建2D按钮5.7.2 网页链接制作小结第6章 项目实战诺基亚N95虚拟互动6.1 手机模型制作6.1.1 设置场景尺寸6.1.2 手机上盖模型6.1.3 屏幕和键盘轮廓6.1.4 手机下壳模型6.1.5 手机键盘6.1.6 手机键盘按钮6.1.7 整理模型6.2 材质贴图调节6.2.1 为物体创建合理的UV6.2.2 根据模型的UV制作模型贴图6.3 使用V-Ray渲染器烘焙6.3.1 灯光渲染器设置6.3.2 烘焙参数设置6.4 将场景导入VR-Platform6.4.1 设置手机模型的基本属性6.4.2 创建二维界面6.4.3 触发事件脚本设置6.4.4 文件存储和编译设置小结第7章 项目实战耕织园虚拟展示7.1 设置场景单位并勾勒模型范围7.2 V-Ray渲染器材质设置技巧7.3 UV绘制贴图方法与技巧7.3.1 模型UV平展技巧7.3.2 绘制贴图7.4 V-Ray灯光设置7.4.1 灯光与参数设置7.4.2 V-Ray渲染器与参数设置7.4.3 场景渲染与物体烘焙7.5 Quest3D基础模块功能展示7.5.1 3dsMax模型导出设置7.5.2 场景导入Quest3D平台7.5.3 设置Quest3D场景物体属性7.5.4 模块连接与碰撞检测设置7.6 骨骼植物动画制作7.6.1 制作植物骨骼模型7.6.2 绑定设置7.6.3 动画导出设置7.6.4 动画导入Quest3D平台设置7.7 海量树木种植7.7.1 导入骨骼树木并设置碰撞物体7.7.2 广泛种植树木7.8 太阳光晕与镜头眩光特效7.9 真实水反射、折射制作7.9.1 制作反射模块组7.9.2 制作折射模块组7.9.3 水模块参数设置7.10 场景相机切换7.10.1 创建二维按钮7.10.2 创建切换相机7.10.3 相机切换模块函数设置7.11 编译输出可执行文件小结第8章 项目实战楼盘室内样板间8.1 室内样板间模型制作8.1.1 墙体制作8.1.2 门窗制作8.1.3 导入地板和家具8.2 室内场景材质灯光处理8.2.1 物体材质参数设置8.2.2 渲染参数设置8.2.3 场景灯光设置8.3 室内V-Ray烘焙要点8.4 Quest3D电视节目切换制作8.4.1 导入场景文件到Quest3D平台8.4.2 设置场景与渲染模块属性.....第8章 项目实践 楼盘室内样板间第9章 项目实战 古城园区仿真第10章 项目实战 麦当劳网络智力游戏附录A Quest3D附录B VR-Platform命令编辑器简介附录C Virtools中Building Blocks模块介绍

<<虚拟现实案例教程>>

章节摘录

插图：

<<虚拟现实案例教程>>

编辑推荐

《虚拟现实案例教程:基于Quest3D/VR-Platform/Virtools项目》：设计国内外三大主流虚拟现实平台项目案例引导学习，结合实际、学得更快穿插大量的操作技巧和问题解答，提升实战技能步骤图解，重点突出，方便阅读附赠大量素材及源文件，学习更轻松光盘内容：3个虚拟现实入门教程源文件5个虚拟现实项目源文件400多个虚拟现实界面二维按钮素材60多套虚拟现实界面素材2.8GB的虚拟现实室内外常用素材库

<<虚拟现实案例教程>>

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>