

《VR开发实战》

图书基本信息

书名：《VR开发实战》

13位ISBN编号：9787121305046

出版时间：2017-1

作者：冀盼,谢懿德

页数：300

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《VR开发实战》

内容概要

《VR开发实战》由在虚拟现实领域具有丰富实战经验的技术专家编写，虽然在方兴未艾的虚拟现实领域，新产品、新技术日新月异、层出不穷，但是万变不离其宗。《VR开发实战》既包含了虚拟现实领域近百年的发展概况，又立足开发实战，对必要的理论知识进行了简单的介绍，特别是书中大篇幅的实战干货，为广大对虚拟现实有兴趣的开发人员提供了绝佳的学习资料。

由于书中对开发工具Unity、设计建议、数学知识等内容都有相关介绍，所以只要有基础的开发人员，都可以通过阅读《VR开发实战》熟悉虚拟现实开发技术。《VR开发实战》不但对Cardboard、Oculus VR、HTC Vive 均有相应教程，还以Vive 开发为例深入介绍了各类型虚拟现实产品开发的实战案例，从观赏应用到虚拟现实单机游戏，再到联机游戏，涵盖了虚拟现实开发领域所需要的大部分开发技术。实战部分还在一定程度上深入各平台的SDK 内部，同时也为开发人员继续了解各平台SDK 提供了入门指南。

书籍目录

- 1 虚拟现实的前世今生 1
 - 1.1 初探 1
 - 1.2 缓慢发展 2
 - 1.3 虚拟现实又火爆了 6
 - 1.3.1 主机VR的“三国演义” 6
 - 1.3.2 群雄逐鹿 7
 - 1.4 虚拟现实可以干什么 8
 - 1.4.1 培训教育 8
 - 1.4.2 运动 8
 - 1.4.3 游戏 9
 - 1.4.4 电影 9
 - 1.4.5 心理治疗 10
 - 1.4.6 广告 10
 - 1.4.7 虚拟现实直播 10
 - 1.5 虚拟现实产品介绍 11
 - 1.5.1 主体硬件 11
 - 1.5.2 各种配件 12
 - 1.6 小结 15
- 2 虚拟现实设计初探 16
 - 2.1 虚拟现实技术难点 16
 - 2.1.1 晕动症 16
 - 2.1.2 视疲劳 18
 - 2.1.3 成像延时 18
 - 2.1.4 畸变成像 19
 - 2.2 虚拟现实应用设计时要考虑的因素 20
 - 6.4.1 工程场景搭建 102
 - 6.4.2 添加VR组件 104
 - 6.4.3 常用SteamVR组件详解 105
 - 6.4.4 通过事件监听实现拿、放、扔 117
 - 6.4.5 通过继承实现发射器效果 121
 - 6.5 小结 123
- 7 Vive开发：解密类游戏 124
 - 7.1 游戏开发流程 124
 - 7.2 游戏策划 125
 - 7.3 游戏场景 126
 - 7.4 解密逻辑：激光发射 127
 - 7.5 接收激光 130
 - 7.5.1 最基础的接收脚本 130
 - 7.5.2 接收并发射激光 132
 - 7.5.3 接收激光后开门 132
 - 7.5.4 接收激光后关卡胜利 133
 - 7.6 制作接收和发射激光的预制体 134
 - 7.7 操作狮子旋转 137
 - 7.8 完成剩余场景布置 139
 - 7.9 效果演示 142
 - 7.10 小结 144
- 8 Vive开发：第一人称射击类游戏 145

8.1 策划	145
8.2 游戏场景	145
8.3 创建怪物	146
8.4 Unity 中的自动寻路	149
8.4.1 Navigation	149
8.4.2 Nav Mesh Agent 组件	150
8.5 添加怪物自动寻路	151
8.6 添加怪物动画控制器	154
8.7 怪物行为控制	157
9 Vive开发：旅游观光应用	
	176
9.1 策划	
	176
9.2 游戏场景	
	176
9.3 虚拟空间内移动传送	
	177
9.3.1 为什么要传送和传送的实现方式	
	177
9.3.2 传送的实现原理	
	177
9.3.3 实现位置点选取	
	179
9.3.4 实现游客传送	
	181
9.4 多场景编辑	
	183
9.4.1 为何选择多场景编辑	
	184
9.4.2 多场景的优势	
	184
9.4.3 多场景的注意事项	
	184
9.4.4 实现多场景加载	
	186
9.4.5 场景管理类	
	191
9.5 实现不同时间段效果	
	193
9.5.1 如何实现不同时间段效果	
	193
9.5.2 实现不同时间段的切换效果	
	193
9.6 创建可传送面与不可传送面	
	196
9.6.1 如何区分可传送面与不可传送面	
	196
9.6.2 实现可传送面与不可传送面的区分	
	196

9.7 修改传送点选取方式	198
9.7.1 修改原因	198
9.7.2 实现原理	198
9.7.3 实现抛物线效果	200
9.8 小结	206
10 Vive开发：将一款单机游戏改为联机游戏	207
10.1 策划	207
10.2 场景	207
10.3 联机实现方法	208
10.4 UNET	208
10.5 HLAPI实现方法	208
10.5.1 主机、本地客户端与远程客户端	209
10.5.2 本地用户（LocalPlayer）	209
10.5.3 权限（Authority）控制	210
10.5.4 主机与客户机之间的RPC通信方式	211
10.5.5 主机与客户机之间的数据同步	212
10.5.6 产生联机物体	212
10.6 使用UNET-HLAPI来将单机游戏改为联机游戏	212
10.6.1 添加网络管理组件	213
10.6.2 制作玩家预制体	214
10.6.3 重写游戏管理类	220
10.6.4 为怪物添加网络通信组件	226
10.6.5 设置玩家出生点	229
10.6.6 运行并查看结果	230
10.7 小结	

231	
11	Cardboard开发入门
232	
11.1	背景知识
232	
11.2	Cardboard简介
233	
11.3	开发环境准备
236	
11.3.1	工具安装
236	
11.3.2	SDK简单分析
237	
11.4	策划
242	
11.4.1	游戏介绍
242	
11.4.2	主角
243	
11.4.3	敌人
243	
11.5	场景
243	
11.5.1	搭建
243	
11.5.2	天空盒
244	
11.5.3	主角形象
244	
11.5.4	敌人
245	
11.5.5	炮弹和爆炸效果
251	
11.6	交互
254	
11.6.1	盯
255	
11.6.2	单击
255	
11.7	小结
255	
12	Oculus开发入门
256	
12.1	产品简介与安装
256	
12.2	开发环境搭建
258	
12.3	快速开发体验
263	

12.4 SDK细节概述	265
12.5 Demo实战	270
12.5.1 策划	270
12.5.2 场景	270
12.5.3 玩家	271
12.5.4 视角切换	272
12.6 小结	273
13 MR视频拍摄	274
13.1 电影绿幕	274
13.2 MR视频	275
13.3 MR视频原理	276
13.4 SteamVR中的实现	277
13.5 拍摄	282
13.5.1 环境准备	282
13.5.2 如何拍摄	283
13.6 小结	287

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:www.tushu000.com