

<<Quest 3D从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Quest 3D从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787113142223

10位ISBN编号：7113142222

出版时间：2012-5

出版时间：中国铁道出版社

作者：路朝龙

页数：375

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>

<<Quest 3D从入门到精通>>

内容概要

路朝龙编著的《Quest3D从入门到精通(附光盘)》共11章，详细讲解了

Quest 3D的各种常用技术，具体包括：虚拟现实和Quest

3D，Quest3D的基础知识，场景漫游，高级编程，高级场景绘制功能，动力学，LOD功能介绍及应用，数组和数据库，Quest

3D粒子和声音系统，最后通过几个真实项目中的大型实例深入讲解Quest

3D的综合应用。

本书包含的技术要点全面，表现技法讲解详细，非常便于虚拟现实、游戏、工业设计等相关专业的设计人员系统学习。

附赠光盘内容为书中实例的源文件，以及实例制作的语音视频教学文件。

《Quest3D从入门到精通(附光盘)》适合于从事虚拟现实的工作人员、在校学生、工程建设人员、相关在职设计师和相关培训人员阅读，也可作为大中专院校虚拟现实、游戏、动漫等相关专业的教材。

<<Quest 3D从入门到精通>>

书籍目录

Chapter 01 虚拟现实和Quest 3D

- 1.1 关于虚拟现实
 - 1.1.1 虚拟现实简介
 - 1.1.2 虚拟现实应用
- 1.2 关于Quest 3D
 - 1.2.1 Quest 3D简介
 - 1.2.2 Quest 3D特点
- 1.3 第一件Quest 3D作品——最简单的Quest 3D工作流程
 - 1.3.1 在3ds Max中输出一把椅子
 - 1.3.2 导入椅子到Quest 3D中
 - 1.3.3 项目保存
 - 1.3.4 多通道组连接
 - 1.3.5 添加镜射效果——小项目中的高级效果
 - 1.3.6 项目发布

Chapter 02 Quest 3D界面和通道

- 2.1 主界面和通道编辑器
 - 2.1.1 界面和通道编辑器的构成
 - 2.1.2 通道编辑器操作
- 2.2 动画编辑器视窗
 - 2.2.1 动画编辑器的构成
 - 2.2.2 Quest 3D中的3D场景
- 2.3 物体编辑器视窗
 - 2.3.1 物体编辑器的构成
 - 2.3.2 Quest 3D物体编辑实例

Chapter 03 Quest 3D场景漫游

- 3.1 Quest 3D的项目结构
- 3.2 3D虚拟场景属性
 - 3.2.1 虚拟属性概念定义
 - 3.2.2 摄像机
 - 3.2.3 灯光
- 3.3 Quest 3D虚拟室内漫游综合实例
 - 3.3.1 使用Cgr输出插件
 - 3.3.2 3ds Max建模, 烘焙和输出
 - 3.3.3 Quest 3D操作

Chapter 04 Quest 3D编程

- 4.1 Quest 3D普通编程
 - 4.1.1 虚拟现实简介
 - 4.1.2 数值及数值操作
 - 4.1.3 逻辑及变量通道应用实例
 - 4.1.4 For Loop语句
- 4.2 Quest 3D面向对象编程
 - 4.2.1 面向对象编程的必要性
 - 4.2.2 面向对象编程界面
 - 4.2.3 面向对象编程系统的使用

Chapter 05 Quest 3D高级场景绘制功能——Nature Painting

<<Quest 3D从入门到精通>>

5.1 Nature Painting通道结构

5.2 Nature Painting应用

Chapter 06 Quest 3D动力学

6.1 Newton动力学引擎

6.1.1 Newton刚体

6.1.2 Newton动力学关节

6.1.3 Newton Materials动力材质

6.2 Newton动力学汽车

6.2.1 输入汽车

6.2.2 辅助驾驶物体及动力学刚体

6.2.3 添加动力学关节

6.2.4 添加动力学材质

6.2.5 汽车驾驶逻辑

6.2.6 牛顿运行环境设置

Chapter 07 Quest 3D LOD功能介绍及应用

7.1 Dynamic LOD

7.2 Static LOD的应用

7.3 应用

Chapter 08 数组和数据库

8.1 Quest 3D数组

8.1.1 数组编辑器

8.1.2 数组数值的存储和读取

8.1.3 For Loop和数组

8.2 Quest 3D与数据库

8.2.1 MySQL数据库的安装

8.2.2 Quest 3D与MySQL数据库的连接

8.2.3 Quest 3D与MySQL数据库的协同操作

Chapter 09 Quest 3D粒子和声音系统

9.1 Quest 3D粒子系统

9.1.1 Quest 3D粒子属性

9.1.2 粒子属性调节实例

9.1.3 粒子系统应用

9.2 Quest 3D声音系统

9.2.1 主要声音通道

9.2.2 声音系统应用实例

Chapter 10 虚拟装机

10.1 项目要求

10.2 项目执行

10.3 分关程序和多重通道组

10.3.1 项目分析

10.3.2 主程序执行

10.3.3 第一关程序执行

10.3.4 第二关程序执行

10.3.5 计时系统

Chapter 11 动态建桥

11.1 项目分析

11.2 技术方案选择

<<Quest 3D从入门到精通>>

11.3 有限状态机

11.3.1 有限状态机节点

11.3.2 有限状态机节点过渡

11.3.3 节点过渡触发事件

11.4 项目执行

11.4.1 桥梁构造分析

11.4.2 项目创建

<<Quest 3D从入门到精通>>

编辑推荐

《Quest 3D从入门到精通》内容新颖、版式美观、步骤详细，全书分为11章，通过大量丰富翔实的实例进行讲解。

这些实例按知识点的应用和难易程度进行安排，从易到难，从入门到提高，循序渐进地介绍了Quest 3D各种技术的使用方法和技巧。

在讲解时，每个实例先提出制作思路及包含的知识点，在实例完成后进行总结以使读者举一反三。

<<Quest 3D从入门到精通>>

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>