

<<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。

## &lt;&lt;Quest 3D从入门到精通&gt;&gt;

## 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>