

<<MultiGen Creator教程>>

图书基本信息

书名：<<MultiGen Creator教程>>

13位ISBN编号：9787118038774

10位ISBN编号：7118038776

出版时间：2005-7

出版时间：国防工业出版社

作者：孟晓梅

页数：250

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>

<<MultiGen Creator教程>>

内容概要

MultiGen Creator虚拟现实建模软件是美国MultiGen - Paradigm公司(www.multigen.com)推出的专业虚拟现实建模软件核心产品,是一个功能强大、交互式的三维建模软件。

它通过其“所见即所得”(WYSIWYG)的建模环境可以建立高度优化的三维模型,是所有三维建模软件中的佼佼者。

MultiGen Creator生成的OpenFlight格式的三维模型文件能够被多个专业虚拟现实开发软件包(如VEGA、OpenGVS)调用,其不仅能够创建车辆、楼房等三维物体模型,而且还可以利用数字地图文件创建三维地形模型。

由于MultiGen Creator卓越的性能,其被广泛地应用于娱乐游戏开发、视景虚拟漫游和虚拟战场环境仿真等多个领域。

本书作为MultiGen Creator软件建模的入门与提高教材,通过对软件的直观介绍和大量实例的讲解,不仅可以帮助用户掌握MultiGen Creator软件的基本操作,还可以引导用户成为虚拟现实建模的高手。

本书可以作为计算机应用专业和仿真专业等学科的本科生、研究生教材或参考书,也可作为从事虚拟现实研究与开发的专业人士的参考书。

<<MultiGen Creator教程>>

书籍目录

第一部分 认识篇第1章 初识MultiGen Creator1.1 浪漫MultiGen Creator1.2 特殊控制1.3 开始用MultiGen Creator工作第2章 创建第一个仿真模型2.1 熟悉建模工具箱2.2 创建一个三维模型2.3 熟悉建模工具2.4 观察模型第3章 熟悉建模工具3.1 熟悉建模工具箱3.2 视图面板3.3 坐标面板3.4 选择面板第4章 编辑模型数据库4.1 在透视视图中编辑模型数据库4.2 在模型结构视图中编辑数据库4.3 不同建模模式对编辑模型数据库的影响第二部分 实体建模第5章 静态实体建模5.1 建模前的准备工作5.2 开始建模第6章 光照和材质6.1 光源6.2 计算阴影6.3 在数据库中创建光源6.4 材质第7章 应用纹理第8章 动态实体建模第三部分 地形建模第9章 地形建模基础第10章 创建测试地形第11章 加入要素第12章 精炼数据库第四部分 成为Creator高手第13章 简化模型设计第14章 优化模型结构第15章 定制Creator参考文献

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>