

<<3D游戏卷1:实时渲染与软件技术(附CD-ROM光盘一张)>>

图书基本信息

书名：<<3D游戏卷1:实时渲染与软件技术(附CD-ROM光盘一张)>>

13位ISBN编号：9787111156529

10位ISBN编号：7111156528

出版时间：2005-2-1

出版时间：机械工业出版社

作者：Fabio Policarpo, Alan Watt, 沈一帆, 陈文斌, 朱怡波

译者：沈一帆, 陈文斌, 朱怡波

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>

内容概要

本书综合介绍了当前流行的三维游戏技术，主要内容包括：建模及基础数学；经典的三维图形学；二维技术；实时渲染及交互式三维图形渲染技术；游戏的软件技术——引擎的体系结构以及多玩家技术；游戏领域的其他新兴主题，例如人工智能、物理以及碰撞检测。

本书的大部分主题均结合一个具体的游戏开发系统Fly3D（包含在光盘中）加以讲述，这有助于读者直接编写源代码来实现制作动画的梦想。

通过编写或修改插件，读者可以对书中的实例进行试验，甚至可以开发出属于自己的游戏。

本书适合作为高等院校相关专业的教材，亦可供相关的研究人员和从业者参考与学习。

书籍目录

出版者的话

专家指志委员会

译者序

前言

第一部分 基础知识

第二部分 传统3D图形处理方法

第三部分 实时渲染

第四部分 对象的控制

第五部分 二维技术

第六部分 软件技术

附录A FIY3D SDK教程

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>