

<<Android 3D游戏开发技术详>>

图书基本信息

书名：<<Android 3D游戏开发技术详解与典型案例>>

13位ISBN编号：9787121132636

10位ISBN编号：712113263X

出版时间：2011-6

出版时间：电子工业出版社

作者：吴亚峰

页数：689

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>

<<Android 3D游戏开发技术详>>

内容概要

本书主要以Android平台下3D游戏的开发为主题，并结合真实的案例向读者详细介绍了OpenGL ES的基础知识及3D游戏程序开发的整个流程。

全书分为两篇共22章，第一篇以简单易懂的实例为依托，详细介绍了OpenGL ES各方面的基础知识，第二篇则对7个真实案例的开发步骤进行了详细的介绍，逐步向读者讲解Android 3D游戏的真实开发过程，同时源代码中还包含了详细的注释，以尽量帮助读者掌握代码中的每一个细节，尽快掌握Android 3D游戏开发。

本书的讲述由浅入深，从Android平台下3D游戏开发应用的基础知识到开发大型游戏程序，结构清晰、语言简洁，非常适合初学者和进阶开发者阅读参考。

书籍目录

第一篇 必知必会的基础知识

- 第1章 英雄还看今朝——Android简介
- 第2章 数风流人物——当前流行游戏类型简介
- 第3章 不积跬步，无以至千里——游戏开发基础知识
- 第4章 千里之行，始于足下——3D开发基础知识
- 第5章 愿君多采撷，此物最相思——光照效果的开发
- 第6章 为伊消得人憔悴——纹理映射
- 第7章 海阔凭鱼跃，天高任鸟飞——3D基本形状的构建
- 第8章 执子之手，与子偕老——坐标变换
- 第9章 孤帆远影碧空尽——摄像机与雾特效
- 第10章 假作真时真亦假——混合
- 第11章 蓦然回首，那人却在灯火阑珊处——3D高级技术
- 第12章 心有灵犀一点通——传感器
- 第13章 千锤万凿出深山——游戏中的数学与物理
- 第14章 山舞银蛇，原驰蜡象——AI基本理念
- 第15章 独上高楼，望尽天涯路——开发小秘籍

第二篇 案例实战

- 第16章 体育类游戏——《疯狂投篮》
- 第17章 益智类游戏——《旋转积木》
- 第18章 休闲类游戏——《摩天大楼》
- 第19章 动作类游戏——《3D空战》
- 第20章 桌面类游戏——《激情台球》
- 第21章 射击类游戏——《抢滩登陆》
- 第22章 竞技类游戏——《乡村飙车》

<<Android 3D游戏开发技术详>>

编辑推荐

目前市面上的Android技术书籍还比较少，Android 3D游戏开发的书籍更是没有。因此，在现在市面上，Android游戏开发的书籍特别是Android 3D游戏开发的书籍还是有相当大的市场需求。

《Android3D游戏开发技术详解与典型案例》既介绍了Android 3D游戏开发中必知必会的基础知识，同时通过7个真实案例向读者介绍Android 3D游戏的完整开发步骤，希望通过本书能够使读者尽快掌握Android 3D游戏开发的相关知识。

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>