

<<三维游戏程序设计从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<三维游戏程序设计从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787030050243

10位ISBN编号：703005024X

出版时间：1996-03

出版时间：科学出版社/龙门书局

作者：Lary Myers

译者：王敏/等

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>

<<三维游戏程序设计从入门到精通>>

内容概要

内容提要

本书与其他有关图形或PC游戏编程方面的图书不同。

它不仅简单地介绍一组绘制图

形或完成子画面动画的简单例程，而且全面地介绍了创建具有专业效果的3 - D引擎的方法。

使用3 - D引擎可以创建出许多激动人心的应用程序。

本书所提供的引擎内核已经过商

业软件公司测试和使用，并已开发出一些具有专业效果的游戏，包括与本书配套的CD - ROM（另售）上的示例游戏SlobZone。

本书可作为游戏软件开发人员及爱好者的参考读物。

<<三维游戏程序设计从入门到精通>>

作者简介

作者简介

LaryMyers作为关键软件的开发者和游戏设计者，所开发的高性能3 - D游戏引擎和工具已被许多著名的游戏公司采用，来开发商用游戏。

LaryMyers是CompuServe上流行游戏者论坛的前任系统操作员。

<<三维游戏程序设计从入门到精通>>

书籍目录

目录

第一章 进入3 - D游戏世界

1.1历史回顾

1.2光线造型以及3 - D游戏的特征

1.3首先, 什么是光线造型 (RayCast)

1.4ACK3D是如何诞生的

1.5从何处开始

第二章 剖析3 - D世界光线造型技术

2.1光线造型世界

2.2迷宫?

迷宫!

2.3光线造型处理过程的快速小结

2.4步入3D世界的第一步

2.5经过优化的光线造型 真正的ACK - 3D

2.6在3 - D世界中的物体

2.7下一步该往何处去

第三章 进入3 - D游戏引擎

3.1为什么要创建引擎

3.2ACK - 3D引擎的组成部分

3.3ACK3D文件

3.4与引擎进行通信

3.5ACK - 3D引擎函数的进一步介绍

3.6支持DOS和Windows接口

第四章 剖析数据结构

4.1基本的数据结构

4.2创建ACKFNG结构

4.3支持门

4.4表示物体

4.5光线造型结构

4.6介绍ACKENG.H和ACK3D.H

4.7开始编码

第五章 进行地图世界

5.1介绍ACKPOV.C

5.2运动 从2 - D到3D再到2 - D

5.3在2 - D地图中运动 引入AckMovePOV ()

5.4使用定点算术

5.5返回AckMovePOV ()

5.6使用AckMoveObjectPOVO使物体运动

第六章 步入3 - D世界

6.1创建读者自己的世界 薄片世界

6.2介绍ACKVIEW.C

6.3使用AckBuildView () 构造视图

6.4使用BuildUpView () 创建薄片

6.5构造薄片的艺术

<<三维游戏程序设计从入门到精通>>

- 6.6走向我们的绘制墙壁之路
- 6.7完整的ACKVIEW.C代码
- 第七章 如何绘制墙壁和物体的薄片
- 7.1视口、屏幕和缓存
- 7.2支持VGA屏幕
- 7.3绘制薄片
- 7.4谁绘制薄片
- 7.5在DOS下显示屏外缓冲区
- 7.6超越自我
- 第八章 如何在3 - D世界中支持物体
- 8.1如何绘制物体
- 8.2重新回顾物体结构
- 8.3把物体薄片和墙壁薄片结合在一起
- 8.4完整的ACDOBJ.C代码
- 第九章 如何处理门
- 9.1门的世界
- 9.2视图中有扇门吗
- 9.3建立AckCheckDoorOpen () 函数
- 9.4在光线造型过程中如何处理门
- 9.5完整的ACKDOOR.C代码
- 第十章 处理头上的顶层和脚下的地板
- 10.1开始绘制地板和顶层
- 10.2拖洗地板和绘制顶层 (简单方式)
- 10.3转向有质地的地板和顶层
- 10.4剖析AckDrawFloorHz ()
- 10.5完整ACKFLOOR.C代码
- 第十一章 初始化并使用ACK - 3D引擎
- 11.1和引擎交谈
- 11.2建立初始化模板
- 11.3初始化的其他选择
- 11.4深入AckInitialize ()
- 11.5处理资源
- 11.6用AckReadMapFile () 读地图文件
- 11.7完成的ACKINIT.C代码
- 第十二章 如何处理位图
- 12.1创建位图的艺术
- 12.23 - D位图创建101
- 12.3装入并处理位图
- 12.4PCX文件支持
- 12.5GIF文件支持
- 12.6BBM文件支持
- 12.7建立物体
- 12.8完整的ACKIDBMP.C代码
- 第十三章 WinG连接
- 13.1对WinG的需求
- 13.2使用WinG位图
- 13.3介绍Windows调色板

<<三维游戏程序设计从入门到精通>>

- 13.4在DIB上绘图
- 13.5用WinG创建实例游戏
- 13.6编译链接游戏
- 第十四章 用ACK - 3D创建Windows应用程序
- 14.1将ACK3D接入Windows
- 14.2创建WinG界面类
- 14.3创建ACKWIN.CPP
- 14.4ACKWIN.CPP 文件
- 14.5给ACKINFO.CPP提供自动配置支持
- 14.6ACKINFO.CPP 内部和ProcessInfoFile ()
- 14.7创建Windows应用程序
- 14.8完整的Windows应用程序代码
- 14.9运行Windows实例
- 第十五章 制作地图
- 15.1地图制作工作
- 15.2安装和运行ACK - 3D地图编辑器
- 15.3地图编辑器函数
- 15.4使用系统菜单
- 15.5使用MapEditor窗口
- 15.6使用3DVieW窗口
- 15.7使用Wall或Obj窗口
- 15.8使用游戏资源文件
- 15.9在DOS下给你的世界制作地图
- 第十六章 建立3 - D游戏
- 16.1设计者的方法
- 16.2介绍StanzonEscape
- 16.3建立游戏
- 16.4整个游戏程序
- 16.5更仔细地观看游戏
- 16.6我们完成了
- 附录A 有关资源文件的详细说明
- 附录B ACK - 3D函数参考指南
- 附录C 用于开发3 - D游戏的资源

<<三维游戏程序设计从入门到精通>>

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>