

## <<全方位3D游戏设计>>

### 图书基本信息

书名：<<全方位3D游戏设计>>

13位ISBN编号：9787113079215

10位ISBN编号：7113079210

出版时间：2007-6

出版时间：中国铁道

作者：张简毅仁

页数：328

字数：348000

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>

## <<全方位3D游戏设计>>

### 内容概要

本书结合理论与实践，以一个简单的面向对象游戏设计架构来说明游戏的制作过程，对于初学者或者高级读者，都是一本值得参考的书籍。

本书内容以gConsole游戏引擎为核心。

虽然它是一个简单的引擎，但是也包含了许多实用技巧和对理论的实践，可分为影像、声音和控制设备等模块。

另外，本书也介绍了如何制作一个3D机器人格斗游戏——Thunder Blast，这是一个建立在gConsole架构上的游戏，不论是在游戏设计上还是在程序编写上，读者都可以从中获得一些游戏制作的经验，再者，除了游戏程序编写外，书中还包括了3D Studio Max的输出插件开发实例，以及提高执行效率的程序编写技巧。

本书通过实例的说明，让读者可以学到游戏开发的概念与技术，进而开发出自己的游戏。

## <<全方位3D游戏设计>>

### 书籍目录

第1部分 概论 Chapter 1 游戏设计软件架构 1-1 游戏引擎 1-2 面向对象 (Object-Oriented) 1-3 C++ 程序设计 1-4 什么是gConsole 1-5 gConsole架构的应用第2部分 3D图形程序设计 Chapter 2 计算机图形学概述 2-1 计算机绘图基础观念 2-2 3D图形学基础 2-3 3D对象数据结构 2-4 二叉树与四元树 2-5 立体显示原理 Chapter 3 图形模块设计 3-1 OpenGL程序设计入门 3-2 OpenGL立体显示 3-3 摄像机设计 3-4 图形模块设计说明 3-5 图形模块实践第3部分 控制设备程序设计 Chapter 4 控制设备 4-1 控制设备简介 4-2 控制设备程序设计的重要事项 Chapter 5 控制模块设计 5-1 DirectInput概述 ...第4部分 音效程序设计 Chapter 6 音效与音乐 Chapter 7 音效模块设计第5部分 游戏设计 Chapter 8 游戏制作过程 Chapter 9 游戏设计实例——Thunder Blast第6部分 辅助程序与程序技巧 Chapter 10 3D Max输出插件设计 Chapter 11 高效程序设计技巧

<<全方位3D游戏设计>>

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>