

<<J2ME 3D手机游戏开发详解>>

图书基本信息

书名：<<J2ME 3D手机游戏开发详解>>

13位ISBN编号：9787115167743

10位ISBN编号：7115167745

出版时间：2007-11

出版时间：人民邮电

作者：龚剑

页数：618

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>

## <<J2ME 3D手机游戏开发详解>>

### 内容概要

《J2ME 3D手机游戏开发详解》分为起步篇、基础篇、实战篇和Mascot Capsule篇，循序渐进地讲解了如何使用J2ME开发3D无线应用。

《J2ME 3D手机游戏开发详解》详细讲解了JSR-184提供的API，重点讲述了纹理、雾化、变换矩阵、投影（目标摄影机和自由摄影机）、帧动画、Morphing变形体和Skinned变形体等关键技术，同时还阐述了投影矩阵的推导、动画的插值算法、变换矩阵的运算和使用。

此外，《J2ME 3D手机游戏开发详解》还给出了使用这些技术的基本框架，例如关键帧动画的播放、目标摄影机和自由摄影机的实现，读者可以直接将这些模块应用到开发中。

随着J2ME技术的发展以及硬件速度的提升，3D手机游戏的性能和效果也越来越好，已经成为手机游戏的发展趋势。

另外，《J2ME 3D手机游戏开发详解》还讲解了传统的3D技术在J2ME中的实现，包括HeightMap地图、广告牌技术、粒子系统、碰撞检测、FPS游戏开发、迷宫算法的应用，使读者在阅读、学习基础技术后有更进一步的提高。

《J2ME 3D手机游戏开发详解》最后讲解了Mascot Capsule技术的使用，侧重于游戏架构的搭建，着重讲解与M3G相区别的地方，同时给出了丰富的实例。

《J2ME 3D手机游戏开发详解》适合于高校相关专业师生、J2ME平台移动增值业务开发人员以及J2ME手机游戏开发爱好者参考使用。

## &lt;&lt;J2ME 3D手机游戏开发详解&gt;&gt;

## 书籍目录

第一篇 起步篇第1章 J2ME概论1.1 J2ME的基本概念1.2 CLDC简介1.3 MIDP应用程序开发1.4 J2ME 3D概述1.5 3D手机游戏的分类和设计概要1.6 本章小结第2章 开发环境的选择和配置2.1 WTK 2.5的安装和配置2.2 手机厂商SDK2.3 Jbuilder 2006移动开发环境2.4 Eclipse 3.2.1移动开发环境2.5 NetBeans 5.5移动开发环境2.6 本章小结第3章 游戏开发相关技术3.1 游戏用户界面 (Canvas) 3.2 游戏的屏幕: GameCanvas类3.3 绘制图像3.4 字体设置3.5 线程 (Thread) 与定时器 (Timer) 3.6 事件处理机制3.7 记录存储系统 (RMS) 3.8 媒体的播放 (MMAPI) 3.9 本章小结第二篇 基础篇第4章 用点、线、面构造静态多面体4.1 基本框架4.2 构造多面体的顶点缓冲4.3 构造多面体的索引缓冲4.4 多面体的外观属性 1484.5 颜色融合属性 (CompositingMode) 4.6 多边形属性 (PolygonMode) 4.7 纹理映射 (Texturing) 4.8 材质属性 (Material) 4.9 雾化属性 (Fog) 4.10 网格多面体 (Mesh) 4.11 实例: 构造四棱锥模型4.12 实例: 带纹理的宝剑4.13 本章小结第5章 光源和摄影机5.1 光源5.2 摄影机理论5.3 摄影机使用5.4 目标摄影机的实现5.5 自由摄影机的实现5.6 本章小结第6章 矩阵和线性变换6.1 矩阵的定义和运算6.2 矩阵的变换操作6.3 3D对象的变换6.4 本章小结第7章 3D场景的渲染7.1 场景树的构建7.2 对齐技术的使用7.3 拾取技术的使用7.4 场景绘制 (Graphics3D) 7.5 本章小结第8章 保留模式构造3D场景8.1 加载M3G文件8.2 解析场景树8.3 3ds max 9.0构建场景8.4 Maya7.0构建场景8.5 Blender 2.4构建场景8.6 浏览M3G文件8.7 本章小结第9章 3D动画制作9.1 动画概述9.2 关键帧序列 (KeyframeSequence) 9.3 动画轨迹 (AnimationTrack) 9.4 动画控制器 (AnimationController) 9.5 变形多面体动画9.6 本章小结第三篇 实战篇第10章 3D开发相关技术10.1 基本地形渲染技术10.2 粒子系统技术10.3 碰撞检测技术10.4 本章小结第11章 3D迷宫游戏设计与实现11.1 迷宫游戏的策划和准备工作11.2 迷宫游戏的架构11.3 迷宫游戏的实现11.4 游戏画布MazeCanvas类的实现11.5 迷宫游戏的改善11.6 本章小结第12章 第一人称射击游戏 (FPS) 的设计与实现12.1 第一人称射击游戏的策划和准备工作12.2 游戏画布的实现12.3 玩家视角的实现12.4 加载敌人人物角色12.5 爆炸和射击12.6 本章小结第四篇 Mascot Capsule篇第13章 Mascot Capsule技术入门13.1 创建和绘制3D模型13.2 3D变换和运算函数13.3 透明纹理精灵实现的烟雾效果13.4 本章小结第14章 保留模式下的Mascot Capsule开发14.1 保留模式下的文件制作和浏览14.2 实例: 动画机器人14.3 实例: 跳舞的男孩14.4 实例: 旋转的飞机14.5 本章小结

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>