

## <<3D游戏编程入门经典>>

### 图书基本信息

书名：<<3D游戏编程入门经典>>

13位ISBN编号：9787302121671

10位ISBN编号：7302121672

出版时间：2006-3

出版时间：第1版 (2006年3月1日)

作者：米勒

页数：361

字数：487000

译者：敖富江

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>

## <<3D游戏编程入门经典>>

### 内容概要

本书由Windows API的设计者亲笔撰写，全面介绍了如何设计和构建3D计算机游戏，如何开发单人游戏和联网模式，并通过3个完整的3D游戏来逐步教会您如何成功完成一个游戏开发项目。

全书代码示例丰富，内容翔实、权威，是一本优秀的游戏编程指南，适用于初级程序员和希望了解游戏开发的爱好者。

本书主要内容：通过3个完整的3D游戏，帮助您从头了解游戏的开发过程，简要介绍了与游戏开发相关的数学知识，描述了如何使用网络，指导您设计自定义的用户界面，指导您使用HLSL绘制图形图像，提供大量实用的编程技巧和提示。

## <<3D游戏编程入门经典>>

### 作者简介

Tom Miller是Managed DirectX API的设计者和开发小组组长。

自1997年起，Miller就任职于Microsoft公司，最初在Visual Basic组工作，后来被调入DirectX组，负责游戏编程工作，并取得卓越成绩，使用DirectX API（和游戏编程）为更多用户所接受。

Miller还著有Managed DirectX9Kick

## <<3D游戏编程入门经典>>

### 书籍目录

第 部分 Microsoft .NET简介 第1章 游戏开发和托管代码 第 部分 图形和游戏1的介绍 第2章 策划第一个游戏 第3章 理解示例框架 第4章 在屏幕上显示 第5章 完成代码 第6章 实现用户界面 第7章 实现玩家和块 第8章 实现级别对象 第9章 综合应用 第 部分 基本的数学规则 第10章 3D数学快速入门 第 部分 间接图形、对等网、游戏 第11章 开始创建游戏 第12章 开发更先进的用户界面 第13章 绘制真实的坦克 第14章 天空？  
级别？  
玩家！  
第15章 准备，瞄准，开火！  
第16章 避免单人游戏的枯燥 第17章 完成Tankers游戏 第 部分 高级绘图、客户/服务器网络和游戏  
第18章 添加特殊效果 第19章 构建自己的游戏 第20章 可编程流水线 第21章 控制细节的级别 第22章 使用绘图目标创建特效 第23章 理解高级渲染语言 第24章 关于性能的注意事项 第 部分 附录附录A 开发级别创建器

<<3D游戏编程入门经典>>

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>