

<<实时相机处理技术>>

图书基本信息

书名：<<实时相机处理技术>>

13位ISBN编号：9787302273929

10位ISBN编号：7302273928

出版时间：2011-12

出版时间：清华大学出版社

作者：哈齐森

页数：293

译者：刘祎

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>

<<实时相机处理技术>>

内容概要

Mark

Haigh-Hutchion所著的《实时相机处理技术》详细阐述了与实时相机相关的高效解决方案及相应的数据结构和算法，主要包括游戏概述、相机基础知识、电影技术、相机设计、相机设计方案、相机脚本、位置和方向、漫游和遮挡技术、移动和碰撞、相机数学知识以及相机实现方案等内容。

此外，本书还提供了相应的算法、代码以及伪代码，以帮助读者进一步理解相关方案的实现过程。

《实时相机处理技术》适合作为高等院校计算机及相关专业的教材和教学参考书，也可作为相关开发人员的自学教材和参考手册。

<<实时相机处理技术>>

作者简介

作者：(美国)哈齐森 (Mark Haigh Hutchinson) 译者：刘祎

<<实时相机处理技术>>

书籍目录

第1部分：核心概念

第1章 游戏概述

实时应用程序

游戏系统

游戏的循环更新结构

输入

对象的思考步骤

对象的移动

消息机制

相机

相机后处理

渲染器

常见的性能问题

相机系统

控制操作

脚本设计

本章小结

第2章 相机基础知识

第3章 电影技术

第2部分：设计原理

第4章 相机设计

第5章 相机设计方案

第6章 相机脚本

第3部分：相机工程

第7章 位置和方向

第9章 移动和碰撞

第8章 漫游和遮挡技术

第10章 相机数学知识

第11章 相机实现方案

附录A 术语表

附录B 辅助材料

<<实时相机处理技术>>

章节摘录

版权页：插图：本章主要阐述实时应用程序中与相机系统相关的各项内容，并包含了较为常见的视频游戏循环更新过程。

另外，本章还将对更新游戏状态的典型机制以及相机系统与其他游戏系统之间的整合方案进行深入讨论。

如果读者对此颇有心得，可直接跳过本章的阅读。

现代交互式实时应用程序（如视频游戏）向用户展示了虚拟世界中动态变化、色彩斑斓的视觉体验。

当然，大多数用户对于这一类应用程序的开发复杂度以及难度也有所耳闻。

在令人炫目的视觉场景背后，实时应用程序体现了问题的多样化，例如，程序需符合高效性并满足用户的体验需求。

游戏则将这一点体现得淋漓尽致：场景世界的快速更新（此处，实时二字实至名归）、玩家的反馈处理以及显示设备的连续、无闪烁效果。

除此之外，游戏场景世界还应忠实地还原设计者的初衷且不会令玩家产生无所适从的感觉。

但最为重要的一点是，游戏应体现出应有的娱乐性。

在实时应用程序的设计以及实现过程中，针对上述较为棘手的问题，最为有效的解决方案是将问题划分为多个组成模块，每个组成模块应包含适宜的可控粒度。

在视频游戏中，上述组成模块常称为游戏系统，并操控当前应用程序的不同功能，亦即游戏引擎。

较为典型的游戏引擎包含下列内容：团资源管理（内存使用、游戏状态的存储与恢复、模型管理、动画管理、纹理管理、关卡数据加载等）。

<<实时相机处理技术>>

编辑推荐

《实时相机处理技术》是由清华大学出版社出版的。

<<实时相机处理技术>>

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>