

<<3D游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<3D游戏编程>>

13位ISBN编号：9787504637529

10位ISBN编号：7504637521

出版时间：2004-5-1

出版时间：中国科学技术出版社,北京希望电子出版社

作者：杨青,杨磊

页数：335

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>>

内容概要

记得我第一次玩游戏时才上小学，那时一放学回家就和哥哥一起玩魂斗罗，在后来的QUAKE、星际争霸……直到现在的“魔兽争霸”等等，游戏的快乐深深吸引着我。慢慢的，玩游戏已经不能让我满足，想写出自己的游戏成了我的目标。可是，一直想深入学习电脑游戏编程的我，却苦于不能找到好的游戏编程参考书籍，我也看过Andre LaMothe写的《Windows游戏编程大师技巧》一书，学到了不少游戏方面的知识，但是遗憾的是没有讲目前最吸引人的三维游戏编程。于是，我选择学习DirectX来实现三维游戏。从一步步学习的过程中，产生了写作此书的念头，于是坚持了下来，才有了本书。

本书是介绍关于如何使用DirectX进行游戏编程的书籍，关于电脑游戏的基础原理，可以参考其他更好的书籍。

本书从头到尾都是使用实际的程序例子来引导读者进行一步一步的深入学习。在我调试这些程序的过程中，虽然多少次碰到问题，但也充满了乐趣。希望读者也和我一样，当看到第一个三维程序运行出来时，会十分的，惊喜。

虽然游戏产业在中国起步比较晚，但是发展非常迅速。我也看到国内游戏不断推陈出新，日益发展。希望任何想学习使用DirectX进行游戏编程的读者都能够从本书中获得可以使用的知识。

我要感谢杨磊与我一起完成这本书稿，也感谢希望出版社的陆卫民、赵文博、周艳让此书得以顺利出版。最后，对支持我进行写作的小鑫说一声，谢谢。

<<3D游戏编程>>

书籍目录

1 3D入门

- 1.1 进入3D世界
- 1.2 建立编程环境
- 1.3 Direct3D基础

2 渲染和显示

- 2.1 3D物体组成
- 2.2 渲染3D场景
- 2.3 3D转换
- 2.4 实现全屏显示
- 2.5 小结

3 纹理

- 3.1 纹理坐标
- 3.2 纹理的提交模式
- 3.3 纹理过滤
- 3.4 纹理混合
- 3.5 纹理的透明处理
- 3.6 纹理动画
- 3.7 多级纹理
- 3.8 小结

4 灯光\材质和模型

- 4.1 灯光
- 4.2 材质
- 4.3 模型
- 4.4 小结

5 雾\雨\雪

- 5.1 雾
- 5.2 雨
- 5.3 雪
- 5.4 粒子系统
- 5.5 小结

6 加入声音

- 6.1 载入和播放声音
- 6.2 实现3D声音
- 6.3 声音接收者
- 6.4 声音特效
- 6.5 声音的综合使用
- 6.6 小结

7 处理输入

- 7.1 DirectInput简介

<<3D游戏编程>>

7.2 使用键盘

7.3 使用鼠标

7.4 使用游戏杆

7.5 力反馈控制

7.6 作用动作映射

7.7 小结

8 网络游戏实现

8.1 网络基本原理

8.2 点对点模式

8.3 服务器/客户模式

8.4 例子应用

8.5 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>