

<<電玩物理學>>

图书基本信息

书名：<<電玩物理學>>

13位ISBN编号：9789578247970

10位ISBN编号：9578247974

作者：David M. Bourg

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>

<<電玩物理學>>

內容概要

從撞球、飛彈軌道、高速賽車的轉彎動力等等。

應用正確的物理定律可逼真地模擬遊戲中任何彈跳、飛行、翻滾、滑行、或非靜止的物體，以建立令人注目且擬真的遊戲、動畫內容。

對於那些欲增加物理擬真度的遊戲開發員，本書乃絕佳的參考書。

第一部份是複習基本概念及討論剛體動力學的機械力學初級課程；第二部分將這些概念應用到現實生活的問題上，諸如拋射體、船艦、飛機與汽車。

第三部份介紹即時模擬器並示範如何將他們應用到電腦遊戲中。

許多特定遊戲的元素皆需要實際物理的模擬才能達到擬真的效果，包括：

1. 火箭與飛彈的軌道，包括燃料消耗的影響。

2. 物體的碰撞，如撞球。

3. 急轉彎道的汽車穩定度。

4. 船艦與浮於水面的交通工具的動力學。

5. 棒球被球棒打擊出去的飛行路徑。

6. 飛機的飛行特性。

閱讀本書之前，你不必是物理專家，但作者假設非物理及非工程學系的讀者能有大專程度的古典物理知識。

你也應熟悉三角函數、向量與矩陣運算（可參閱附錄，其中有相關的參考公式與特性說明），並且需有大專程度的微積分（包括顯函數的微分和積分）知識。

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>