

图书基本信息

书名：<<Android 3D游戏开发与应用案例详解>>

13位ISBN编号：9787113152321

10位ISBN编号：7113152325

出版时间：2012-10

出版时间：中国铁道出版社

作者：郭少豪

页数：589

字数：895000

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>

内容概要

《Android3D游戏开发与应用案例详解》编著者郭少豪。

《Android3D游戏开发与应用案例详解》内容提要：本书主要探讨在 Android平台上基于OpenGL ES的三维图形渲染与物理模拟，介绍三维图形学与物理学在基于Android移动应用开发上的作用。主要分为四大部分，第一部分为Android操作系统以及图形学、物理学方面的基础知识；第二部分为深入探讨OpeJaGL ES，通过这部分的内容大家可以较为深入地了解在 Android平台中OpenGL ES的应用；第三部分为三维图形引擎与物理引擎的探索实践；第四部分为项目实战，这部分介绍了两个完整的实例。

本书针对的目标读者是三维图形应用开发的初学者和移动游戏开发的初学者。本书以理论和实践相结合为原则，要求读者具备一定理论基础的同时还要具备一定的动手能力，读者对于每个实例可以亲自体验敲一下代码，从而实现书上每一个介绍过的具体例子。

书籍目录

第一部分：三维理论基础

第1章 “窥望” Android三维物理世界

1.1 Android操作系统简介

1.1.1 Android的现状与未来

1.1.2 Android的系统架构

1.1.3 Android的应用程序架构

1.2 Android的3D“硬”道理

1.2.1 ARM Cortex-A8中流砥柱

1.2.2 Tegra 2的强大动力

1.2.3 智能电视机与顶盒

1.3 三维图形系统在嵌入式设备的应用

1.3.1 电子游戏与动画特效

1.3.2 计算机辅助设计

1.3.3 图形用户界面

1.3.4 增强现实

1.3.5 地理信息系统

1.3.6 科学计算可视化

1.4 三维图形技术与游戏开发

1.4.1 三维游戏引擎简介

1.4.2 物理引擎简介

1.5 Android应用开发准备

1.5.1 创建第一个Android应用程序

1.5.2 使用X86版本的Android调试程序

1.5.3 使用USB实体设备调试程序

第2章 数学基础

2.1 向量基础

2.1.1 向量的模

2.1.2 向量的归一化

2.1.3 向量的加法与减法

2.1.4 向量的数乘

2.1.5 向量的内积与外积

2.1.6 代码实现

2.2 矩阵基础

2.2.1 矩阵加法与减法

2.2.2 矩阵数乘

2.2.3 矩阵乘法

2.2.4 单位矩阵

2.3 图形变换

2.3.1 平移变换

2.3.2 旋转变换

2.3.3 缩放变换

2.3.4 对称变换

2.3.5 错切变换

2.4 几何基础

2.4.1 两点间距离

2.4.2 点线距离

2.4.3 点在区域上的判定

2.4.4 抛物线

2.4.5 双曲线

2.4.6 正弦曲线和余弦曲线

第3章 物理基础

3.1 常用物理量及单位

3.2 作用力

3.2.1 力场

3.2.2 摩擦力

3.2.3 浮力

3.2.4 流体阻力

3.2.5 力矩

3.3 牛顿运动定律

3.3.1 牛顿第一运动定律

3.3.2 牛顿第二运动定律

3.3.3 牛顿第三运动定律

3.4 胡克定律

3.5 功能原理

3.6 能量守恒定律

3.7 碰撞

第二部分：深入探讨OpenGL ES

第三部分：三维图形引擎与物理引擎的探索实践

第四部分：项目实践

编辑推荐

《Android 3D游戏开发与应用案例详解》循序渐进地讲述了Open GLES的应用以及深入分析三维图形渲染引擎和三维物理引擎，本书最后我们还动手构建了一个三维图形渲染引擎Learner3d和一个三维物理引擎Eureka，并且使用Learner3d和Eureka进行项目的实践探索。

本书特色： 内容安排深入浅出，力求能做到简单的问题简单讲，复杂的问题详细讲。实例讲解由浅入深，代码排布有理，注释清晰完整，帮助读者迅速积累经验。作者凝结数年3D游戏开发经验，厚积薄发，娓娓道来，语言风格严谨但浅显易懂。

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>