

<<3D游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<3D游戏编程>>

13位ISBN编号：9787121021459

10位ISBN编号：7121021455

出版时间：2006-4

出版时间：电子工业出版社

作者：金容俊

页数：526

字数：911200

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

本书比较全面地介绍了3D游戏开发的知识和技能，包括3D编程的基础知识、编程技术，并以实例的形式展现了相关的地形处理、卡通形象处理和其他高级形象设计等应用技术。

在讲解编程技术的同时，还介绍了一些相关的数学、物理知识。

本书针对专业游戏开发者，着重培养初级水平开发者的实际操作能力，达到初级向中高级进阶的效果

。作者是多年从事游戏程序教育的大学教师，将多年教学及实际开发经验总结写成本书，此外，本书在韩国国内已作为专业游戏学习机构的教材使用。

附书光盘内容为书中实例源文件。

本书适用于从事3D游戏编程的人员，以及对3D游戏编程感兴趣的读者朋友。

<<3D游戏编程>>

作者简介

金容俊，毕业于韩国汉阳大学，就职于韩国双龙情报通信系统研究所，曾在LG软件学院、舟城大学等讲学授课。

著有《有趣的游戏编程》一书，并多次给《Microsoftware》等杂志撰稿。

<<3D游戏编程>>

书籍目录

第1篇 基础知识：3D编程入门 第1章 3D基础用语和理论：必备用语范例 01 基础用语：常用编程用语 第2章 模仿练习：三维基础理论和Direct 3D的初步了解 01 简介：简单实例的模仿练习 02 设备：Direct3D的核心对象 03 顶点：顶点编程的重要工具——顶点缓冲 04 矩阵：3D绘图的必需工具 05 光源：光源和阴影技巧 06 纹理：单色多边形和纹理贴图技巧 07 网格：打破三角形的限制 08 索引缓冲：顶点缓冲的辅助工具——索引缓冲 第3章 框架：Direct3D框架的构造和使用方法 01 Direct3D框架的生成：框架的生成方法 02 框架的类：常用类 03 CD3D Application的成员变量和成员函数：最常用的成员变量和成员函数第2篇 门派入门：3D编程 第4章 基础理论：3D图形的数学知识 01 三维空间：构成3D图形的三维坐标系统 02 向量：3D图形和物理学的基本工具 03 矩阵：3D图形的强大运算器 04 渲染管道：渲染的路径 05 四元数：旋转中比矩阵更有效的复数 06 光照模型：各种光照技巧和数学运算式 第5章 实战例题：3D编程技术的实战例题 01 纹理：基于单色多边形的绘图技巧、 02 多纹理：多重纹理的合成方法 03 光影贴图：运用多纹理技巧实现模拟光照 04 广告牌：广告牌的使用技巧 05 法线贴图：使用少量多边形生成多边形模型的技巧 06 阶层体系：3D数据的基本处理方式 07 动画：3D动画最基本的技巧 08 蒙皮：高级动画技巧入门 第6章 3D数据输出：初学者成为编程高手的入门技巧 01 MAX脚本入门：3D数据提取器的基础 02 MAX脚本实战：3D数据提取器的实现第3篇 实战演练：外部地形处理 第7章 外部地形处理：三维世界的处理技巧 01 地形处理技巧：3D地形生成技巧 02 摄像机：控制摄像机实现地形上的移动 03 平截头体的剔除：裁剪多余多边形，给引擎减负 04 四叉树：有效管理较大地形的方法 05 四叉树的剔除：速度优化技巧 06 LOD：使用LOD (Level Of Detail) 进行地形处理 07 防止龟裂：龟裂问题的解决第4篇 初出江湖：人物 第8章 人物动画：制作人物动画的各种技巧 01 动画技巧：动画技巧介绍 02 脚本和XML数据解析器：XML数据的熟练运用 03 阶层体系：大部分3D图形设计中使用的最基本技巧 04 关键帧动画：3D动画的最基本技巧 05 蒙皮：高级人物动画制作技巧第5篇 武林秘笈：使用Shader和HLSL的高级3D图形 第9章 着色器编程：GPU编程 01 着色器编程的定义：着色器编程的定义和用途 02 实习例题：着色器编程方式的熟练运用 第10章 HLSL：Direct 3D 9.0的新技术 01 高级着色语言：高级着色语言(HLSL)的语法分析 02 效果：融合HLSL的效果(Effct)界面使用方法 03 效果编辑器：进行实时HLSL测试的开发环境 第11章 着色实战：Direct3D 9.0的新技术 01 高洛德着色：顶点光照射色开发 02 补色着色：像素光照射色开发 03 半球体光照：使用半球体光照模型进行着色开发 04 金属贴图：金属质感表现技巧 05 蒙皮：人物动画蒙皮着色开发 06 反射和折射：镜子和玻璃表现技巧 07 图像处理：运用着色设计二元图形的图形处理技巧 08 光环效果：使用高斯滤镜的图形光环处理技巧 09 边缘检测：基于Laplacian滤镜的图形边缘检测技巧第6篇 笑傲江湖：3D图形应用 第12章 阴影：设计阴影的多种技巧 01 平面阴影：最基础的阴影处理技巧 02 投影阴影：运用图形投影技巧进行阴影处理 03 阴影体：阴影处理技巧的至尊——阴影体技巧 第13章 Web3D：采用Direct 3D实现Web3D 01 MFC和ActiveX：ActiveX+Direct3D的基本框架介绍

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>