

<<Java游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<Java游戏编程>>

13位ISBN编号：9787030129420

10位ISBN编号：7030129423

出版时间：2004-6-1

出版时间：科学出版社

作者：David Brackeen

页数：663

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>

<<Java游戏编程>>

内容概要

游戏开发与编程系列。

本书面向游戏开发人员及广大游戏编程爱好者，同时，也是大专院校相关专业师生的有力参考。本书配套光盘内容为书中实例源代码。

<<Java游戏编程>>

书籍目录

第一部分 Java游戏基础

第1章 Java线程

第2章 二维图形与动画

第3章 交互性与用户界面

第4章 声效与音乐

第5章 创建二维平台游戏

第6章 多人游戏

第二部分 三维图形与高级技术

第7章 三维图形

第8章 纹理贴图与照明

第9章 三维对象

第10章 用BSP树管理三维视景

第11章 碰撞探测

.....

第三部分 调整与完成游戏

.....

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>