

图书基本信息

书名：<<3D游戏卷2：动画与高级实时渲染技术>>

13位ISBN编号：97871111157762

10位ISBN编号：7111157761

出版时间：2005-4

出版时间：机械工业出版社

作者：Alan Watt,Fabio Policarpo

译者：沈一帆

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

本书从实践的角度出发，详细介绍3D游戏开发的高级技术，并具体描述了一个游戏引擎的构建过程。全书着重讨论三个主题：游戏开发的一般过程；实时渲染过程；角色动画。

所有主题均围绕一个具体的游戏开发系统Fly3D SDK2.0加以介绍。

本书旨在为当今的三维游戏引擎技术提供一个综合的解决方案，使读者尽快地进入开发者角色，了解整个游戏的开发过程并初步具备游戏引擎开发能力。

本书适合作为高等院校相关专业的教学参考书，同时可供相关技术人员和游戏开发人员阅读。

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>