

<<OpenGL 游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<OpenGL 游戏编程>>

13位ISBN编号：9787111226703

10位ISBN编号：7111226704

出版时间：2008-1

出版时间：机械工业

作者：徐明亮，卢红

页数：392

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>

<<OpenGL 游戏编程>>

内容概要

本书讲解OpenGL的游戏开发中的实用技术。

主要内容包括：游戏开发快速入门、OpenGL程序框架、OpenGL变换、OpenGL光照、材质和纹理、OpenGL字体、摄像漫游、构造天空和地形、模型载入、实时阴影、DirectInput的使用、DirectSound的使用、游戏中的物理模拟、粒子系统、构造游戏引擎、3DRPG游戏、Quake室内场景实例等。

本书讲解清晰，言简意赅，提供大量原创实例。

可帮助读者快速进入游戏开发领域。

本书适合游戏编程的初学者参考。

作者简介

徐明亮，郑州大学硕士研究生毕业，曾在大学生挑战杯科技竞赛中以“3D MMO网络游戏通用引擎”项目获奖。

读研期间，研究方向为游戏引擎与游戏人工智能，先后参与了游戏A引擎、山盟网络休闲游戏平台、3D虚拟酒吧、专业围棋网络对弈平台等项目的研发工作，并在相关会议和期刊上发

<<OpenGL 游戏编程>>

书籍目录

- 序前言作者简介第1章 游戏开发快速入门 1.1 游戏软件开发概述 1.1.1 游戏软件开发流程
1.1.2 游戏软件的构成 1.1.3 游戏软件的运行原理 1.2 OpenGL与DirectX简介 1.2.1
OpenGL基础知识 1.2.2 DirectX基础知识 1.3 3D图形学快速入门 1.3.1 点和向量
1.3.2 坐标系与矩阵 1.3.3 3D图形处理流程 1.3.4 坐标变换第2章 OpenGL程序框架 2.1
窗口渲染环境 2.1.1 GDI设备环境 2.1.2 OpenGL渲染环境 2.2 创建Win32SDK风格的窗
口 2.3 面向对象风格的窗口框架 2.3.1 窗口类GLWindow的设计及实现 2.3.2 键盘类Keys
的设计与实现 2.3.3 应用程序类GIApplication的设计与实现 2.3.4 一个简单的实例第3章
OpenGL变换 3.1 OpenGL的数据类型 3.2 函数命名的语法 3.3 OpenGL是种状态机 3.4
OpenGL变换 3.4.1 视点变换 3.4.2 模型变换 3.4.3 投影变换 3.4.4 视口变换
3.4.5 裁剪变换 3.4.6 矩阵堆栈 3.5 OpenGL变换实例第4章 OpenGL光照、材质和纹理
4.1 真实感图形基本概念 4.2 OpenGL光照模型 4.2.1 法线向量 4.2.2 创建光源 4.2.3
选择光照模型 4.2.4 光照实例 4.3 材质 4.3.1 材质RGB值与光源RGB值的关系 4.3.2
材质的定义 4.3.3 颜色材质模式 4.3.4 材质实例 4.4 纹理映射 4.4.1 纹理资源的载
入 4.4.2 OpenGL纹理映射 4.4.3 OpenGL多重纹理第5章 OpenGL字体 5.1 位图字体
5.1.1 位图字体类 5.1.2 具体实现 5.1.3 实例 5.2 显示中文 5.2.1 字体类 5.2.2
具体实现 5.2.3 实例第6章 摄像漫游 6.1 漫游原理 6.2 准备工作 6.3 摄像机类 6.4
摄像漫游实例第7章 构造天空和地形 7.1 天空构造 7.1.1 天空盒原理 7.1.2 天空类实现
7.2 地形 7.2.1 地形构造原理 7.2.2 地形类实现 7.3 实例第8章 模型载入 8.1 3DS文
件载入 8.1.1 3DS文件简介 8.1.2 准备工作 8.1.3 载入类定义 8.1.4 3DS文件载入实
例 8.2 MD2文件载入 8.2.1 MD2文件简介 8.2.2 准备工作 8.2.3 MD2文件载入类
8.2.4 MD2文件载入实例第9章 实时阴影 9.1 简介 9.2 实时阴影 9.2.1 平面投射
9.2.2 阴影体 9.3 平面投射实例 9.4 阴影体实例第10章 DirectX的使用 10.1 DirectX
简介 10.2 DirectX的使用 10.2.1 安装和配置DirectX9.0 10.2.2 创建DirectInput接口对象
10.2.3 创建设备对象 10.2.4 设置设备的数据格式 10.2.5 设置设备的协作层次 10.2.6
设置设备的属性 10.2.7 设备的捕获 10.2.8 设备输入的获取 10.2.9 关闭 10.3 建立
输入系统 10.3.1 键盘类CKeyboard 10.3.2 鼠标类CMouse 10.3.3 游戏杆类CJoystick
10.3.4 输入系统类CInputSystem 10.4 DirectX应用实例 10.4.1 键盘实例 10.4.2 鼠标
实例第11章 DirectX的使用 11.1 声音的基础知识 11.2 DirectX介绍 11.3 DirectX
的使用 11.3.1 创建DirectSound对象 11.3.2 设置设备的协作级别 11.3.3 创建主缓冲区
11.3.4 创建辅助缓冲区 11.3.5 加载声音数据 11.3.6 声音的播放与控制 11.4 3D音效
11.4.1 3D空间与缓冲区 11.4.2 最大最小距离 11.4.3 处理模式 11.4.4 声音圆锥
11.4.5 声源的创建 11.4.6 听者对象的创建 11.5 封装音频处理模块 11.6 音频实例第12章
游戏中的物理模拟 12.1 物理学基础知识 12.1.1 基本概念 12.1.2 牛顿运动定律
12.1.3 冲量、动量 12.2 物理规律的模拟 12.2.1 匀速运动模拟 12.2.2 平抛运动模拟
12.2.3 摩擦力模拟 12.3 碰撞检测 12.3.1 碰撞检测概述 12.3.2 碰撞检测 12.3.3 碰
撞检测实例第13章 粒子系统 13.1 粒子系统简介 13.1.1 概述 13.1.2 分类 13.1.3 粒
子系统的生命周期 13.2 粒子系统设计 13.2.1 形式描述 13.2.2 数据结构 13.3 粒子系统
的实现 13.4 粒子系统实例1——雪花 13.5 粒子系统实例2——喷泉第14章 构造游戏引擎 14.1
游戏引擎简介 14.2 游戏引擎的体系结构 14.3 基础公用模块 14.3.1 基础结构和操作
14.3.2 数学运算模块 14.3.3 计时器CTimer类 14.3.4 字体类 14.3.5 摄像机类
14.3.6 INI文件读取类 14.4 窗口引擎模块 14.5 输入系统模块 14.5.1 输入法IME编程
14.5.2 输入系统类 14.6 场景管理模块 14.6.1 对象管理模块 14.6.2 游戏场景模块
14.6.3 场景管理模块 14.7 资源管理模块 14.8 GUI界面设计模块 14.8.1 GUI模块构架
14.8.2 按钮类CButton 14.8.3 复选框类CCheckBox 14.8.4 文本编辑类Edit 14.8.5 对话
框类Dialog 14.8.6 滚动条类CScrollBar 14.8.7 列表框类Listview 14.8.8 进度条

类CProgressBar 14.8.9 小地图类MapView 14.9 消息系统模块 14.10 音频系统模块 14.11
粒子特效模块第15章 3DRPG游戏 15.1 游戏简介 15.2 角色设计 15.3 加入怪物 15.4 游
戏场景 15.5 光标动画 15.6 游戏界面 15.7 运行界面第16章 Quake室内场景实例 16.1 BSP
技术 16.1.1 为什么要使用 : BSP 16.1.2 BSP原理 16.1.3 渲染BSP 16.2 隐藏面剔除
16.3 Quake室内场景绘制 16.3.1 Quake3BSP文件格式 16.3.2 Quake3BSP文件的载入
16.3.3 运行结果第17章 指环王动画特效 17.1 实例介绍 17.2 关键技术 17.2.1 ASE模型
读取 17.2.2 火焰的绘制 17.2.3 场景的绘制

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>