

## <<Android 3D游戏案例开发>>

### 图书基本信息

书名：<<Android 3D游戏案例开发大全>>

13位ISBN编号：9787115314567

10位ISBN编号：711531456X

出版时间：2013-6

出版时间：吴亚峰 于复兴 杜化美 人民邮电出版社 (2013-06出版)

作者：吴亚峰 于复兴 杜化美

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>

## <<Android 3D游戏案例开发>>

### 内容概要

《Android 3D游戏案例开发大全》以Android手机3D游戏开发为主题，通过9个典型范例，全面深入地讲解了Android平台下如何利用OpenGL ES进行3D游戏开发的技术和技巧。

全书共分10章，其中第1章为Android平台的简介及Android开发环境的搭建；第2章是棋牌类游戏的开发；第3章和第7章介绍了物理引擎类游戏；第4章介绍了一款蓝牙对战游戏；第5章讲解了一款竞速类游戏的开发流程；第6章是一款益智类游戏的开发详解；第8章给出了一款休闲类游戏案例；第9章和第10章是体育竞技类游戏开发。

为了便于读者学习，《Android 3D游戏案例开发大全》附赠的光盘中包含了书中所有案例的完整源代码，并对程序进行了详细注释，最大限度地帮助读者快速掌握3D游戏的开发技术。

《Android 3D游戏案例开发大全》以真实的3D游戏项目开发为写作背景，具有很强的实用性和实战性。

讲解上深入浅出、通俗易懂，既有Android开发的实战技术和技巧，也包括真实3D项目的策划方案。

《Android 3D游戏案例开发大全》非常适合初学者或有一定Android基础，并希望学习Android 3D高级开发技术的读者使用。

## <<Android 3D游戏案例开发>>

### 作者简介

吴亚峰，毕业于北京邮电大学，后留学澳大利亚卧龙岗大学取得硕士学位。  
1998年开始从事Java应用的开发，有十多年的Java开发与培训经验。  
主要的研究方向为OpenGL ES、手机游戏、Java EE以及搜索引擎。  
同时为手机游戏、Java EE独立软件开发工程师，并兼任百纳科技Java培训中心首席培训师。

## &lt;&lt;Android 3D游戏案例开发&gt;&gt;

## 书籍目录

目 录	第1章 千里之行始于足下——Android平台简介及开发环境的使用	11.1	Android的来龙去脉
	11.2 掀起Android的盖头来	21.2.1	选择Android的理由
		21.2.2	Android的应用程序框架
	Android开发环境的搭建	51.3.1	SDK的下载及安装
		51.3.2	Eclipse集成开发环境的搭建
	61.3.3		虚拟设备的创建与模拟器的运行
	81.3.4		Eclipse与真机的连接
	111.3.5		导入并运行Android程序
	121.3.6		Android程序的监控与调试
	121.4		小结
	14		第2章 棋牌类3D游戏——国际象棋人机对弈
	152.1		游戏背景及功能概述
	152.1.1		背景概述
	152.1.2		功能简介
	162.2		游戏的策划和准备工作
	182.2.1		游戏的策划
	182.2.2		游戏的准备工作
	192.3		游戏的架构
	212.3.1		各个类简要介绍
	212.3.2		游戏框架简介
	232.4		主控制类——GJXQActivity类的开发
	242.5		辅助界面相关类
	282.5.1		欢迎界面类WelcomeView
	292.5.2		菜单界面类MenuView
	312.5.3		设置界面类SetView
	342.5.4		帮助界面类HelpView
	382.5.5		关于界面类AboutView
	402.6		游戏界面相关类
	412.6.1		操控动作类Action
	412.6.2		操控动作类型类ActionType
	422.6.3		顶点数据管理者VertexDataManager
	422.6.4		纹理图数据管理者PicDataManager
	442.6.5		游戏界面GameSurfaceView
	452.6.6		动作队列
	执行线程DoActionThread	522.7	相关工具类
	602.7.1		模型加载类LoadUtil
	602.7.2		国际象棋规则
	类ChessRuleUtil	632.7.3	机器自动走棋类RobotAutoUtil
	682.7.4		包围盒工具类AABB3Util
	742.7.5		拾取相关计算类IntersectantUtil
	752.8		游戏的优化与改进
	78		第3章 物理引擎3D游戏——疯狂的石头
	793.1		游戏背景及功能介绍
	793.1.1		游戏背景概述
	793.1.2		游戏功能介绍
	793.2		游戏的策划及准备工作
	813.2.1		游戏的策划
	813.2.2		游戏开发前的准备工作
	813.3		游戏的架构
	823.3.1		各个类的简要介绍
	833.3.2		游戏框架简介
	853.4		主控制类MyActivity
	863.5		2D界面类
	903.5.1		欢迎界面类
	903.5.2		父类界面RootView
	923.5.3		主菜单界面MainMenuView
	923.5.4		2D界面绘制类DrawCurrView
	963.5.5		选关界面SelectView
	973.5.6		帮助界面HelpView
	1003.6		工具类
	1013.6.1		图片工具类PicLoadUtil
	1013.6.2		坐标转换工具类From2DTo3DUtil
	1023.6.3		声音工具类SoundUtil
	1033.6.4		数据存储工具类SharedPreferencesUtil
	1043.6.5		静态数据工具类Constant
	1053.7		刚体类及刚体纹理类
	1093.7.1		创建刚体的工具类Box2DUtil
	1103.7.2		小球类Ball
	1143.7.3		平面矩形纹理类TextureRectangular
	1193.7.4		长方体类Rec
	1213.7.5		齿轮纹理类ChiLun
	1253.7.6		木桶类MuTong
	1263.7.7		木桶纹理Texture_MuTong
	1273.8		游戏界面相关类
	1313.8.1		游戏界面GameView
	1313.8.2		碰撞监听工具类CollisionAction
	1363.8.3		移动控制线程ChangeThread
	1383.9		游戏的优化与改进
	139		第4章 蓝牙对战游戏——3D坦克对战
	1404.1		游戏背景及功能概述
	1404.1.1		背景概述
	1404.1.2		功能介绍
	1414.2		游戏的策划及准备工作
	1434.2.1		游戏的策划
	1434.2.2		Android平台下游戏的准备工作
	1434.3		游戏的架构
	1464.3.1		各个类简要介绍
	1464.3.2		游戏框架简介
	1494.4		公共类
	1504.4.1		主控制类MainActivity
	1504.4.2		子弹类BulletTextureByVertex
	1624.4.3		地板类Floor
	1664.4.4		矮墙类LowWall
	1684.5		蓝牙相关类
	1704.5.1		后台服务类MyService
	1704.5.2		显示设备的Activity类MyDeviceListActivity
	1764.6		2D界面相关类
	1784.6.1		主菜单界面类MainView
	1794.6.2		声音控制工具类SoundUtil
	1834.6.3		设置界面类SettingView
	1844.6.4		蓝牙界面类BuleView
	1884.7		游戏界面相关类
	1914.7.1		游戏界面类MySurfaceView
	1914.7.2		点数据处理类BNPoint
	2094.7.3		子弹类Bullet
	2104.7.4		子弹走线程类BulletGoThread
	2134.7.5		执行动作线程类DoActionThread
	2154.8		游戏的优化与改进
	219		第5章 竞速类游戏——快乐小球
	2215.1		游戏背景及功能概述
	2215.1.1		游戏背景概述
	2215.1.2		功能介绍
	2215.2		游戏的策划及准备工作
	2235.2.1		游戏的策划
	2235.2.2		Android平台下游戏的开发准备工作
	2235.3		游戏的架构
	2255.3.1		各个类简要介绍
	2255.3.2		游戏框架简介
	2285.4		公共类RadioBallActivity
	2295.5		辅助界面相关类
	2345.5.1		欢迎界面类WelcomeView
	2355.5.2		2D界面的父类MySFView
	2375.5.3		主菜单界面类MenuView
	2385.5.4		音效设置界面类SoundView
	2405.5.5		帮助界面类HelpView
	2435.5.6		历史界面类HistoryView
	2455.6		游戏界面相关类
	2485.6.1		小球类Ball
	2485.6.2		小球线程类BallThread
	2515.6.3		管道类GuanDao
	2535.6.4		简单赛道类SaiDao
	2565.6.5		赛道类SaiDaoYC
	2575.6.6		玻璃类BoLi
	2575.6.7		油桶上下面的圆类Circle
	2595.6.8		油桶的侧面类CircleSider
	2615.6.9		油桶类YuanZhu

## &lt;&lt;Android 3D游戏案例开发&gt;&gt;

2645.6.10 集装箱类Container 2655.6.11 立方体类LiFangTi 2675.6.12 纹理矩形类TextureRect  
 2695.6.13 物体控制类WuTiForControl 2705.6.14 地图类 MapData 2715.6.15 正方形类  
 Rectangular 2725.6.16 立方体类 Cube 2735.6.17 立方体组类 CubeGroup 2745.6.18 立方体组的线  
 程控制类CubeThread 2765.6.19 游戏界面类MySurfaceView 2775.7 游戏的优化与改进 285第6章  
 益智类游戏——3D推箱子 2866.1 游戏背景及功能概述 2866.1.1 游戏背景概述 2866.1.2 游戏功  
 能简介 2866.2 游戏的策划和准备工作 2896.2.1 游戏的策划 2906.2.2 游戏开发的准备工作  
 2906.3 游戏的架构 2936.3.1 各个类简要介绍 2936.3.2 游戏框架简介 2966.4 主控制类—  
 —TXZActivity类的开发 2976.5 辅助界面相关类 3016.5.1 欢迎界面类TXZWelcomeView 3016.5.2  
 菜单界面类TXZMenuView 3046.5.3 设置界面类TXZSetView 3136.5.4 选关界面类TXZSelectView  
 3176.5.5 帮助界面类TXZHelpView 3226.6 游戏界面相关类 3266.6.1 顶点数据管理  
 者VertexDataManager 3266.6.2 纹理图数据管理者PicDataManager 3316.6.3 游戏界  
 面TXZGameSurfaceView 3326.6.4 动作队列执行线程TXZDoActionThread 3446.7 相关工具类  
 3476.7.1 箱子排序类CompareDis 3476.7.2 记录关卡工具类SharedPreferencesUtil 3486.7.3 声音加  
 载类SoundUtil 3496.8 游戏的优化与改进 350第7章 物理引擎类游戏——3D抽方块 3517.1 游戏  
 背景及功能概述 3517.1.1 游戏背景概述 3517.1.2 游戏功能介绍 3517.2 游戏的策划及准备工作  
 3537.2.1 游戏的策划 3537.2.2 Android平台下游戏的准备工作 3547.3 游戏的架构 3567.3.1  
 各个类简要介绍 3567.3.2 游戏框架简介 3587.4 主控制类JengaMeActivity 3597.5 2D界面相关类  
 3617.5.1 欢迎界面类SplashScreenView 3627.5.2 主菜单类MenuView 3647.5.3 帮助界面HelpView  
 3657.5.4 设置界面OptionsMenu 3677.5.5 记录界面RecordView 3697.5.6 游戏结束界面EndMenu  
 3717.5.7 图片资源数据存储转换工具类InPutStreamTobyte 3727.6 辅助工具类的开发 3737.6.1  
 交互工具类IntersectantUtil 3737.6.2 数据库工具类SQLiteUtil 3747.6.3 声音工具类SoundUil  
 3767.6.4 自定义工具类SYSUtil 3797.6.5 着色器工具类ShaderUtil 3797.7 游戏界面相关类  
 3827.7.1 木块类MyCube 3827.7.2 桌面类TexFloor 3847.7.3 纹理矩形类TextureRect 3877.7.4  
 触控点类BNPoint 3877.7.5 向量类MyVector3f 3887.7.6 着色器管理类ShaderManager 3897.7.7 包  
 围盒类AABB3 3907.7.8 游戏界面类MySurfaceView 3967.8 该游戏中的着色器 4107.9 游戏的优  
 化与改进 412第8章 休闲类游戏——炫动方块 4148.1 游戏背景及功能概述 4148.1.1 游戏背景  
 概述 4148.1.2 游戏功能介绍 4148.2 游戏的策划及准备工作 4168.2.1 游戏的策划 4168.2.2  
 Android平台下游戏的准备工作 4168.3 游戏的架构 4198.3.1 各个类简要介绍 4198.3.2 游戏  
 框架简介 4238.4 公共类HitCubeActivity 4248.5 辅助界面相关类 4278.5.1 3D界面的父  
 类MyGLSurfaceView 4278.5.2 主菜单界面类MenuView 4288.5.3 选关卡界面类ContView 4328.5.4  
 游戏音效设置界面类SoundView 4358.5.5 游戏失败界面类LoseView 4388.5.6 按钮六边形  
 类ButtonGraph 4408.5.7 菜单界面按钮的线程类MenuButtonThread 4428.5.8 星星类Star 4448.5.9  
 星星类线程类StarThread 4468.6 游戏界面相关类 4478.6.1 小球运动线程类BallThread 4478.6.2  
 砖块类Cube 4518.6.3 砖块的碰撞检测类CubeHit 4528.6.4 砖块信息类CubeInfo 4558.6.5 管道  
 类GuanDao 4568.6.6 管道线程类GuanDaoThread 4608.6.7 线条类Line 4618.6.8 墙壁类Wall  
 4638.6.9 墙壁线程类WallThread 4668.6.10 碰撞反射的工具类ReflectUtil 4678.6.11 沙漏矩形  
 类TextureRectShaLou 4688.6.12 沙漏线程类ShaLouThread 4698.6.13 游戏界面绘制类MySurfaceView  
 4708.7 游戏中着色器的开发 4838.7.1 纹理的着色器 4838.7.2 按钮的着色器 4848.7.3 管道的  
 着色器 4868.7.4 水波纹的着色器 4878.7.5 沙漏的着色器 4888.8 游戏的优化与改进 490第9章  
 体育竞技类游戏——3D乒乓球锦标赛 4919.1 游戏背景及功能概述 4919.1.1 游戏背景概述  
 4919.1.2 游戏功能简介 4919.2 游戏的策划和准备工作 4939.2.1 游戏的策划 4949.2.2 游戏开  
 发的准备工作 4949.3 游戏的架构 4959.3.1 游戏的总体架构 4959.3.2 游戏的类架构 4969.4  
 公共类 4999.4.1 主控制类MainActivity 4999.4.2 声音振动控制类SoundAndShakeUtil 5039.5 主界  
 面相关类 5059.5.1 主界面类MainMenuView 5059.5.2 主界面物体类 5149.6 游戏界面相关类  
 5159.6.1 游戏界面类GameSurfaceView 5159.6.2 乒乓球类GameBall 5269.6.3 乒乓球台  
 类GameTable 5289.6.4 游戏房间类GameRoom 5309.6.5 飘扬的旗帜类GameFlyFlag 5319.6.6 球拍  
 控制类GameBatContorl 5329.7 人工智能与物理引擎相关类 5359.7.1 物理世界模拟线

## &lt;&lt;Android 3D游戏案例开发&gt;&gt;

程BallForContorl 5369.7.2 人工智能计算辅助类CalculateUtil 5489.8 录像功能模块相关类 5539.8.1  
 录像基本数据类FrameData 5539.8.2 录像播放线程类PlayVideoThread 5549.8.3 录像功能辅助工  
 具类VideoUtil 5559.9 游戏中的着色器 5569.9.1 普通纹理着色器 5569.9.2 球台阴影着色器  
 5579.9.3 飘扬的旗帜着色器 5599.10 游戏的优化与改进 560第10章 体育竞技类游戏——3D极  
 品桌球 56110.1 游戏背景及功能概述 56110.1.1 游戏背景概述 56110.1.2 游戏功能介绍  
 56110.2 游戏的策划及准备工作 56310.2.1 游戏的策划 56310.2.2 Android平台下游戏的准备工  
 作 56410.3 游戏的架构 56610.3.1 各个类简要介绍 56610.3.2 游戏框架简介 57010.4 公共  
 类MyActivity 57110.5 辅助界面相关类 58110.5.1 欢迎界面类WelcomeView 58110.5.2 主菜单界  
 面类MainMenuView 58310.5.3 声音控制界面类SoundControlView 58610.5.4 帮助界面类HelpView  
 58710.5.5 积分榜界面类HighScoreView 59110.6 游戏界面相关类 59410.6.1 球类BallDingDian  
 59410.6.2 球运动控制类BallKongZhi 59910.6.3 小地图类MiniMap 60610.6.4 球走线程  
 类BallGoThread 60710.6.5 移动摄像机的线程类MoveCameraThread 61310.6.6 提示消息的线程  
 类RegulationTimeThread 61410.6.7 虚拟按钮监听线程类ThreadKey 61510.6.8 墙壁类Qiang  
 61710.6.9 进度条的百分比类Percentage 62110.6.10 圆面类Circle 62310.6.11 球杆侧面类CueSide  
 62710.6.12 游戏界面绘制类MySurfaceView 63010.7 相关工具类 63710.7.1 数据库相关类DBUtil  
 63710.7.2 图片处理工具类PicLoadUtil 64010.7.3 倒计时类Timer 64110.7.4 声音控制  
 类SoundSwitchButton 64310.8 游戏中着色器的开发 64410.8.1 纹理着色器 64410.8.2 阴影着色器  
 64510.9 游戏的优化与改进 648

## <<Android 3D游戏案例开发>>

### 编辑推荐

9大完整案例全面讲解了Android平台下3D游戏的开发技术,国际象棋人机对弈、疯狂的石头、3D坦克对战、快乐小球,3D推箱子、3D抽方块、炫动方块、3D乒乓锦标赛、3D极品桌球7大典型游戏类别 棋牌类游戏、物理引擎游戏、蓝牙对战游戏、竞速类游戏、益智类游戏、休闲类游戏、体育竞技类游戏  
两大版本渲染技术:OpenGL ES 1.x和OpenGL ES 2.0

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>