

<<网络游戏客户端编程>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏客户端编程>>

13位ISBN编号：9787121038556

10位ISBN编号：7121038552

出版时间：2007-8

出版时间：电子工业出版社

作者：信息产业部软件与集成电路促进中心,北京汇众益智科技有限公司

页数：469

字数：679000

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>

## <<网络游戏客户端编程>>

### 内容概要

《网络游戏客户端编程》全书介绍了网络游戏客户端编程的基本知识，全书的内容可以分为三个部分：第一部分为基础部分，主要介绍3D图形编程的基础知识，包括计算机图形学基础、Direct3D图形开发包基本API学习、DirectInput开发包API学习、DirectAudio、DirectShow开发包API学习。

读者学习本部分后能熟练使用DirectX开发包进行3D图形编程。

第二部分为提升部分，主要介绍如何灵活应用Direct3D的基本知识点，实现游戏中的某些特殊效果，同时深入学习HLSL的知识，适应显卡技术的高速发展。

第三部分：算法阶段，对游戏中的一些常用的算法进行研究，包括物理模拟、人工智能、碰撞检测以及场景划分，读者学后能熟悉游戏中的常用算法，对引擎的底层部分也能有所了解。

## &lt;&lt;网络游戏客户端编程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 计算机图形学基础 1.1 3D图形学概述 1.2 向量 1.3 矩阵 1.4 图形几何变换 1.5 四元数  
 本章小结 自测习题 课后作业 第2章 DirectX基础 2.1 DirectX介绍 2.2 D3D相关概念 2.3 渲染流水线  
 2.4 D3D中的图元 2.5 D3D程序基本框架 本章小结 自测习题 课后作业 第3章 基本图形  
 3.1 绘制基本图形 3.2 索引缓冲绘制矩形 3.3 D3D中的图形学 本章小结 自测习题  
 课后作业 第4章 实现基本光照与纹理 4.1 基本纹理绘制 4.2 特殊纹理渲染 4.3 基本光照模型与表面  
 材质 本章小结 自测习题 课后作业 第5章 使用网格模型 5.1 使用网格建立基本模型 5.2  
 形网格 5.3 使用模型 本章小结 自测习题 课后作业 第6章 实现基本游戏特效 第7章 实现游  
 影 第8章 实现游戏控制 第9章 实现游戏音乐与音效 第10章 建立基本游戏场景 第11章 HLSL语言基  
 第12章 Direct3D与HLSL 第13章 HLSL基本应用 第14章 寻路算法 第15章 人工智能 第16章 物理模拟  
 章 碰撞检测 第18章 LOD地形渲染

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>