第一图书网, tushu007.com

<<网络游戏设计教程>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏设计教程>>

13位ISBN编号：9787508450513

10位ISBN编号：7508450515

出版时间：2008-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：276

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

网络游戏是动漫游戏的基础部分。

本书通过丰富的实例全面讲述了网络游戏设计制作的三维编程技术。

本书注重克服难点，突出重点。

从必需的数学物理知识和计算机编程的基本概念，到Direct3D的编程实践始终将培养学生的动手能力放在首位。

使学生更容易接受本书的内容。

学习完本课程，学员将具备良好的三维游戏编程技术理论和实践能力，能够胜任三维编程技术制作的职位，具备强劲的就业竞争力。

本书可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为希望从事三维编程技术方面开发的初学者的入门参考书。

随书附CD光盘。

书籍目录

丛书序前言第一部分 必备的数学知识第0章 必备的数学知识第二部分 Direct3D基础第1章　初始化Direct3D第2章　渲染管线第3章　在Direct3D中画图第4章　色彩第5章　灯光第6章　纹理第7章　混合 第8章　模板第三部分 实用的Direct3D第9章　字体第10章　网格模型I第11章　网格模型II第12章　创建灵活的摄像机类第13章　基本地形渲染第14章　粒子系统第15章　拾取第四部分 着色器和效果第16章　高级着色语言入门第17章　顶点着色器入门第18章　像素着色器入门第19章　效果框架

编辑推荐

网络游戏是动漫游戏的基础部分。
本书通过丰富的实例全面讲述了网络游戏设计制作的三维编程技术。
本书注重克服难点，突出重点。
从必需的数学物理知识和计算机编程的基本概念，到Direct3D的编程实践始终将培养学生的动手能力放在首位。
使学生更容易接受本书的内容。
学习完本课程，学员将具备良好的三维游戏编程技术理论和实践能力，能够胜任三维编程技术制作的职位，具备强劲的就业竞争力。
本书可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为希望从事三维编程技术方面开发的初学者的入门参考书。
随书附CD光盘。

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