

<<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>

<<网络游戏设计教程>>

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

<<网络游戏设计教程>>

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。

<<网络游戏设计教程>>

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>