

<<游戏引擎教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏引擎教程>>

13位ISBN编号：9787508450858

10位ISBN编号：750845085X

出版时间：2008-1

出版时间：中国水利水电

作者：房晓溪

页数：284

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>

## <<游戏引擎教程>>

### 内容概要

本书全面讲述了游戏引擎的基础知识和游戏引擎概念、应用、软件工具以及相关的技术规范。结合大量的实例介绍了3D游戏引擎的发展和windows、Directx等编程在游戏引擎中的应用，让读者对3D图像引擎技术有详细的了解。

书中包含有经过编译的完整案例，可以帮助读者系统地掌握游戏引擎的开发过程，这也是本书的鲜明特色。

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动漫游戏设计和制作者的入门参考书。

为方便读者学习，本书将配有案例光盘，以便读者可以进行深入研究。

## <<游戏引擎教程>>

### 作者简介

房晓溪，中国动漫游戏教材第一人现任中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会专家,湖北省动漫艺术家协会主席,现任北京吉利大学动画与游戏学院院长,中国动漫游戏教育家，动漫游戏专家，游戏引擎设计专家，中国电子视像行业协会专家组专家，全国数字艺术设计工程师职称评定专家组专家,3DVIA Virtools China Chief Consultant,法国Virtools中国首席顾问专家,金龙奖评委,知音集团《知音漫客》顾问,中国动漫游戏课程体系设计者。

创作多部《可可西里》、《网上斗地主》、《虚拟反恐》等多款网络游戏动漫游戏作品。

## 书籍目录

丛书序 前言第1章 3D游戏引擎设计概论 1.1 3D游戏引擎的进化 1.2 3D引擎和游戏编程 1.3 引擎的模块与接口设计第2章 基本的图形数学算法 2.1 基本的Vector、Matrix 2.2 面 2.3 多边形 2.4 包围盒 2.5 四元数 2.6 光线跟踪算法 (Ray Tracing) 第3章 图形渲染的基本原理 3.1 图形的变换过程 3.2 GPU的实现过程 3.3 图形采样器 3.4 图形管线第4章 摄像机 4.1 游戏中的摄像机 4.2 摄像机的模式 4.3 摄像机的成像原理第5章 材质、纹理贴图及透明度 5.1 材质和灯光 5.2 纹理贴图 5.3 纹理透明度处理 5.4 UV动画 5.5 贴图动画第6章 简里静态3D模型 6.1 Mesh的概念 6.2 Mesh的创建 6.3 Mesh的渲染 6.4 Mesh的加载第7章 模型动画 7.1 动画的基本知识 7.2 关节动画 7.3 单一网格模型动画 7.4 骨骼动画 7.5 Morph动画第8章 场景管理 8.1 场景管理的概念 8.2 二叉树算法 (BSP) 8.3 四叉树 (Quad Tree) 算法 8.4 八叉树算法 .....第9章 输入系统 第10章 声效系统第11章 网络系统第12章 物理系统第13章 人工智能系统附录

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>