

《OpenGL游戏程序设计》

图书基本信息

书名：《OpenGL游戏程序设计》

13位ISBN编号：9787030166166

10位ISBN编号：7030166167

出版时间：2006-3

出版社：科学出版

作者：霍金

页数：550

译者：田昱川

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《OpenGL游戏程序设计》

内容概要

《OpenGL游戏程序设计》重点介绍了如何使用高性能的OpenGL图形与游戏函数库来开发游戏的视频部分。为了让读者了解创建一个游戏的全部过程，书中还包含了DirectX的内容。《OpenGL游戏程序设计》是涵盖这两方面内容的极少书籍之一。在《OpenGL游戏程序设计》中，首先介绍了OpenGL和DirectX的产生背景，对它们的工作机理给出一个总体的描述，然后着重介绍了OpenGL最有可能应用于游戏开发的技术。再后，介绍了如何把所有的技术结合在一起，搭建一个自己的游戏框架，用OpenGL做图形系统部分，用DirectSound和DirectInput做声音和设备输入系统部分。最后，《OpenGL游戏程序设计》将介绍如何利用这个游戏框架和《OpenGL游戏程序设计》所涵盖的各种技术来创建一个完整的3D游戏。

《OpenGL游戏程序设计》是学习使用OpenGL进行3D游戏设计的一个很实用的资料，非常适合打算进行游戏开发的程序员使用，也适合其他3D应用程序开发的程序员使用。

精彩短评

1、好书！

《OpenGL游戏程序设计》

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:www.tushu000.com