第一图书网, tushu007.com

<<OGRE 3D游戏开发框架指南>>

图书基本信息

书名：<<OGRE 3D游戏开发框架指南>>

13位ISBN编号：9787121106910

10位ISBN编号：7121106914

出版时间：2010-5

出版时间：电子工业出版社

作者：邱锐

页数：193

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

前言

推荐序　当我在2001年开始做OGRE项目的时候，我的初衷只是想做一些可以帮助开发者（当然首先也是为了我自己）尽可能减少实时3D的开发难度而同时又增加开发灵活性的事情。
这在那个时候确实不是什么宏伟的计划，而仅仅是出于个人角度的原本应该做的事情，而最终却被全世界范围内大量开发者所支持，这着实令我惊讶。
我以前从没有想过OGRE能在当今如此流行，更没有想到我能有幸被邀请为本书做一个简短的序言。即使我无从阅读一本用中文撰写的书籍，我依然非常欣慰地看到，在地球的另一侧会有这样一群人满怀激情地加入到OGRE事业中，并且投入大量时间来完成此书，更重要的是，有这样一群人，比如你，出于对OGRE的热衷，来阅读此书。
因此我要感谢本书作者为此而做出的不懈努力，并且希望你能从本书中收获对OGRE更多的满意，就像我设计之初所希望的那样。
哪天我们真应该见个面，或许你还可以教我一些有关3D的中文词汇。
Since I began the Ogre project in 2001, my primary goal was to create something that helped developers (and by that I mean myself first of all!), to do what they wanted to with real-time 3D, with as little difficulty and with as much flexibility as possible. There really wasnt a grand plan at the time, just a personal vision of how I thought things should be done, which as it happens turned out to be very compatible with the visions of a lot of other people around the world too. This was a surprise to me - I never imagined Ogre would become as popular as it is today, and as such Im very honoured to have been invited to write a small foreword for this book. Even though I wont be able to read it - since I cant read Chinese - its very pleasing to know that there are people on the other side of the world who care enough about the project I started to invest their own time in writing such a book, and that there are people, like you, who want to read about it.　So my thanks go to the authors for their efforts, and I hope you all get as much satisfaction out of using Ogre as I did creating it. Should we meet one day, perhaps you can teach me some 3D-related words in Chinese.　I hope that sounds ok.　Good look with the book!
Best regards Steve　Steve Streeting　OGRE创始人和ogre3d.org项目主管

内容概要

《OGRE 3D游戏开发框架指南》主要用来帮助读者从一个引擎研究者成为一个游戏开发人员，《OGRE 3D游戏开发框架指南》的最大特点是依靠代码来推进进度，以三周21天的时间顺序来编排主体内容，帮助读者熟悉OGRE3D演示程序所使用的框架，并完成一款《打地鼠》游戏，采用Orz框架来代替OGRE3D演示程序框架实现《太空侵略者》这款经典游戏，以及Orz框架的使用细节。
每一个课程都有相关的代码提供给读者参考，读者可以更直观地了解学习《OGRE 3D游戏开发框架指南》内容。
《OGRE 3D游戏开发框架指南》适合有一定的OGRE3D基础知识、希望进一步学习游戏开发的游戏爱好者，以及需要一款稳定的开发框架作为开发基础的个人和小型游戏开发公司。

书籍目录

第1章 引言 11. OGRE 3D的起源 12. 关于Orz游戏开发框架 33. 如何使用本书的随附光盘 54. 本书使用指南 7第2章 21天课程 8准备工作 9第1周・星期日 从OGRE 3D演示框架开始 11第1周・星期一 第1个3D程序 13第1周・星期二 打地鼠 17第1周・星期三 地鼠出击 23第1周・星期四 动起来 30第1周・星期五 击中地鼠 35第1周・星期六 记录在案 43第2周・星期日 Orz开发框架的简单使用 47第2周・星期一 准备出发 48第2周・星期二 战斗机起飞 54第2周・星期三 侵略者来袭 60第2周・星期四 开火！ 63第2周・星期五 击中要害 69第2周・星期六 震耳欲聋 75第3周・星期日 搏击俱乐部 78第3周・星期一 插件系统 82第3周・星期二 有限状态机 86第3周・星期三 A*寻径 89第3周・星期四 事件驱动 94第3周・星期五 完备 98第3周・星期六 搏击 102第3章 高级开发框架 1053.1 对象ID管理器 1073.2 任意类型存储器 1113.3 消息系统 1153.4 时钟工具 1313.5 定时器管理器工具 1333.6 基于有限状态机的逻辑管理工具 1373.7 单件工具 1503.8 自动列表工具 1533.9 异常处理工具 1563.10 动态库及插件管理工具 1603.11 Orz游戏框架 1633.12 使用逻辑层 1683.13 系统层 1733.14 未来 177附录A Boost部分工具 179附录B 部分设计模式概述 183附录C OGRE 3D概述 189

章节摘录

（1）创建并维护Root类型的生命期，该类型是OGRE 3D引擎程序的入口点，作为整个引擎的Facade模式实现（参照附录B），负责维护主要组件的生命周期和调用流程。
（2）创建并维护摄像机（Camera）。
（3）创建并维护场景管理器（Scene Manager）。
（4）创建并维护渲染窗口（Render Window）及相应视口（Viewport）。
（5）载入游戏所需资源。
（6）设置渲染相关参数。
（7）提供创建场景的方法，用于派生类对场景进行相应的布置。
（8）创建Example Frame Listener 或者派生的类型并注册到引擎中，这个类型继承于：Frame Listener（帧监听器）。
在每一渲染帧更新前后被调用，一般处理游戏逻辑的更新。
（9）调度游戏循环。
以上一些OGRE 3D图形引擎的相关概念可以在附录c中找到。
Example Frame Listener的主要作用是监听系统输入，并对场景做出控制反应。
（1）处理OIS提供的输入消息（键盘、鼠标和手柄）。
（2）创建一个简单的界面，并在其中记录渲染信息。
（3）提供每个渲染帧前后的调用事件给派生类型使用。
以上两个类型组成OGRE 3D提供的最简单游戏框架，其大部分方法被定义成虚成员函数，可以通过继承来修改并加入相应代码完成不同的程序。
然而这个框架“过分”简单，其目的只是为了快速创建并展示OGRE 3D应用程序，所以其中并没有提供扩展的规则和方法。
但其可以很好地说明游戏框架要做的工作，让我们了解如何在一个已有的框架基础上来构造完整的游戏。
编译并生成安装《七天打地鼠》工程，相应的方法在光盘的介绍中可以找到。

编辑推荐

免费打工仔呕心力作国内第一本OGRE编程经典。

即使我无从阅读一本用中文撰写的书籍，我依然非常欣慰地看到，在地球的另一侧会有这样一群人满怀激情地加入到OGRE事业中，并且投入大量的时间来完成此书，更重要的是，有这样一群人，比如你，出于对OGRE的热衷，来阅读此书。

因此我要感谢《OGRE 3D游戏开发框架指南》作者为此而做出的不懈努力，并且希望你能从《OGRE 3D游戏开发框架指南》中收获对OGRE更多的满意，就像我设计之初所希望的那样。
哪天我们真应该见个面，或许你还可以教我一些有关3D的中文词汇。

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