

实时相机处理技术



[实时相机处理技术_下载链接1](#)

著者:哈齐森

出版者:

出版时间:2011-12

装帧:

isbn:9787302273929

《实时相机处理技术》详细阐述了与实时相机相关的高效解决方案及相应的数据结构和算法，主要包括游戏概述、相机基础知识、电影技术、相机设计、相机设计方案、相机脚本、位置和方向、漫游和遮挡技术、移动和碰撞、相机数学知识以及相机实现方案等

内容。此外，《实时相机处理技术》还提供了相应的算法、代码以及伪代码，以帮助读者进一步理解相关方案的实现过程。

《实时相机处理技术》适合作为高等院校计算机及相关专业的教材和教学参考书，也可作为相关开发人员的自学教材和参考手册。

作者介绍:

目录:

[实时相机处理技术_下载链接1](#)

标签

计算机

计算机图形

计算机图形学

计算机动画

游戏开发

评论

[实时相机处理技术_下载链接1](#)

书评

偶然在amazon发现一本专门写关于camera的书，而且是在游戏中使用的各种技巧。现在虽然还没读完，但是却发现了原来书后有一个感人的故事。做为一个游戏开发者的作者，为了完成这本书，日以继夜的用业余时间来写，但是很遗憾，当他离开世间时仍然没有完成这本书。但是他的故事...

本书作者是一位资深游戏开发者，在本书还未完成时就去世了。关于本书背后的故事，在gamasutra上有一篇blog介绍：http://www.gamasutra.com/blogs/MarkDeLoura/20090515/1387/RealTime_Cameras_And_Mark_HaighHutchinson.php。

[实时相机处理技术_下载链接1](#)