本书面向有一定编程基础的野生程序猿食用,

前言

本书的灵感主要来源于 lwjglbook-book (著: Antonio Hernández Bejarano, 译: 耗子).

部分图片也主要摘于这本书.各位读者,可以理解为,LWJGL-BOOK的衍射版

阅读门槛

* OpenGL(GLFW)
* Java
* 擅长钻研的心

概念引入

什么是LWJGL? 能吃吗?

它是 OpenGL 、 OpenCL、OpenAL 对 Java平台的api绑定，提供了强大的硬件加速能力，适用于开发商业级别的 游戏。最新版本(LWJGL 3.0)，提供了 对Vulkan API 的绑定

-摘自百度百科

LWJGL就是一款游戏引擎,你可以简单的理解为 无GUI版本的Unity3D

有那些基于LWJGL的引擎呢?

MineCraft

我的世界这一款游戏,对我们程序员来说,他更像是一款游戏引擎,我相信不少阅读本书的同学,应该都是通过我的世界接触LWJGL的.

MineCraft衍生出了许多其他的游戏与引擎,比如PanguEngine\奶块\沉封的世界\起床战争等,以及著名的HyTale等

JMonkeyEngine

JMonkeyEngine是一款适合Java程序员的引擎,拥有 跨平台\跨设备 等优点,并有着丰富的文档支持,最重要的是,本引擎是开源的.

PanguEngine

盘古引擎同样基于MineCraft与LWJGL,支持Vulkan与OpenGL为后端渲染,与其灵感来源一样,既是游戏,也是引擎.最重要的是,该引擎是完全开源的.