

阅读新闻

背景：

Design and Implementation of a Physics Engine for 3D Games

[日期：2006-09-14]

来源：作者：

[字体：大 中 小]

[pdf下载](#)

阅读：次
录入：zhangrujing

[【推荐】](#) [【打印】](#)

上一篇：Case Study of Game Design for E-Learning

下一篇：Experimental Approach to Affective Interaction

相关新闻

本文评论 全部评论

发表评论



- 尊重网上道德，遵守中华人民共和国的各项有关法律法规
- 承担一切因您的行为而直接或间接导致的民事或刑事法律责任
- 本站管理人员有权保留或删除其管辖留言中的任意内容
- 本站有权在网站内转载或引用您的评论
- 参与本评论即表明您已经阅读并接受上述条款

点评：

姓名：

发表

[加入收藏](#) | [网站地图](#) | [网站搜索](#) | [关于我们](#) | [联系我们](#)

免责声明：本站所有资源均仅供从事教育游戏研究使用，如果侵犯了你的权益，请通知我们更正。

联系邮箱：eegamennu@yahoo.com.cn

南京师范大学教育游戏研究中心 Copyright © 2006 - 2007

中国教育技术协会信息技术教育专业委员会支持