

<<Visual C++游戏开发技术与>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++游戏开发技术与实例>>

13位ISBN编号：9787115130235

10位ISBN编号：711513023X

出版时间：2005-2

出版单位：人民邮电出版社

作者：丁展编

页数：526

字数：926000

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>

<<Visual C++游戏开发技术与>>

内容概要

本书是一本介绍利用Visual C++进行游戏开发的书籍，能够帮助读者快速掌握游戏开发环境、流程、关键制作技术和相关算法。

书中主要涵盖了游戏架构设计、2D游戏开发、网络游戏开发、3D游戏开发、游戏设计和图形图像常用算法等方面的内容。

书中涉及的主要实例包括冒险屠宰场游戏、入侵者游戏、赛车游戏、网络五子棋游戏、网络台球游戏、对战坦克大战和面包圈大战游戏(Donuts4)等，内容全面且丰富。

书中附带的光盘提供了每个实例的完整的源代码，方便读者举一反三，开发出适合自己的游戏项目。

本书适合于有一定C/C++编程基础的游戏开发爱好者，对于有经验的游戏开发人员也有较高的参考价值。

<<Visual C++游戏开发技术与>>

书籍目录

第1章 Windows游戏编程	11.1 电子、电脑游戏的历史	11.1.1 从头谈起	11.1.2 图形硬件的革命
	31.1.3 著名的游戏开发公司	51.1.4 著名的游戏设计大师	61.2 游戏软件开发工具
	81.3 Windows编程	91.3.1 Windows消息机制	91.3.2 图形设备接口(GDI)
	121.3.3 定时器(Timer)	271.3.4 回调机制	291.3.5 多线程
	301.3.6 动态链接库(DLL)	331.3.7 COM(Common Object Model)	351.3.8 声音
361.4 MFC与游戏设计	42第2章 游戏架构设计	432.1 游戏分类和常用术语	432.2 游戏策划
472.3 游戏模型	492.3.1 游戏的情感模型	502.3.2 游戏的行为系统模型	512.4 RPG游戏的设计
522.5 美工与动画设计	562.6 音乐与音效设计	572.7 游戏引擎	58
第3章 2D游戏开发	603.1 DirectDraw游戏开发基础	603.1.1 DirectDraw图形编程概述	613.1.2 DirectDraw的架构
	623.1.3 DirectDraw的开发原理与方法	633.2 DirectInput游戏开发基础	813.2.1 DirectInput键盘
	813.2.2 DirectInput鼠标	843.3 等角贴片(Isometric Tiles)	873.4 一个精确的2D碰撞检测算法
	933.5 一个简单的精灵碰撞检测游戏	943.6 实例——冒险屠宰场游戏	1073.6.1 系统框架设计
	1083.6.2 程序框架设计	1093.7 实例——入侵者游戏	1193.7.1 奖子的设计
	1203.7.2 子弹(Bullet)的设计	1263.7.3 卷屏(Scroll)的设计	1263.8 实例——赛车游戏的2D编程
	1393.8.1 cMain游戏库	1403.8.2 游戏类和元素	1493.8.3 游戏的流程
160第4章 网络游戏开发	1794.1 TCP/IP	1794.1.1 ISO的OSI模型	1794.1.2 TCP/IP结构
	1804.2 SOCKET编程	1824.2.1 WINSOCK的基本特点	1824.2.2 WINSOCK基本的API
	1834.2.3 WINSOCK异步模式	1874.2.4 WINSOCK网络程序实例——聊天室	1884.2.5 CAsyncSocket类
	1984.2.6 CSocket类	2004.2.7 CSocket类网络应用实例——聊天室	2014.3 小型网络游戏实例——网络五子棋
	2064.3.1 主程序结构和流程	2064.3.2 实例演示	2064.3.3 实例设计
	2074.3.4 代码详细分析	2074.4 CSocket线程安全性	2224.5 服务器同步
	2234.6 航位推测法	2244.7 用DirectPlay开发网络游戏	2264.7.1 DirectPlay的特点
	2274.7.2 DirectPlay的开发过程和方法	2294.7.3 DirectPlay大厅的开发	2364.8 实例——网络台球游戏的网络编程
	2384.8.1 刚体运动与碰撞	2394.8.2 网络部分的代码实现	2454.9 实例——赛车游戏的网络编程
	2494.9.1 cMultiplayer类的声明	2494.9.2 cMultiplayer类的实现	2524.10 实例——对战坦克大战
	2744.10.1 对战坦克大战的服务器程序	2744.10.2 对战坦克大战的客户端程序	279第5章 3D游戏开发
	2865.1 2D与3D	2865.2 Direct3D	2875.2.1 绘制三角形
	2875.2.2 旋转立方体	2925.2.3 深度缓冲	2965.2.4 纹理
	2975.2.5 灯光与材质	3015.2.6 索引缓冲	3065.2.7 有纹理的圆柱体、锥体和球体
	3145.2.8 载入模型	3225.3 OpenGL 3D游戏开发基础	3245.3.1 OpenGL工作流程
	3255.3.2 OpenGL开发基础	3265.3.3 OpenGL辅助库使用方法	3295.3.4 OpenGL建模
	3335.3.5 OpenGL变换	3365.3.6 OpenGL光照	3445.3.7 OpenGL图像和位图
	3565.3.8 OpenGL纹理映射	3595.4 实例——网络台球游戏的3D编程	3665.4.1 在MFC中使用OpenGL
	3675.4.2 处理调色板	3685.4.3 CBilliardsPlayView视图类	3705.5 实例——Donuts4(面包圈大战游戏)
	3975.5.1 Donuts4的游戏任务	4025.5.2 Donuts4的基本构成	4035.5.3 Donuts4的初始化
	4045.5.4 Donuts4的运行过程	426第6章 游戏设计和图形图像常用算法	4456.1 启发式搜索和A*算法
	4456.2 在A*路径搜索中使用堆	4516.3 迷宫算法	4536.4 24点算法
	4666.5 五子棋走棋算法	4816.6 象棋走棋算法	4846.7 运动模糊算法(Motion Blur)
	4896.8 瀑布粒子系统	4936.9 基于粒子引擎的简单点精灵	4946.10 水波效果算法
	4986.11 火焰效果算法	5026.12 像素混合技术	5036.13 镜头眩光特效
	5046.14 图像合成技术	5086.15 图像淡入淡出渲染	5136.16 云的实现
	5166.17 图形学中的3D数学	5206.17.1 向量	5216.17.2 线和平面
	5226.17.3 齐次坐标	5236.17.4 矩阵	523参考文献
	526		

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>