

<<游戏编程精粹4>>

图书基本信息

书名：<<游戏编程精粹4>>

13位ISBN编号：9787115136350

10位ISBN编号：7115136351

出版时间：2005-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：柯姆斯

页数：537

字数：880000

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>

<<游戏编程精粹4>>

内容概要

本书是著名技术丛书“游戏编程精粹”的第4卷，由全球数十位优秀游戏程序员撰写的文章汇集而成。书中有62篇长度中等难度适中的技术文章，分为常规编程、数学、物理、人工智能、图形图像、网络和多人游戏、音频7章，并在随书光盘中提供了源程序和演示实现。文章的选题既紧跟游戏开发的时代脉搏，内容亦不流于表面，先进性和实用性俱佳。本书适合游戏开发专业人员阅读，专家级开发人员可以立刻应用书中介绍的方法和技巧，而初中级程序员通过阅读本书将增强其技能和知识。

作者简介

Marwan Y.Ansari在ATI研究所的三维应用程序研究组工作。他曾在Depaul University获得计算机科学和数学的学士学位，后又在芝加歌University of Illinois获得计算机科学硕士学位。在加入三维应用程序研究组之前，他在ATI的数字电视组工作，更早的时候曾为Number Nine Visua

<<游戏编程精粹4>>

书籍目录

第1章 通用编程 简介	Chris Corry	1.1 调试游戏程序的学问	Steve Rabin	1.1.1 五步调试法
		1.1.2 第一步：始终如一地重现问题	1.1.3 第二步：搜集线索	1.1.4 第三步：查明错误的源头
		1.1.5 第四步：纠正问题	1.1.6 第五步：对所作的修改进行测试	
		1.1.7 高级调试技巧	1.1.8 困难的调试情景和模式	1.1.9 理解底层系统
		1.1.10 增加有助于调试的基础设施	1.1.11 预防bug	1.1.12 结论
		1.1.13 致谢	1.1.14 参考文献	
1.2 一个基于HTML的日志和调试系统	James Boer	1.2.1 于日志系统的优势		
		1.2.2 究竟什么是事件日志？		
		1.2.3 HTML和调用堆栈	1.2.4 工作原理	1.2.5 一些有用的心得
		1.2.6 结论		
1.3 时钟：游戏的脉搏尽在掌握	Noel Llopis	1.3.1 关于时间的基础	1.3.2 时钟系统的组成	
		1.3.3 避免失真	1.3.4 结论	
1.4 设计和维护大型跨平台库	David Etherton	1.4.1 设计	1.4.2 Build系统	1.4.3 细节
		1.4.4 结论	1.4.5 参考文献	
1.5 利用模版化的空闲块列表克服内存碎片问题	Paul Glinker	1.5.1 内存操作	1.5.2 解决方案	
		1.5.3 实现细节	1.5.4 有效地使用我们的Freelist	1.5.5 结论
		1.5.6 参考文献		
1.6 一个用C++实现的泛型树容器类	Bill Budge	1.6.1 可重用的库	1.6.2 树的概念	
		1.6.3 树的实现	1.6.4 利用STL	1.6.5 结论
		1.6.6 参考文献	1.7 弱引用和空对象	
	Noel Llopis	1.7.1 使用指针	1.7.2 弱引用	1.7.3 空对象
		1.7.4 结论	1.7.5 参考文献	
1.8 游戏中的实体管理系统	Matthew Harmon	1.8.1 概述	1.8.2 实体消息	1.8.3 实体代码
		1.8.4 类的代码	1.8.5 实体管理器	1.8.6 基于消息的游戏循环
		1.8.7 开始：消息类	1.8.8 从小处着手：基本实体消息	1.8.9 游戏和环境消息
		1.8.10 系统成长：一些高级消息	1.8.11 处理碰撞	1.8.12 扩展到多玩家
		1.8.13 开发和调试消息	1.8.14 好处	1.8.15 光盘中的内容
		1.8.16 总结	1.9 Windows和Xbox平台上地址空间受控的动态数组	Matt Pritchard
1.9.1 传统的动态数组管理		1.9.2 深入观察	1.9.3 地址空间管理 != 存储管理	
1.9.4 重新思考关于数组增大的问题		1.9.5 新的增长规则	1.9.6 使用地址空间受控的数组	
		1.9.7 结论	1.10 用临界阻尼实现慢入慢出的平滑	Thomas Lowe
		1.10.1 可用的技术	1.10.2 阻尼弦与临界阻尼	1.10.3 实践
		1.10.4 设置平滑速率的上限	1.10.5 结论	1.10.6 参考文献
1.11 一个易用的对象管理器	Natalya Tatarchuk	1.11.1 对象管理的传统做法	1.11.2 灵活的对象管理器	1.11.3 结论
		1.11.4 参考文献	1.12 使用自定义的RTTI属性对对象进行流操作及编辑	Frederic My
		1.12.1 扩展的RTTI	1.12.2 属性	1.12.3 编辑属性
		1.12.4 保存	1.12.5 载入	1.12.6 与旧版本文件的兼容性问题：类的描述
		1.12.7 与旧版本文件的兼容性问题：匹配	1.12.8 “函数”属性	1.12.9 技巧和提示
		1.12.10 思考	1.12.11 结论	1.12.12 参考文献
1.13 使用XML而不牺牲速度	Mark T. Price	1.13.1 为什么要使用XML呢？		
		1.13.2 简单介绍XDS Meta格式	1.13.3 XDS工具集	1.13.4 使用XDS工具集
		1.13.5 整合	1.13.6 总结	1.13.7 参考文献
第2章 数学 简介	Jonathan Blow	2.1 使用马其赛特旋转的Zobrist散列法	Toby Jones	2.1.1 Zobrist散列
		2.1.2 实现Zobrist散列	2.1.3 马其赛特旋转(Mersenne Twister)	2.1.4 马其赛特旋转的实现
		2.1.5 结论	2.1.6 参考文献	
2.2 抽取截锥体和camera信息	Waldemar Celes	2.2.1 平面变换(Plane Transformation)	2.2.2 抽取锥体信息	2.2.3 抽取camera信息
		2.2.4 任意投影变换	2.2.5 实现	2.2.6 结论
		2.2.7 参考文献	2.3 解决大型游戏世界坐标中的精度问题	Peter Freese
		2.3.1 问题描述	2.3.2 可能的解决方式	2.3.3 偏移位置
		2.3.4 渲染流水线变化	2.3.5 对性能的思考	2.3.6 结论
		2.3.7 参考文献	2.4 非均匀样条	Thomas Lowe
		2.4.1 样条的种类	2.4.2 三次样条的基础理论	2.4.3 圆形的非均匀样条
		2.4.4 平滑非均匀样条	2.4.5 时控的非均匀样条	2.4.6 计算起始和最终节点速率
第3章 物理.....		第4章 人工智能	第5章 图形图像	第6章 网络和多人游戏
第7章 音频附录				

<<游戏编程精粹4>>

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>