

<<游戏编程精粹5>>

图书基本信息

书名：<<游戏编程精粹5>>

13位ISBN编号：9787115163950

10位ISBN编号：7115163952

出版时间：2007-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：帕里斯特

页数：572

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5>>

内容概要

《游戏编程精粹5》是著名技术丛书“游戏编程精粹”系列书的第5卷，由全球60多位优秀游戏开发精英撰写的文章汇集而成。

书中每篇文章都针对游戏编辑中的某一特定问题给出解决方案，并提供实用算法和源代码。

全书由7章组成，包括通用编程、数学、人工智能、物理、图形图像、音频以及网络 and 多人游戏，覆盖了当前游戏开发中的所有关键技术领域。

《游戏编程精粹5》附光盘一张，提供书中所有的源程序和演示程序。

<<游戏编程精粹5>>

作者简介

作者：(美国)帕里斯特

<<游戏编程精粹5>>

书籍目录

第1章 通用编程	引言	1.1 面向编辑器的上下文相关HUD	1.1.1 问题	1.1.2 解决方案
	1.1.3 实现	1.1.4 用户控制	1.1.5 总结	1.1.6 参考文献
数据	1.2.1 开始之前	1.2.2 token到底是什么	1.2.3 编写词法分析器	1.2.4 工作原理
	1.2.5 制定自己的格式	1.2.6 解析token列表	1.2.7 总结	1.2.8 参考文献
于组件的对象管理	1.3.1 除旧迎新	1.3.2 组件	1.3.3 系统的创建	1.3.4 总结
1.4 用模板实现一个可在C++中使用的反射系统		1.4.1 需求	1.4.2 第1部分：运行时类型信息	
信息	1.4.3 在RTTI的实现中使用模板	1.4.4 关于RTTI的其他修改建议	1.4.5 第2部分：属性对象	
属性对象	1.4.6 属性的存储	1.4.7 属性类型	1.4.8 属性注册钩子(Hook)函数	1.4.9 属性的注册
	1.4.10 脚本应用	1.4.11 Tweaker应用	1.4.12 其他应用	1.4.13 总结
1.4.14 参考文献	1.5 可加速BSP算法的球体树	1.5.1 BSP算法	1.5.2 创建BSP树	
1.5.3 优化最初步骤	1.5.4 总结	1.5.5 参考文献	1.6 改进后的视锥剔除算法	1.6.1
视锥剔除	1.6.2 传统的六面法	1.6.3 雷达法	1.6.4 这个点在视锥内部吗？	
	1.6.5 球体在哪里？			
1.6.6 其他应用	1.6.7 进一步的改造	1.6.8 总结	1.6.9 参考文献	1.7 通用的分页管理系统
1.7.1 老式的分页解决方案：一查到底		1.7.2 GP分页解决方案：只检查需要的		
1.7.3 索引是关键	1.7.4 GPtile：空间中的块	1.7.5 The world：搜索空间	1.7.6 窗口：在GPworld中航行	
1.7.7 多窗口，多用户	1.7.8 优化：多线程分页	1.7.9 总结		
1.7.10 参考文献	1.8 基于栈的大规模状态机	第2章 数学	第3章 人工智能	第4章 物理学
		第5章 图形	第6章 网络和多玩家	第7章 音频

<<游戏编程精粹5>>

编辑推荐

《游戏编程精粹5》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技巧，而初中级程序员通过阅读《游戏编程精粹5》将增强其技能和知识。

《游戏编程精粹5》是游戏程序员必备的参考资料。

<<游戏编程精粹5>>

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>