

图书基本信息

书名：<<WINDOWS游戏编程大师技巧<第2版>(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787508318271

10位ISBN编号：7508318277

出版时间：2004-2-1

出版时间：中国电力出版社

作者：Andre Lamothe

页数：807

译者：沙鹰

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>

内容概要

《WINDOWS游戏编程大师技巧》（第2版）介绍了在Windows环境下进行游戏编程所需用到的各方面知识，作者是著名的游戏开发大师Andr è LaMothe，他的每一本作品基本上都被视为游戏编程书籍的镇山之作。

本书第一版的中文版自面市以来获得了广泛好评，持续热销，多次重印。

此次修订在多方面更新了第一版中的内容，并且清除了拼写和技术错误，使用DirectX的最新版本来配合编译本书所带的程序代码，加入了大量新内容，例如关于16位RGB高彩模式的更多细节及众多新增的解释，还有一个新章节专门讨论文本解析（text parsing）。

总之，这是《Windows游戏编程大师技巧》的一个更加清楚、更加完全的版本。

作者简介

Andre LaMothe是最畅销的游戏编程书籍作者，拥有24年以上的编程经验，获得了数学、计算机科学和电子工程的学位。

同时，他还是Xtreme Games LLC、Nurve和XGDC公司的创始人。

他最初的作品《Tricks of the Game Programming Gurus》为DOS游戏开发确定了标准。

书籍目录

序简介第1部分 Windows编程基础第1章 学海无涯历史一瞥设计游戏游戏类型集思广益设计文档和情节中联图板使游戏具有趣味性游戏的构成常规游戏编程指导规范使用工具从准备到完成——使用编译器例子：FreakOut总结第2章 Windows编程模型Windows的起源多任务（Multitasking）和多线程（Multithreading）按照微软风格编程：匈牙利符号的表示法世界上最简单的Windows程序现实中的Windows应用程序Windows类注册Windows类创建窗口事件句柄主事件循环产生一个实时事件循环打开多个窗口总结第3章 高级Windows编程使用资源使用菜单GDI（图形设备接口）简介处理重要事件自行发送消息总结第4章 Windows GDI、控件和突发奇想高级GDI绘图点、线、平面多边形和圆关于文本和字体定时高于一切使用控件获取信息T3D游戏控制台程序总结第2部分 DirectX和2D基础第5章 DirectX基础知识和令人敬畏的COMDirectX基础COM：是微软，还是魔鬼的杰作？应用DirectX COM对象COM的前景总结第6章 初次邂逅DirectDrawDirectDraw的接口创建DirectDraw对象与Windows协作设置模式色彩的奥秘创建显示表面总结第7章 高级DirectDraw和位图图形使用高彩模式双缓冲表面动态页面切换使用blitter基础裁剪知识使用位图离屏表面位图的旋转和缩放离散采样理论色彩效果手动色彩变换及查询表DirectX新的色彩和Gamma控制接口将GDI和DirectX联用DirectDraw的庐山真面目在窗口模式下使用DirectDraw总结第8章 矢量光栅化及2D变换绘制线条基础2D图形裁剪知识线框多边形2D平面里的变换（Transformation）阵引论平移缩放旋转填充实心多边形多边形碰撞检测深入定时和同步卷轴和摇镜头伪3D等轴测引擎T3DLIB1函数库BOB引擎总结第9章 DirectInput输入和力反馈输入循环DirectInput序曲力反馈编写一个广泛适用的输入系统：T3DLIB2.CPP总结第10章 用DirectSound和DirectMusic演奏乐曲在PC上对声音编程从此有了声音数码声音与MIDI有比较——音质好且存储省发声硬件数码录音：设备和技术DirectSound中的麦克风初始化DirectSound主声音缓冲与辅助声音缓冲播放声音用DirectSound反馈信息从磁盘中读取声音数据DirectMusic：伟大的试验DirectMusic的体系结构初始化DirectMusic加载一个MIDI段操作MIDI段T3DLIB3声音和乐曲库总结第3部分 核心游戏编程第11章 算法、数据结构、内存管理和多线程数据结构算法分析递归树结构优化理论制作演示保存游戏的手段实现多人游戏多线程编程技术总结第12章 人工智能人工智能初步确定性AI算法模式以及基本控制脚本的编写建模行为状态系统用软件对记忆和学习进行建模计划树和决策树寻路高级AI脚本人工神经网络遗传算法模糊逻辑为游戏创造真正的AI总结第13章 基本物理建模基本物理学定律线性动量的物理性质：守恒与传递模拟万有引力效果讨厌的摩擦力基本的特殊碰撞反应实际2D物体间的精确碰撞响应（高级）解决n-t坐标系统简单运动学粒子系统创建游戏的物理模型总结第14章 文字时代什么是文字游戏文字游戏如何工作从外部世界获得输入语言分析和解析组成游戏世界实现听觉、嗅觉和视觉实时响应错误处理造访Shadow LandShadow Land中使用的语言编译和运行Shadow Land总结第15章 综合运用Outpost的设计初稿用于编写游戏的工具游戏场景：在太空中卷动玩家控制的飞船：“鬼怪号”小行星带敌人“宝物”HUD粒子系统玩游戏编译Outpost运行时用到的文件结束语第4部分附录附录A 光盘内容简介附录B 安装DirectX和使用C/C++编译器使用C/C++编译器附录C 数学和三角学回顾三角学矢量（Vector）附录D C++入门C++是什么最低限度应当了解的C++内容新的类型、关键字和约定流式输入输出类域操作符函数和操作符重载总结附录E 游戏编程资源游戏编程站点下载点二维/三维引擎游戏编程书籍微软公司的DirectX多媒体展示站在业界浪尖游戏开发杂志Xtreme Games LLC附录F ASCII码表

媒体关注与评论

书评这本书将带领你到达游戏编程技术的另一个层次。

光是人工智能那部分就很让人着迷了--那些演示非常精彩。

你还能从哪里获得如此详尽的介绍，教你把模糊逻辑学、神经网络和遗传法则运用到视频游戏上去呢？

另外本书深入浅出地介绍了物理建模，教你如何将完全碰撞反应、动量传递和正向运动学等内容应用到游戏开发中，并进行实时模拟。

编辑推荐

《WINDOWS游戏编程大师技巧》(第2版)将带领你到达游戏编程技术的另一个层次。光是人工智能那部分就很让人着迷了——那些演示非常精彩。你还能从哪里获得如此详尽的介绍,教你把模糊逻辑学、神经网络和遗传法则运用到视频游戏上去呢?另外本书深入浅出地介绍了物理建模,教你如何将完全碰撞反应、动量传递和正向运动学等内容应用到游戏开发中,并进行实时模拟。

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>