

## <<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。

## &lt;&lt;Visual C++游戏开发技术与&gt;&gt;

## 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>