

<<PC游戏编程(基础篇) (附光盘)>>

图书基本信息

书名：<<PC游戏编程(基础篇) (附光盘)>>

13位ISBN编号：9787562427766

10位ISBN编号：7562427763

出版时间：2003-1

出版时间：重庆大

作者：徐丹 等编著

页数：292

字数：474000

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>

<<PC游戏编程(基础篇) (附光盘)>>

内容概要

本书全面介绍了游戏编程的初级入门知识，包括数据结构、算法、文件打包以及C++。并详细介绍了一些在游戏策划中所需要的知识。

另外，作为本书的一个侧重点，书中用较大篇幅介绍了计算机图形学与Direct3D，这些章节为读者进入游戏三维编程殿堂提供了入门知识，也能够给一些有经验的三维编程人员提供一些宝贵的经验。同时介绍了一些在实时三维游戏美术中需要注意的地方(涉及到面简化等技术)。

最后一章，大部分内容是为了巩固前几章所学的理论知识所编写的例子程序，每个例子程序都能够说明一定的问题，并且每一个例子都比上一个例子涉及的知识更深入，读者可以按照顺序渐进学习。

书籍目录

- 第一章 游戏编程基础 1.1 PC游戏文化概述 1.2 程序设计基础 1.2.1 程序设计语言 1.2.2 集成开发工具 1.2.3 数据结构与算法 1.2.4 数据的组织 1.3 游戏程序设计基础 1.3.1 从哪里开始 1.3.2 选择什么语言 1.3.3 DirectX 1.3.4 计算机图形学 1.3.5 汇编语言 1.4 如何成为合格的游戏制作人员
- 第二章 算法设计基础 2.1 什么是算法 2.2 伪代码 2.3 流程图 2.3.1 流程图概述 2.3.2 流程图符号和使用 2.3.3 流程图标准 2.3.4 流程图应用实例 2.3.5 绘制流程图的工具 2.4 算法复杂度 2.5 程序设计的常用算法 2.5.1 排序 2.5.2 递归 2.6 游戏中的常用算法 习题2
- 第三章 程序设计语言C/C++ 3.1 从C谈起 3.2 C++圣战 3.3 为什么用C++ 3.3.1 注释 3.3.2 引用 3.3.3 常量 3.3.4 内存管理 3.3.5 输入输出流 3.3.6 名字空间 3.3.7 映射 3.3.8 重载 3.3.9 异常 3.4 C++基础 3.4.1 面向对象 3.4.2 运算符重载 3.4.3 继承和多态 3.4.4 模板 3.4.5 STL 3.4.6 用好C++的几条建议 3.5 标准C++和Visual C++ 3.5.1 Visual C++编译器 3.5.2 选择Visual C++的理由 习题3
- 第四章 数据结构基础 4.1 线性表结构 4.1.1 顺序存储结构 4.1.2 链式存储结构 4.1.3 线性表的应用实例 4.2 数组 4.2.1 二维数组的顺序存储结构 4.2.2 二维数组的应用 4.3 树与二叉树 4.3.1 树与二叉树的存储结构 4.3.2 树的应用实例 习题4
- 第五章 游戏中数据的组织 5.1 使用DLL动态链接库作为资源包 5.1.1 建立一个DLL工程 5.1.2 在DLL工程中加入资源文件 5.1.3 读取资源包中的数据 5.2 自定义资源包 5.2.1 定义资源包格式 5.2.2 管理资源包 5.2.3 读取资源包 习题5
- 第六章 游戏的策划和实现 6.1 游戏的类型 6.1.1 动作游戏 6.1.2 策略游戏 6.1.3 角色扮演游戏 6.1.4 模拟游戏 6.1.5 解谜游戏 6.2 游戏的表现形式 6.2.1 顶视角 6.2.2 斜视角 6.2.3 第一人称视角 6.2.4 第三人称视角 6.3 策划简单的游戏 习题6
- 第七章 计算机图形学与三维美术基础 7.1 进入3D的世界 7.1.1 什么是3D 7.1.2 三维图元 7.1.3 一般的三维渲染技术 7.2 光栅图形和三维变换 7.2.1 光栅图形的显示原理 7.2.2 点与直线的光栅化 7.2.3 直线、圆、椭圆 7.2.4 平移 7.2.5 旋转 7.2.6 缩放 7.3 图形裁减 7.3.1 点裁减 7.3.2 线裁减 7.3.3 多边形裁减 7.4 可见面 7.4.1 可见面检测的算法 7.4.2 隐藏线的消除 7.4.3 背面剔除 7.4.4 画家算法 7.4.5 Z-BUFFER算法 7.4.6 二叉空间分割树 7.4.7 八叉树 7.4.8 光线跟踪方法 7.4.9 明暗效果 7.4.10 LOD 7.4.11 MIP MAP 7.5 计算机动画 7.5.1 计算机动画的功能 7.5.2 关键帧系统 7.6 游戏美术初步 习题7
- 第八章 Direct3D基础知识 8.1 顶点 8.1.1 可变顶点格式(FVF) 8.1.2 顶点缓冲区 8.2 转换和照明管线(T&L) 8.2.1 概述 8.2.2 世界转换 8.2.3 观察转换 8.2.4 照明 8.2.5 投影转换 8.2.6 裁剪 8.2.7 除以w——非均匀化 8.2.8 视口缩放 8.3 建立T&L管线矩阵 8.3.1 世界矩阵 8.3.2 观察矩阵 8.3.3 投射矩阵 8.4 照明 8.4.1 环境光 8.4.2 直射光 8.4.3 光的颜色和材质颜色 8.4.4 光源类型 8.4.5 光的属性 8.4.6 设置和获取光的属性 8.4.7 启用和禁止照明 8.4.8 启用和禁止某种光 8.5 渲染 8.5.1 BeginScene和EndScene 8.5.2 索引点 8.5.3 DrawPrimitive 8.5.4 图元类型 8.5.5 设置渲染状态 8.6 纹理 8.6.1 纹理坐标 8.6.2 建立纹理 8.6.3 纹理压缩 8.6.4 纹理过滤 8.6.5 纹理寻址模式 8.6.6 纹理包装 8.7 Alpha混合 8.7.1 概念 8.7.2 Alpha的例子 8.7.3 Alpha测试 8.7.4 自左乘 习题8
- 第九章 组装起来 9.1 不基于D3D框架的D3D应用程序 9.2 D3D框架 9.3 D3D框架的生成 9.4 用向导生成一个D3D框架 9.5 第1个例子——绘制一个矩形 9.5.1 定义顶点格式 9.5.2 定义点缓冲 9.5.3 建立点缓冲 9.5.4 对点缓冲填充数据 9.5.5 渲染点缓冲 9.5.6 清除顶点缓冲 9.5.7 编译运行 9.5.8 回忆一下 9.6 第2个例子——给矩形添加纹理 9.6.1 修改顶点格式 9.6.2 定义纹理 9.6.3 给点缓冲添加纹理坐标 9.6.4 初始化纹理 9.6.5 渲染时设置纹理 9.6.6 清理纹理 9.6.7 编译运行 9.7 第3个例子——渲染游戏场景 9.7.1 制作地面 9.7.2 制作天空 9.8 第4个例子——渲染树木 9.9 第5个例子——使用摄影机 9.10 第6个例子——使用模型 9.11 第7个例子——组合起来 9.11.1 添加顶点格式的定义 9.11.2 添加成员变量 9.11.3

<<PC游戏编程(基础篇) (附光盘)>>

构造函数 9.11.4 初始化D3D设备的成员 9.11.5 恢复模型, 并设置摄影机矩阵和透视矩阵
9.11.6 接收用户操作, 刷新成员变量 9.11.7 渲染 9.11.8 最后一步, 清理工作 9.11.9
编译运行附录 计算机图形学(游戏)编程书籍

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>