

<<游戏编程精粹6>>

图书基本信息

书名：<<游戏编程精粹6>>

13位ISBN编号：9787115167262

10位ISBN编号：7115167265

出版时间：2007-11

出版单位：人民邮电出版社

作者：， Michael Dickheiser ， ， 美 编

页数：508

字数：831000

译者：孟宪武

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6>>

内容概要

读者将在本书中找到来自20多个国家和地区具有不同背景和专长的游戏专家所撰写的50多篇文章。本书是游戏编程精粹系列书的最新版本，内容涉及通用编程、数学和物理、人工智能、脚本和数据驱动系统、图形学、音频音效、网络与多人在线游戏，以及游戏测试和手机游戏等内容，具有较强的先进性和实用性。

随书附带光盘中提供了全书所有的源程序、演示程序及需要的各种游戏开发的第三方工具。

因此，无论你是一个刚刚起步的游戏开发新手，还是资深业界专家，都能够在本书中找到灵感，增强洞察力及开发的技能。

应用书中介绍的开发经验和技巧于实际项目中，将缩短开发时间，提高效率。

<<游戏编程精粹6>>

书籍目录

第1章 通用编程 简介	1.1 Lock-Free算法	1.2 通过OpenMP来充分利用多核处理器的能力
1.3 用OpenCV库实现游戏中的计算机视觉	1.4 游戏对象的地理网格注册	1.5 BSP技术
1.6 最相似字符串匹配算法	1.7 利用CppUnit实现单元测试	1.8 为游戏的预发布版本添加数字指纹, 威慑并侦测盗版行为
1.9 通过基于访问顺序的二次文件排序, 实现更快速的文件加载	1.10 你不必退出游戏: 资产热加载技术可以实现快速的反复调整	第2章 数学与物理 简介
2.1 浮点编程技巧	2.2 利用齐次坐标实现投影空间中的GPU计算	2.3 利用叉乘积求解线性方程组
2.4 适用于游戏开发的序列索引技术	2.5 多面体浮力的精确计算	2.6 带有刚体交互作用的基于粒子的实时流体仿真系统
第3章 人工智能 引言	3.1 游戏的制作方法——应用基于模型的决策——在雷神之锤III中应用蝗虫人工智能引擎	3.2 独立非玩家角色合作行为的实现
3.3 针对游戏的基于行为的机器人架构	3.4 使用模糊感知器、有限状态自动机和扩展的行为网络为虚幻竞技场游戏构建一个目标驱动的机器人	3.5 一个目标驱动的虚幻竞技场游戏角色程序: 使用扩展的行为网络制作目标驱动的具有个性的代理
3.6 用支持向量机为短期记忆建模	3.7 使用战力值评估模型进行战争役分析	3.8 设计一个多层可插拔的AI引擎
3.9 一个管理场景复杂度的模糊控制方法	第4章 脚本和数据驱动系统 简介	4.1 脚本语言总述
4.2 把C++对象绑定到Lua	4.3 使用LUA协同程序实现高级控制机制	4.4 在多线程环境里处理高级脚本执行
4.5 使用非插入型代理导出角色属性	4.6 基于组件的游戏对象系统	第5章 图形学 简介
5.1 交互角色真实的静止动作合成	5.2 用自适应二叉树进行空间剖分	5.3 用有向包围盒增强对象裁减
5.4 皮肤分离的优化渲染	5.5 GPU地形渲染	5.6 基于GPU的交互式流体动力学与渲染
5.7 基于多光源的快速逐像素光照渲染	5.8 路标渲染的清晰化	5.9 天空渲染在游戏中的实际运用
5.10 基于OpenGL帧缓冲区对象的高动态范围渲染	第6章 音频 简介	6.1 由可变形网格(Deformable Meshes)实时生成声音
6.2 实时音效轻量级生成器	6.3 实时混音总线	6.4 可听集(Potentially Audible Sets)
6.5 一种开销较低的多普勒效果	6.6 仿造实时DSP效果	第7章 网络及多人在线 简介
7.1 3D动画角色数据的动态自适应流	7.2 大规模多人在线游戏基于复杂系统的高阶架构	7.3 为游戏物件生成全局唯一标识符
7.4 利用Second Life为大规模多人在线游戏原形设计游戏概念原形	7.5 稳定的P2P游戏TCP连接及敏感NAT	

<<游戏编程精粹6>>

编辑推荐

《游戏编程精粹GAME PROGRAMMING6》读者将在本书中找到来自20多个国家和地区具有不同背景和专长的游戏专家所撰写的50多篇文章。

<<游戏编程精粹6>>

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>