

## <<游戏软件设计概论>>

### 图书基本信息

书名：<<游戏软件设计概论>>

13位ISBN编号：9787040191660

10位ISBN编号：7040191660

出版时间：2006-5

出版时间：高等教育出版社

作者：刘劲松，黄国兴 编著

页数：263

字数：400000

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>

## <<游戏软件设计概论>>

### 内容概要

**自成体系** 覆盖了数字娱乐领域计算机基础教学的内容。既包括游戏软件设计的基本概念、方法和规范，也包括游戏开发所使用的工具和环境：既强调游戏这一特殊类型软件所具有的特点，也不忽略游戏作为软件所具有的软件共性。

**内容领先** 注重将计算机软硬件的新技术适当地引入到教学中来，采用DirectX和C++作为教学平台，顺应行业的发展潮流，在保证教学内容覆盖面的基础上，反映了业内技术的发展前沿。

**适用面广** 兼顾了游戏、数字娱乐方向高等院校学生必修课和计算机及电子类本科生或研究生的选修课的需要。

**资料丰富** 提供教学演示文档和书中所有程序段的源代码，适应现代化教学方法的深入应用，为课程的教与学提供方便。

## <<游戏软件设计概论>>

### 书籍目录

第1章 游戏概述 本章要点 1.1 游戏历史一瞥 1.2 游戏简介 1.3 游戏的分类和玩家的分类  
1.4 第一个游戏——找伴儿 本章小结 习题 推荐阅读或参考第2章 游戏策划 本章要点  
2.1 策划的概念 2.2 游戏策划人 2.3 从何着手 2.4 判定策划可行性的标准 2.5 游戏策划  
文档 2.6 创意和实现创意的方法 本章小结 习题 推荐阅读或参考第3章 游戏程序设计基础 本  
章要点 3.1 游戏开发平台和程序设计语言的选择 3.2 Windows系统的特点 3.3 Windows程序框架  
3.4 Windows程序的编译过程 本章小结 习题 推荐阅读或参考第4章 游戏中API函数的使用 本  
章要点 4.1 Windows图形设备接口 4.2 Windows程序资源的使用 4.3 文本的输出 4.4 菜单  
4.5 键盘的处理 本章小结 习题 推荐阅读或参考第5章 游戏应用程序接口 本章要点 5.1 应  
用程序接口的发展 5.2 DirectX 9.0—新版本、新特点 5.3 DirectX架构 5.4 组件对象模型 本章  
小结 习题 推荐阅读或参考第6章 二维图像的处理 本章要点 6.1 二维动画技术的实现原理 6.2  
二维动画实现方法 6.3 位图的特殊显示效果 6.4 DirectX中二维图像处理的一些概念 6.5 程  
序示例 6.6 粒子系统在二维图像处理中的应用 本章小结 习题 推荐阅读或参考第7章 三维图像  
的使用和处理 本章要点.....第8章 游戏的人机交互第9章 游戏音效处理第10章 移动设备上的游  
戏第11章 游戏的人工智能设计附录

## <<游戏软件设计概论>>

### 编辑推荐

本书从游戏软件设计的实际需要出发，深入浅出的介绍了游戏软件设计所涉及到的基本知识，其中包括：游戏软件行业的历史、现状和发展趋势；根据游戏软件实现过程中的分工合作关系讲述的策划的基本知识和策划过程；对主流开发软件包和开发流程的介绍；人工智能在游戏软件中的应用；以及移动平台上的游戏软件设计等。

书中所有代码均已调试通过，更方便读者的理解和掌握。

此外，每章还安排了习题，以满足读者自学的需要。

<<游戏软件设计概论>>

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>