

<<Visual Basic游戏设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual Basic游戏设计>>

13位ISBN编号：9787113075347

10位ISBN编号：7113075347

出版时间：2006-12

出版时间：中国铁道

作者：荣钦科技 编著

页数：513

字数：640000

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 Basic游戏设计>>

内容概要

本书使用VB作为游戏程序设计的入门语言。

从基础语法开始，切入DirectX技术的讲解，最后给出了数款游戏开发实例，包括益智游戏设计、角色扮演游戏设计、动作游戏设计等，以加深学习效果和提高实践操作能力。

在DirectX技术中，涉及的主题有2D和3D成像、硬件输入设备控制、音效播放与控制、多媒体文件播放等，让读者能够通过DirectX技术学习制作出一套真正属于自己的游戏。

本书主要针对想学习游戏制作的初级用户，采用了偏向学校教学的模式，便于读者学习掌握。全书章节结构完整、条理清晰，由浅入深、循序渐进地分析了游戏设计的过程，语言叙述通俗易懂，兼顾理论与实践，引领读者走进游戏设计的殿堂。

随书光盘中包含书中全部的范例文件，使操作学习全无障碍。

<<Visual Basic游戏设计>>

书籍目录

Chapter 1 Visual Basic入门与介绍 1.1 BASIC的发展历程 1.2 Visual Basic的开发环境 1.3 第一个Visual Basic程序
Chapter 2 Visual Basic快速入门 2.1 Visual Basic程序的基本结构 2.2 数据声明块功能 2.3 表达式简介 2.4 流程控制语句
Chapter 3 认识控件 3.1 窗体与控件 3.2 文本控制对象 3.3 按钮式控件 3.4 菜单控件 3.5 图形控件与定时器使用 3.6 通用对话框与消息框
Chapter 4 DirectX概论 4.1 DirectX简介 4.2 DirectX SDK结构简介 4.3 下载与安装DirectX SDK 4.4 Visual Basic与DirectX技术
Chapter 5 DirectGraphics——绘图处理技巧 5.1 DirecctGraphics简介 5.2 2D图像的绘图处理 5.3 3D图像的绘图处理
Chapter 6 硬件输入设备控制 6.1 DirectInput简介 6.2 键盘的驱动与控制 6.3 鼠标的驱动与控制 6.4 游戏杆的驱动与的控制
Chapter 7 环境音效与背景音乐 7.1 DirectSound简介 7.2 音频播放 7.3 播放与声音控制 7.4 3D音效的实战演练
Chapter 8 MIDI文件的播放与控制 8.1 DirectMusic简介 8.2 MIDI文件播放操作 8.3 高级播放与声音控制
Chapter 9 媒体文件播放器 9.1 DirectShow简介 9.2 媒体文件播放工作 9.3 我的媒体播放程序
Chapter 10 益智游戏设计 10.1 益智游戏简介 10.2 五子棋 10.3 扫雷
Chapter 11 角色扮演游戏设计 11.1 角色扮演游戏简介 11.2 地图拼接处理 11.3 人物进行移动 11.4 战斗画面处理
Chapter 12 动作游戏设计 12.1 动作游戏简介 12.2 打砖块 12.3 横向滚动射击游戏

<<Visual Basic游戏设计>>

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>