

<<DirectX与VB.NET程序开发>>

图书基本信息

书名：<<DirectX与VB.NET程序开发>>

13位ISBN编号：9787508312958

10位ISBN编号：7508312953

出版时间：2003-1

出版时间：中国电力出版社

作者：Keith Sin

页数：308

字数：451

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>

<<DirectX与VB.NET程序开发>>

内容概要

Directx是用来创造基于Windows的计算机游戏以及多媒体应用程序的组件，是当今应用最广泛的一种技术。

它与Visual Basic的结合可谓是编程史上的一次飞跃，尤其对游戏开发人员和多媒体编程人员来说更具有重大意义。

本书共分8部分，26章，通过大量实例生动翔实地介绍了如何使用Directx开发多媒体程序，实是不可多得之佳作。

本书适合于有一定 Visual Basic基础的软件开发人员及相关人士阅读。

<<DirectX与VB.NET程序开发>>

书籍目录

序言

致谢

第1部分 VB和Directx开发

第1章 Directx编程基础

第2章 在VB环境中进行多媒体编程

第3章 动画技术

第2部分 使用Directx进行图形编程

第4章 使用DirectDraw制作图形

第5章 制作基本动画

第6章 调色板和调色板动画

第7章 3D几何体

第8章 Direct3D

第9章 使用Direct3D

第3部分 使用DirectInput监视用户输入

第10章 使用DirectInput管理用户交互

第11章 动作映射

第12章 键盘

第13章 游戏手柄

第14章 鼠标

第4部分 使用DirectAudio添加音乐和声音

第15章 Directx音频——DirectMusic以及DirectSound

第16章 创作音乐

第17章 使用DirectSound为应用程序添加声音效果

第5部分 使用DirectShow处理流媒体

第18章 DirectShow介绍

第19章 使用DirectShow进行数字编辑

第20章 多媒体播放器

第6部分 DirectPlay的多用户策略

第21章 使用DirectPlay制作多人游戏

第22章 使用游戏大厅建立游戏者交互

第23章 使用DirectPlay管理游戏

第24章 在应用程序中使用DirectPlay Voice

第7部分 最后的包装

第25章 DirectSetup

第8部分 附录

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>