

<<Visual C++游戏设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++游戏设计>>

13位ISBN编号：9787900107916

10位ISBN编号：7900107916

出版时间：2003-6

出版时间：科海

作者：马首鳌

页数：503

字数：730000

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 C++游戏设计>>

内容概要

本书用浅显生动的语言、经典的案例带领您进入游戏设计的美妙世界，帮助您实现开发游戏的梦想。

书中参照开发大型游戏《仙剑奇侠传》所需要的技术，如：镂空动画、半透明动画、碰撞检测、斜角卷动的地图、人工智能、3D动画、3D音效等，对游戏的设计和开发过程进行了系统而又详细的介绍。使您能清楚地了解游戏设计过程中的各种知识，包括Visual C++的基本操作、游戏画面的坐标系统、规划游戏的主要架构，以及使用DirectX来设计3D游戏等。

本书理论与实例并重，讲述了多种游戏设计的思想和技巧，适合作为游戏程序设计爱好者和新鲜人士阅读，也可供多媒体开发人员参考使用。

<<Visual C++游戏设计>>

书籍目录

第一章 开始设计游戏第二章 Visual C++基本绘图技巧第三章 动画的制作第四章 物理动作设计第五章 理程序中的消息第六章 剖析人工智能第七章 进入3D的世界第八章 使用DirectDraw第九章 使用DirectSound第十章 使用DirectInput第十一章 使用DirectPlay和DirectShow第十二章 游戏制作集锦第十三章 游戏专题——2D斜角游戏附录 DirectInput按键索引值与按键列表

<<Visual C++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>