

<<Visual C++专业游戏程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++专业游戏程序设计>>

13位ISBN编号：9787113061692

10位ISBN编号：7113061699

出版时间：2004-11-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：坂本千寻,博硕文化

页数：312

字数：399000

译者：博硕文化

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++专业游戏程序设计>>

内容概要

本书作者特别针对游戏程序所需要的思维与技术，结合本身经验将这些零散的资料整理成书，希望能对游戏开发的入门者有所帮助。

本书以Visual C++结合MFC、DirectDraw、DirectSound等技术，从制作游戏雏形开始由浅入深地进行解说，并介绍图形的特效处理。

书中针对RPG、卡片游戏、多媒体等主题分别做重点说明，并介绍如何把MCI、WAVE、DirectSound等音源音效整合到游戏中，以及DirectSound的图形高速化处理的技巧。最后两个章节讲座游戏的资料存储与管理，对想要学习游戏制作的读者提供了极佳的参考。

<<Visual C++专业游戏程序设计>>

书籍目录

基础篇 Chapter 1 制作基本雏型 利用MFC建立视窗 建立固定尺寸的视窗 建立雏型
 使用Windows API 更改样式 更改显示区的外框 让按钮和调整视窗大小无效
 设定视窗大小 改变视窗的位置 View的修改 执行范例 全屏幕显示 全
 屏幕显示1 Fullscreen成员函数 RecalcLayout成员函数 全屏幕显示2 切换分辨率
 类化 (包装: wrappng) 读入CG并显示 点阵图 (Bitmap Image) DIB Section
 制作DIB Section用的类 显示BMP文件 Load Image API 取得图片的信息 读入
 压缩的CG文件 图片数据的压缩 PNG 读文件用的函数 图片文件的储存
 储存BMP文件 储存PNG文件 更改图片的格式 Chapter 2 追加各种处理 显示窗口
 多窗口 建立有标题栏的窗口 非矩形窗口 制作窗口区域1 设定窗口区域
 制作窗口区域2 CG的重叠 重叠的思考逻辑 24位图片的重叠 画面特效1
 通过复制制作的画面特效1——转景 (wipe) 定期的处理 特效开始 转入 (wipe-in)/
 转出 (wipe-owt) 实例的执行 通过复制制作的画面特效2——转景 (不同样式) 使
 用多媒体计时器 通过复制制作的画面特效3——卷动 (Scroll) 绘图处理 卷动的处理
 (步骤1)应用篇

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>