

<<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>