

图书基本信息

书名：<<三维实体造型与动画设计技术--微机图形图像与CAD系列>>

13位ISBN编号：9787507708028

10位ISBN编号：7507708020

出版时间：1993-01

出版时间：学苑出版社

作者：甘登岱

译者：李鑫/等

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>

内容概要

内容提要

本书着重向读者介绍一种易于学到的高速位平面动画制作技术。

它以

C语言和汇编语言提供一组支持动画制作的基本函数，包括三类图形对象（小精灵、导弹与子弹）的定义、图形对象在位平面内的平滑移动以及相互间的碰撞测试等。

这些函数及其可执行程序既可以向读者提供直观的制作结果，同时也可以成为读者制作攻击型视频游戏和特殊的图形动画效果的强有力的支持工具，并可直接应用到读者正在开发的动画程序中。

本书既适合

动画制作的初学者，也适合于有一定动画制作基础的学习者。

作者简介

作者简介

自从1973以来，LenDorfman就一直是Newyork，L0ngIsland学校系统的一名教育工作者。

由于他对C和汇编语言所拥有的广泛的编程经验，他曾是多本书的作者或合著者，如《OS/2Extra！

KBD，MOUand VIOS pecial Functions Revealed》（ McGraw - Hill， 1993 ），《In - stantOS/2： Porting CAp plicationsto OS/2》（ McGraw - Hill， 1993 ），《EffectiveOS/2Multi - threading》（ McGraw - Hill， 1994 ）和《CMemory Management Techniques》（ McGraw - Hill， 1993 ）。

他从Hofstra大学拿到教育研究博士学位。

书籍目录

目录

第I部分 位平面动画制作基本元素的管理

第一章 小精灵、导弹和子弹对象

1.1什么是位平面

1.2什么是位平面动画

1.3位平面动画是如何完成的

1.4设计小精灵

1.5小结

第二章 在游戏域中移动小精灵

2.1BorlandGI无缝界面的示范

2.2MicrosoftGI的无缝界面的示例

2.3包含小精灵对象文件

2.4扩充小精灵对象

2.5初始化游戏域

2.6初始化小精灵对象

2.7在游戏域中移动小精灵对象

2.8破坏游戏域

2.9位平面动画制作头文件

2.10小结

第三章 移动三色小精灵

3.1在图形游戏域中移动一个多色小精灵

3.2小结

第四章 Within - sprite动画制作技术

4.1在改变小精灵的移动方向时改变多色小精灵的形状

4.2小结

第五章 模拟小精灵、导弹和子弹的运动

5.1轮询 (Polling)

5.2小精灵、导弹和子弹的移动

5.3轮询的运作

5.4小结

第六章 按其定义的轨迹控制小精灵

6.1在线小精灵

6.2小结

第七章 从一移动的小精灵发射导弹

7.1发射导弹

7.2小结

第八章 简单的游戏

8.1坦克游戏

8.2测试坦克 - 小鬼碰撞

8.3测试小鬼 - 导弹碰撞

8.4小结

第 部分 位平面动画制作库的源码

第九章 小精灵函数库中用到的汇编源码

9.1键盘管理函数

9.2鼠标管理函数

9.3声音管理函数

9.4装配小精灵管理函数

9.5小结

第十章 小精灵库函数中用到的C源码

10.1小精灵管理函数

10.2小结

第 部分 小精灵编辑器

第十一章 小精灵编辑器

11.1如何使用此小精灵编辑器

11.2小精灵编辑器的C源码

11.3小结

第十二章 C语言小精灵编辑器支持函数

12.1支持函数的C源码

12.2小结

第十三章 汇编语言小精灵编辑器支持函数

13.1支持函数汇编语言源代码

13.2小结

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>