

## <<DirectX角色扮演游戏编程>>

### 图书基本信息

书名：<<DirectX角色扮演游戏编程>>

13位ISBN编号：9787562435426

10位ISBN编号：7562435421

出版时间：2006-2

出版时间：重庆大学出版社

作者：亚当斯

页数：693

字数：888000

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角色扮演游戏编程>>

### 内容概要

与其他游戏相比，角色扮演游戏用一种完全不同的方式把玩家吸引到游戏的世界。

在这里，玩家突破了虚拟与现实世界之间的障碍，成为了奇异的游戏世界的一员。

准备好，把你富有创造性的思想变为行动，用你的双手创建属于你自己的角色扮演游戏吧！

DirectX角色扮演游戏编辑（原书第2版）将向你展示如何去实现你的梦想，创建很酷的图形和战斗引擎、在游戏中操纵玩家、运用脚本和物件、并添加多人游戏的功能。

这本书将角色扮演游戏分解成若干主要的组件，描述了每个部分的细节，并向你展示如何在项目中使用它们。

你将学习到如何使用DirectX来绘制图形，使用DirectX audio来播放音乐，使用Directplay来进行联网，以及使用Directinput来处理输入。

当完成学习时，你将获得创建一个完整的角色扮演游戏所需要的所有技能。

## <<DirectX角色扮演游戏编程>>

### 作者简介

Jim Adams吉姆·亚当斯在9岁的时候就开始编写游戏。

作为一个游戏玩家，他发现自己离不开设计、编程和开发游戏。

他编写了几本关于游戏开发的书籍，并设计了一个DirectX功能函数的核心库来辅助进行游戏的快速开发。

吉姆是《DirectX角色扮演游戏编程（第1版）》和《DirectX高级

## <<DirectX角色扮演游戏编程>>

### 书籍目录

第1部分 阅读本书须知 第1章 本书的准备工作 DirectX 设置编译器 Windows编程概述 理解程序流 模块化程序设计 状态和处理过程 处理应用程序数据 创建应用程序框架 将工程进行结构化 本章小结第2部分 DirectX基础 第2章 使用DirectX Graphics绘图 3-D图形的核心 DirectX Graphics入门 3-D的数学知识 详解绘图 使用纹理贴图 Alpha混合 使用字体 公告板 粒子 深度排序和Z缓冲 视区的运用 网格模型的运用 网络模型和D3DX 本章小结 第3章 使用DirectInput进行交互 输入设备简介 使用DirectInput设备 使用DirectInput处理键盘 使用DirectInput处理鼠标 使用DirectInput处理游戏杆 本章小结 第4章 用DirectX Audio和DirectShow播放声音和音乐 第5章 使用DirctPlay 第6章 创建游戏内核第3部分 角色扮演游戏编程 第7章 二维图形的使用 第8章 创建三维的图形引擎 第9章 二维与三维图形引擎的混合 第10章 脚本的实现 第11章 物件的定义和使用 第12章 玩家和角色的控制 第13章 地图与场景的使用 第14章 战斗序列的创建 第15章 多人在线游戏第4部分 完结篇 第16章 整合一个完整的游戏第5部分 附录附录A 参考书目附录B 本书的配套光盘附录C 术语表

<<DirectX角色扮演游戏编程>>

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>