第一图书网, tushu007.com

<<游戏编程入门>>

图书基本信息

书名：<<游戏编程入门>>

13位ISBN编号：9787111328605

10位ISBN编号：7111328604

出版时间：2011-1

出版时间：机械工业出版社

作者：哈本

页数：288

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

本书从基本的Windows编程开始，为游戏编程入门者介绍了使DirectX在Windows下编写游戏所需的基础知识。
读者将学习到把思想转化为现实所需的技术比如2D、3D图形的绘制、背景卷动、处理游戏输入、音效、碰撞检测等。
本书语言简练，适合有志于进入游戏编程世界且有一定C什编程基的初学者阅读，也适合作为社会培训机构的培训教材。
本书中文简体字翻译版由圣智学习出版公司授权机械工业出版社独出版发行。
此版本仅限在中华人民共和国境内(不包括中国香港、澳门特别行政区及中国湾)销售。
未经授权的本书出口将被视为违反版权法的行为。
未经出版者预先书面许可，得以任何方式复制或发行奉书的任何部分。

作者简介

作者：（美国）哈本（Jonathan S.Harbour） 译者：陈征 傅鑫 等Jonathan S.Harbour，编写过许多编程方面的书籍，并且教授这方面的课程，包括DirectX、Allegro、Python、LUA、DarkBASIC、多游戏者网络、XNAGameStudio以及Java。

书籍目录

译考芹序欢迎前来冒险第一部分 Windows和Direct)(游戏编程引言　第1章 Windows初步　1.1 Windows编程概述　1.1.1 认识Windows　1.1.2 Windows~息机制　1.1.3 多任务　1.1.4　多线程　1.1.5 事件处理　1.2 DirectX快速概览Direct3D是什么　1.3 Windows程序基础　1.3.1 创建第一个Win32项目　1.3.2 理解WinMain　1.3.3 完整的WinMain　1.4 你所学到的　1.5 复习测验　1.6 自己动手　第2章 侦听windows消息　2.1 编写一个真正的Windows程序　2.1.1 理解InitInstance　2.1.2 理解MyRegisterClass　2.1.3晒一晒WinProc的秘密　2.2 什么是游戏循环　2.2.1 老的WinMain　2.2.2 WinMain~N循环　2.3 GameLoop项目GameLoop程序的源代码　2.4你所学到的　2.5 复习测验　2.6 自己动手　第3章 初始化Direct3D　3.1 初识Direct3D　3.1.1 Direct3D接口　3.1.2 创建Direct3D对象　3.1.3 让Direct3D转起来　3.1.4　全屏模式的Direct3D　3.2　你所学到的　3.3 复习测验　3.4 自己动手第二部分 游戏编程工具箱　第4章 绘制位图　4.1 表面和位图　4.1.1 主表面　4.1.2　从离屏(off-screen)表面　4.1.3 Create Surface示例　4.1.4　从磁盘装载位图　4.1.5 Load._Bitmap程序　4.1.6代码再利用　4.2 你所学到的　4.3 复习测验　4.4 自己动手　第5章 从键盘、鼠标和控制器获得输入　5.1 键盘输入　5.1.1　DirectInput对象和设备　5.1.2　初始化键盘　5.1.3　读取键盘按键　5.2 鼠标输入　……第三部分　游戏项目第四部分　附录

章节摘录

版权页：插图：

编辑推荐

《游戏编程入门(原书第3版)》：游戏开发技术系列丛书

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