

<<Visual C++冒险游戏程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++冒险游戏程序设计>>

13位ISBN编号：9787113061517

10位ISBN编号：7113061516

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：382

字数：491000

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++冒险游戏程序设计>>

内容概要

本书针对冒险型游戏（AVG），从游戏策划与设计开始介绍，然后再以VC++为实际开发工具，完整详细地指导读者开发一套高水准的冒险型游戏。

书中着重不是华丽的演出或新技术的说明，而是务实且仔细地审视冒险游戏最基本的本质思维与逻辑部分。

再者，书中许多程序的理念与技巧内容也适用于游戏以外的程序设计，这些技术都是作者经验累积的成果，不是一般入门书会提供的，书中许多内容与观念都是想要进阶与提升技术的读者所需要的，不仅适用于想要开发冒险型游戏的读者，也适合想要以“游戏”为题材来学习程序设计的读者。

<<Visual C++冒险游戏程序设计>>

书籍目录

Chapter 1 来做冒险游戏吧 来做游戏吧 游戏制作相关的人们 企划 剧本作家(Scenario Writer) 原画师 美工(彩色; Graphicer) 音乐 程序设计师 辅助程序设计师 企划的写法与读法 无法实现的内容 条理不清 只有描述插曲的企划 怎么看都看不懂的企划 好的企划案、不好的企划案 制作游戏需要些什么 编译器 电脑 其他器材 OS 数据 其他需要的东西 MSDN 编辑器 数据制作方法的相关数据Chapter 2 设计一个游戏 游戏设计 CG张数 故事的规模 调整CG与台词的量 若是为兴趣而做的呢 设计游戏系统 剧本与脚本指令稿 脚本指令稿是什么 使用简浅的语言 脚本播放器的规格 画面颜色数与窗口大, CG的大小 CG重叠的有无与张数 文字字数与字体大小 文字框的修饰 剧本的大小 准备资料 原画 CG资料 音乐资料 脚本Chapter 3 建立类库 游戏系统的程序设计 只学习需要的知识 实现游戏系统需要理解的项目 列举需要的项目 要怎么实现呢 打开窗口 将建立窗口的动作类库化 VisualC++的工程设定 建立新工程.....Chapter 4 制作游戏系统Chapter 5 扩充游戏系统Chapter 6 设计自己的游戏Chapter 7 制作游戏的技巧

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>