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：9787115136602

10位ISBN编号：7115136602

出版时间：2005-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：莫里森

页数：377

字数：592000

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

本书介绍如何设计和构建自己的计算机游戏。
书中从零开始，引导读者开发一个“即插即用”的游戏引擎，并基于该引擎，循序渐进地开发7个完整的游戏。
全书分为8个部分，共24章，内容包括游戏编程基础知识、如何与玩家交互、使用子画面动画、使用声音和音乐、高级动画、游戏人工智能、增添游戏的趣味性和附加练习。
此外，在随书光盘中提供有附录，包括C++语言和Windows编程的入门指导、游戏开发工具以及游戏图形创建的介绍。
　本书适用于任何对C++语言有基本了解的读者阅读，适宜作为读者进入游戏开发领域的技术入门学习用书。

书籍目录

第1部分 入门 第1章 学习开发游戏的基础知识 第2章 创建游戏引擎 第3章 学习绘制基本图形 第4章 绘制图形图像第2部分 与游戏玩家交互 第5章 使用键盘和鼠标控制游戏 第6章 示例游戏：Brainiac 第7章 使用游戏杆改进输入 第8章 示例游戏：Light Cycles第3部分 在游戏中使用了画面 第9章 使用子画面动画移动对象 第10章 管理子画面 第11章 示例游戏：Henway第4部分 使用声音和音乐 第12章 播放数字声音效果 第13章 播放MIDI音乐 第14章 示例游戏：Battle Office第5部分 高级动画 第15章 实现了画面外观动画 第16章 创建子画面背景 第17章 示例游戏：Meteor Defense第6部分 让游戏拥有大脑 第18章 教游戏思考 第19章 示例游戏：Space Out第7部分 增添游戏的趣味性 第20章 使用闪屏增添游戏的活力 第21章 使用演示模式展示游戏 第22章 记录高分第8部分 附加练习 第23章 使用滋动背景更改远景 第24章 示例游戏：Stunt Jumper配套光盘上的附录 附录A 选择游戏开发工具 附录B C++编程入门 附录C Windows游戏编程入门 附录D 创建游戏图形

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