

<<Visual C++游戏编程基础>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++游戏编程基础>>

13位ISBN编号：9787121009150

10位ISBN编号：7121009153

出版时间：2005-5

出版时间：电子工业出版社

作者：荣钦科技

页数：393

字数：700000

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>

## &lt;&lt;Visual C++游戏编程基础&gt;&gt;

## 前言

前言 在IT行业人们常常说的一句话是，技术的飞速发展给我们带来的唯一问题是其本身发展太快了。

对于我们国家处于全球文化产业及创意产业日新月异大格局中，电子游戏、网络游戏的发展之快，更是令人眼花缭乱，目不暇接。

文化的移植和技术的嫁接，能使得一款网络游戏的代理就催生了一家上市公司和它的主人雄踞富豪榜的奇迹。

舶来的文化和异国的精品，已将我们的游戏玩家的口味吊得居高不下，也将他们的眼界炼得近乎刁钻。

他们拭目以待，期盼着一款又一款我们民族自己的游戏产品有着一席之地，渐成气候而终将席卷全球。

消费市场的成熟和需求的超前已经迫切呼唤属于中华民族自己的游戏精品，其瓶颈集中体现在人才匮乏方面，于是与国际接轨的配套人才体系的建设成为至关重要、急待解决的问题——如何培养优秀的游戏设计师和开发人员？

如何开发符合市场需求的游戏产品？

如何成为成功的游戏开发商？

这正是我们要回答的问题。

从策划到设计，从开发到上市，一款完美的游戏出品并非易事。

游戏已经不再只是打发时间的消遣，它给我们提供了一个无限伸展的内心世界，一种分享我们共同经历、体验、希望和梦想的机会。

首先，我们要了解游戏到底是什么，要回答什么是好的游戏，什么是好玩的游戏。

在多元文化加市场经济的年代，我们要了解我们的游戏玩家，玩家永远是上帝。

游戏就在于它好玩，而游戏的好玩就在于它的互动参与和竞技动力，能让参与者有兴趣而积极互动的游戏其要素有很多，情节感受、视觉享受、难易编排、控制技能等。

这一切都需要策划、设计、编写、生成、测试，形成了一个以游戏产品为核心的循环链，一个完整的业界。

目前在链的各个环节上，除了终端的玩家嗷嗷待哺不乏其人外，其他环节就人才稀少，多处空白。

其实我们真正缺乏的不是人才，而是缺少掌握了该专业知识的行家。

为了填补这些空白，让那些有潜力的人们尽快获得他们所需要的知识技能，我们特编辑这套《游戏学院经典书丛》。

研究探讨游戏的要素有许许多多，仅从设计考虑，就有两大方面：艺术和技术。

任何一套好的游戏都靠精密完善的策划。

在开发过程中，又有许多的讲究，流程的安排，编程的方法，制作的技巧等等。

因此，这套丛书主要包括四个模块：策划、设计、编制和测试（玩法），已形成一个完整的体系。

本套丛书从游戏项目整体思想与系统设计、游戏程序开发、游戏用户界面和视听艺术等方向切入，涵盖了游戏产业领域的几大方向，覆盖了初、中、高三个层次，涉及领域广泛，纵深适宜。

参加丛书编写的作者和编审委员会有来自美国游戏界的资深专家，韩国的游戏开发专家，中国台湾的游戏开发团队，多次获奖的国内外游戏美术设计师，又有来自国内外著名高校中专门从事游戏研究和教学的学者教授。

随着电脑硬件系统的改良，芯片由32位提升到128位，未来的电子和网络游戏将是如何的发展趋势？

我想，它必将是更智能化、更艺术性、更人性味，因而更酷。

在高性能的硬件设备的支持下，游戏的驱动引擎更具威力，控制功能更加完备，在一个错综复杂的极度扩张的游戏大世界中，带着超乎常人智慧的人工智能的应对力，使得所有要素包括艺术的风格、情感的互动、故事的铺展、视觉的表现，用户的界面，融合为有机的一体，给人们带来更丰富的娱乐和体验。

## <<Visual C++游戏编程基础>>

好的游戏给人们的生活带来了健康愉快的补充，唯美的艺术享受，潜默的教育功效，时尚的情感陶冶

。市场总是要开张的，如果没有足够的优质游戏，那么市场就不免会被粗劣的游戏所充斥。面对着广大成长中的青少年，谁掌握着游戏的导向权更是至关重要。

除去市场价值的意义，电子游戏包括网络游戏的发展的必要性还在于对我国文化产业发展的必要性。

游戏作为一种特殊的创意文化产品形态，是文化产业链中的不可缺少的一环。

创意产业是文化产业中最具创造性和先导性的核心组成部分，在创意产业已成为其他产业核心的新经济时代（美国创意产业占GNP的70%，加拿大占GDP的60%），世界创意经济全球每天220亿美元的产值的今天，中国的经济转型在世界的整体发展趋势中也将从过去的中国制造逐步转向未来的中国创造

。我们希望有更多的业界有识之士能关注这一新的发展领域，投入自己的聪明才智，精力能量，去解决开创游戏业的一道道难题；我们也希望有了由游戏专家群体精心编写的这套丛书，你能从中找到大部分解决问题的方案，无论你想成为这一产业的经营者，还是设计创作人员，或是玩家。

特别是对于从事游戏专业领域的教学科研和教育培训相关教师和学生，这是一套完整的教科书。

欢迎政府组织、教育机构、业界同仁和专业人士提出宝贵的建议和批评，共同参与，不断完善游戏教育体系，为我国的游戏产业的健康发展做出义不容辞的贡献。

## <<Visual C++游戏编程基础>>

### 内容概要

本书介绍了如何以Visual C++及DirectX来设计游戏，主要针对想学习游戏设计的初学者，通过本书深入浅出的概念与实例相结合来逐步实现自己制作游戏的梦想。

书中循序渐进地从游戏画面绘制、游戏动画技巧、游戏输入消息处理、游戏人工智能、游戏物理现象设计原理及如何进入3D世界等基本的游戏设计基础开始，到实际的程序范例编写，除了让初学者有清楚的基础概念以外，还能实际地应用于游戏设计，书中的最后一章以游戏项目开发为范例，完整地展示了初期规划及所有设计过程，随书光盘内容为书中范例源文件。

本书适合游戏开发人员及游戏相关专业师生学习使用。

荣钦科技拥有一支专精各种计算机知识领域的专家团队。

高凝聚力产生高含量的IT信息资讯图书。

荣钦科技在游戏开发、网络开发、影像处理、硬件编程、程序语言等领域都有独到的见解和核心技术实力。

更为重要的是，荣钦科技团队拥有一颗永不懈怠的上进心，这正是保证他们推出的每一种图书品质优秀的力量源泉，荣钦希望和读者的每一次交流都可以让彼此得到最大的收获。

肖永亮博士，著名数字媒体专家，教授。

任教于美国纽约大学和北京师范大学。

美国计算机协会图形图像学会(ACM SIGGRAPH)北京分会会长。

北京师范大学艺术与传媒学院副院长、数字媒体研究所所长、博士生导师。

清华大学文化产业中心兼职研究员。

南昌大学客座教授。

《数字媒体高等教育教材》主编，《游戏学院经典书丛》主编，《21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》编委。

中国视协动画短片奖评委。

中华民族文化促进会海外常务理事。

全国青联留学人员联谊会理事、新闻传媒专业委员会秘书长。

中国旅美科技协会理事、新媒体学会会长。

先后在美国路易威尔大学获高等教育管理文学硕士、哲学博士学位，肯塔基大学数学系、纽约西奈山医学院完成博士后研究，主要从事电脑算法理论、人工智能、软件开发应用、网络系统管理、计算机图像处理、三维动画游戏等研究，在国际一流杂志上发表过近十篇学术论文并载入美国科学与工程世界名人录。

1995年任开创国家骨干网CHINANET亚信公司高级顾问和工程师。

曾就职于美国新闻集团FOX影视公司蓝天制片厂任总工程师，执掌公司的技术发展方向和引领前沿技术，领导和协调研发部、网管部、系统工程部、软件编程部和生产流程部，设计和执行完成多项数千万美元的生产项目，参与领导多部电影票房榜首影片特技和电视轰动性广告的设计制作，其中影片《邦尼》荣获71届奥斯卡最佳动画短片金像奖。

肖永亮先生的学识背景、丰富经验和幸运成就，使得美国专营高级人才的猎头公司将他列为出类拔萃的"投资性聘用(investment hiring)"人才，香港媒体称他为"当今国际精英人才市场中不可多得的年富力强的'新宠'"，中国中央电视台《东方之子》专访将他报道为"变不可能为可能"的特技师。

<<Visual C++游戏编程基础>>

书籍目录

第1章 windows API程序快速入门 1.1 VC++与Windows API 1.2 构建游戏设计的舞台 1.2.1 建立程序项目  
1.2.2 程序架构说明 课后重点整理第2章 游戏画面绘图 2.1 基本屏幕绘图 2.2 游戏画面特效制作 2.3 游戏  
地图制作 课后重点整理第3章 游戏动画技巧 3.1 基础动画显示 3.2 动画显示问题 3.3 背景动画设计 课后  
重点整理第4章 游戏输入消息处理 4.1 键盘输入消息 4.2 鼠标输入消息 4.3 鼠标相关函数 课后重点整理  
第5章 游戏人工智能 5.1 移动型游戏AI 5.2 行为型游戏AI 5.3 策略型游戏AI 课后重点整理第6章 游戏物理  
现象设计原理 6.1 物理运动 6.2 物体间的碰撞 6.3 粒子的应用 课后重点整理第7章 进入3D世界 7.1 初  
探Direct X 7.2 使用Direct Graphics 7.3 使用Direct Graphics进行2D影像处理 7.4 Direct Graphics的颜色操作  
第8章 Direct Graphics 3D的奇幻世界 8.1 迷人的3D魅力 8.2 3D空间坐标的转换 8.3 Direct Graphics的色彩  
计算 课后重点整理第9章 Directsound 的使用方式 9.1 开始建立Directsound 9.2 声音的播放与控制 9.3 3D  
音效的实际演练 课后重点整理第10章 Directsound 的使用方法 10.1 建立Directsound 程序 10.2 键盘与鼠  
标输入的取得方法 10.3 使用摇杆功能 课后重点整理第11章 威力强大的Directplay和Directshow .....第12  
章 小游戏设计实例附录A Direct Draw制作游戏秘籍大公开附录B 专业词汇附录C 常用Windows虚拟键表

## <<Visual C++游戏编程基础>>

### 编辑推荐

本书介绍了如何以Visual C++及DirectX来设计游戏，主要针对想学习游戏设计的初学者，通过本书深入浅出的概念与实例相结合来逐步实现自己制作游戏的梦想。书中循序渐进地从游戏画面绘制、游戏动画技巧、游戏输入消息处理、游戏人工智能、游戏物理现象设计原理及如何进入3D世界等基本的设计基础开始，到实际的程序范例编写，除了让初学者有清楚的基础概念以外，还能实际地应用于游戏设计，书中的最后一章以游戏项目开发为范例，完整地展示了初期规划及所有设计过程，随书光盘内容为书中范例源文件。

本书适合游戏开发人员及游戏相关专业师生学习使用。

<<Visual C++游戏编程基础>>

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>