第一图书网, tushu007.com

<<C++游戏设计案例教程>>

图书基本信息

书名：<<C++游戏设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787121086298

10位ISBN编号：7121086298

出版时间：2009-5

出版时间：电子工业出版社

作者：沈大林

页数：321

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

全书以游戏引擎的设计为主线，辅以案例：“ 林间之战 ”和“ 云中战机 ”的设计为技术剖析，由浅至深，层层引导，使读者掌握游戏设计技术，提高游戏设计能力。
在案例中每个技术点都有详细的讲解，容易看懂、便于教学。
本书的代码、教案资源可在华信教育资源网（www.hxedu.com.cn）免费下载。
阅读本书应具有C++面向对象程序设计基础。

<<C++游戏设计案例教程>>

书籍目录

第1章 游戏设计概述 1.1 游戏设计基础知识 1.1.1 游戏的发展 1.1.2 游戏分类术语 1.1.3 游戏开发工具 1.2 游戏设计架构 1.2.1 游戏策划 1.2.2 游戏引擎 思考与练习1第2章 游戏设计基础 2.1 基于Windows系统的C++程序设计 2.1.1 【相关知识】Windows程序的设计 2.1.2 【相关知识】Visual C++ 6.0集成开发环境 2.1.3 【案例1】Windows应用程序窗口 2.2 构建游戏引擎主体框架 2.2.1 【相关知识】游戏引擎框架设计 2.2.2 【相关知识】游戏屏幕设置 2.2.3 【案例2】游戏引擎框架 思考与练习2第3章 游戏图像处理 3.1 游戏图形处理基础 3.1.1 GDI图形处理基础 3.1.2 基本图形绘制 3.1.3 文字处理 3.1.4 【案例3】卡片对对碰 3.2 位图绘制与游戏精灵 3.2.1 位图基础 3.2.2 位图的绘制 3.2.3 双缓冲绘图 3.2.4 游戏精灵 3.2.5 【案例4】林间之战（一） 思考与练习3第4章 游戏图像处理进阶 4.1 精灵动画与精灵管理 4.1.1 游戏动画设计基础 4.1.2 精灵动画 4.1.3 精灵管理 4.1.4 【案例5】林间之战（二） 4.2 在游戏中使用多种类型的图像文件 4.2.1 游戏设计中的图像文件 4.2.2 CxImage类库及其应用 4.2.3 在游戏精灵中添加CxImage支持 4.2.4 【案例6】林间之战（三） 思考与练习4第5章 游戏交互与游戏音效 5.1 游戏交互 5.1.1 键盘消息处理 5.1.2 鼠标消息处理 5.1.3 【案例7】云中战机（一） 5.2 游戏音效 5.2.1 音乐文件 5.2.2 在程序中播放音乐 5.2.3 游戏音乐类GameMusic 5.2.4 【案例8】云中战机（二） 思考与练习5第6章 游戏中的物体运动 6.1 游戏对象的物理运动 6.1.1 对象的范围及其运动范围 6.1.2 对象的物理运动 6.1.3 游戏物理运动类 6.1.4 【案例9】云中战机（三） 6.2 碰撞检测 6.2.1 碰撞检测原理 6.2.2 碰撞检测的实现 6.2.3 【案例10】云中战机（四） 思考与练习6

章节摘录

第1章　游戏设计概述　1.1　游戏设计基础知识　1.1.1　游戏的发展　电子游戏是个敏感而富有争议的话题，有人称之为“电子鸦片”，也有人称之为“第九艺术”，不管如何，电子游戏作为一种现代娱乐方式，已经客观地存在于现实社会当中，而且几乎渗透到每一台计算机中。

电子游戏发展至今已经有50多年的历史，从最初不经意的小玩意发展到现在，电子游戏产业已经成为全球数码娱乐产业的重要组成部分，在带来大量争议的同时，也带来了巨大的财富。

1.萌芽期　1958年的秋天，物理学家威利?海金博塞姆(Willy Higinbotham)想让来参观的游客能够在实验室中对各种科研成果产生更多的兴趣，决定做一个有交互作用的东西以吸引游客的注意力。他利用示波器和实验室里的模拟计算机设计了一个叫《Tennis for TWO》的双人网球交互式游戏，这就是历史上的第一个视频电子游戏程序，它的游戏画面如图1—1.1所示。

游戏画面非常简陋，从现代人的角度来看，它几乎一无是处，但仍然把在场所有参观者的目光吸引住了，而那批参观者也荣幸地成为了历史上第一批电子游戏玩家。

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