

<<PC游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<PC游戏编程>>

13位ISBN编号：9787562429432

10位ISBN编号：756242943X

出版时间：2003-6-1

出版时间：重庆大学出版社,清华大学出版社

作者：甘泉

页数：263

字数：431000

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>

## <<PC游戏编程>>

### 内容概要

本书针对一般PC游戏编程的过程，从游戏工程的组织（第1章），DirectDraw编程（第2章），DirectInput编程（第3章），DirectSound和DirectMusic编程（第4章）等方面，循序渐进地对DirectX游戏编程的细节进行介绍说明，并附有大量表格和图片加以辅助理解；初步介绍有关Direct3D的部分内容（第5章），以引导读者进一步地思考和实践。

考虑到有些初学者对直接在Windows下进行C语言编程还不是很熟悉，本书的配套光盘中安排了有关Windows下C语言编程的基础教程。

本书适用于具有C语言基础的初级和中级程序员，以及游戏编程爱好者。

## 书籍目录

第1章 DirectX游戏编程基础 1.1 DirectX基础 1.1.1 Microsoft和DirectX 1.1.2 DirectX SDK和DirectX组件  
1.2 一个简单的游戏代码 1.3 组织一个游戏工程 1.3.1 游戏工程的文件组织 1.3.2 工程的建立 1.3.3 工程  
框架程序第2章 游戏编程——DirectDraw程序开发 2.1 创建DirectDraw界面 2.1.1 界面简介 2.1.2 创  
建DirectDraw对象 2.1.3 DirectDraw错误处理 2.1.4 对DirectDraw对象的查询 2.1.5 设置游戏的协同等级  
2.1.6 游戏的显示模式 2.1.7 退出游戏时的清除工作 2.1.8 创建游戏主画面 2.1.9 选用调色板 2.1.10 画图  
2.2 在游戏中加入色彩和调色板 2.2.1 256色和调色板 2.2.2 16位增强色 2.2.3 24位真彩色 2.2.4 32位真  
彩色 2.3 让游戏画面动起来 2.3.1 双缓冲 2.3.2 创建离屏画面 2.3.3 页交换产生动画 2.3.4 创建图形变  
换器 2.3.5 画面数据交换 2.4 对画面进行剪切 2.4.1 对像素进行剪切 2.4.2 对位图进行剪切 2.4.3  
DirectX的剪切 2.5 在游戏中加入位图 2.5.1 位图格式 2.5.2 编程读取位图的方法 2.5.3 游戏位图的加载  
2.5.4 创建备用画面 2.5.5 色彩关键字 2.5.6 进行图形变换 2.5.7 旋转和缩放 2.6 更进一步：窗口中  
的DirectDraw 2.6.1 全屏的差异 2.6.2 用户区 2.7 色彩效果初步第3章 控制精灵——获取DirectInput数据  
3.1 游戏的输入循环 3.1.1 游戏的输入设备 3.1.2 游戏的输入循环 3.2 获取键盘输入 3.2.1 移动精灵实例  
3.2.2 创建DirectInput对象 3.2.3 创建键盘设备 3.2.4 设置协作等级 3.2.5 设置数据格式 3.2.6 获取键盘  
3.2.7 重载数据 3.2.8 数据处理 3.3 获取鼠标输入 3.3.1 鼠标的按键 3.3.2 鼠标的位置 3.4 游戏摇杆和力  
反馈 3.4.1 游戏摇杆 3.4.2 力反馈第4章 加入声音——DirectSound和DirectMusic 4.1 声音基础 4.1.1 声音  
的产生 4.1.2 声音的特性 4.2 声音文件WAV和MIDI 4.2.1 WAV文件 4.2.2 MIDI文件 4.3 DirectSound应  
用 4.3.1 创建DirectSound对象 4.3.2 DirectSound协作等级 4.3.3 DirectSound声音缓冲 4.3.4 读取WAV文  
件 4.3.5 数据的写入与播放 4.4 DirectMusic应用 4.4.1 初始化接口 4.4.2 创建平台 4.4.3 加入端口 4.4.4  
创建读取器 4.4.5 加载MIDI文件 4.4.6 播放和停止 4.4.7 关闭DirectMusic第5章 3D游戏初步 5.1  
DirectSound3D组件 5.1.1 音量和声道控制 5.1.2 DirectSound3D的组成 5.1.3 DirectSound3D缓冲区 5.1.4  
DirectSound3D接收器 5.2 Direct3D基础 5.2.1 Direct3D的立即模式 5.2.2 Direct3D几何学基础 5.2.3  
Direct3D的对象和接口 5.2.4 Direct3D灯光 5.2.5 Direct3D纹理 5.2.6 结束语

#### 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>