

<<Visual C++专业游戏程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++专业游戏程序设计>>

13位ISBN编号：9787113061692

10位ISBN编号：7113061699

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：312

字数：399000

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++专业游戏程序设计>>

### 内容概要

本书作者特别针对游戏程序所需要的思维与技术，结合本身经验将这些零散的资料整理成书，希望能对游戏开发的入门者有所帮助。

本书以Visual C++结合MFC、DirectDraw、DirectSound等技术，从制作游戏雏形开始由浅入深地进行解说，并介绍图形的特效处理。

书中针对RPG、卡片游戏、多媒体等主题分别做重点说明，并介绍如何把MCI、WAVE、DirectSound等音源音效整合到游戏中，以及DirectSound的图形高速化处理的技巧。最后两个章节讲座游戏的资料存储与管理，对想要学习游戏制作的读者提供了极佳的参考。

<<Visual C++专业游戏程序设计>>

书籍目录

|               |                           |                         |                    |                |
|---------------|---------------------------|-------------------------|--------------------|----------------|
| 基础篇           | Chapter 1 制作基本雏型          | 利用MFC建立视窗               | 建立固定尺寸的视窗          | 建立雏型           |
|               | 使用Windows API             | 更改样式                    | 更改显示区的外框           | 让按钮和调整视窗大小无效   |
|               | 设定视窗大小                    | 改变视窗的位置                 | View的修改            | 执行范例 全屏幕显示 全   |
| 屏幕显示1         | Fullscreen成员函数            | RecalcLayout成员函数        | 全屏幕显示2             | 切换分辨率          |
|               | 类化 (包装: wrappng)          | 读入CG并显示                 | 点阵图 (Bitmap Image) | DIB Section    |
|               | 制作DIB Section用的类          | 显示BMP文件                 | Load Image API     | 取得图片的信息 读入     |
| 压缩的CG文件       | 图片数据的压缩                   | PNG                     | 读文件用的函数            | 图片文件的储存        |
| 储存BMP文件       | 储存PNG文件                   | 更改图片的格式                 | Chapter 2 追加各种处理   | 显示窗口           |
| 多窗口           | 建立有标题栏的窗口                 | 非矩形窗口                   | 制作窗口区域1            | 设定窗口区域         |
|               | 制作窗口区域2                   | CG的重叠                   | 重叠的思考逻辑            | 24位图片的重叠 画面特效1 |
|               | 通过复制制作的画面特效1——转景 (wipe)   | 定期的处理                   | 特效开始               | 转入 (wipe-in)/  |
| 转出 (wipe-owt) | 实例的执行                     | 通过复制制作的画面特效2——转景 (不同样式) |                    | 使              |
| 用多媒体计时器       | 通过复制制作的画面特效3——卷动 (Scroll) | 绘图处理                    |                    | 卷动的处理          |
| (步骤1) .....   | 应用篇                       |                         |                    |                |

#### 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>