

<<C#.NET 手机动漫游戏设计教程>>

图书基本信息

书名：<<C#.NET 手机动漫游戏设计教程>>

13位ISBN编号：9787508457857

10位ISBN编号：7508457854

出版时间：2008-8

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：330

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>

前言

手机动漫游戏设计技术是一种集剧情、美术、音乐、动画、程序等为一体的复合技术，一名手机动漫游戏设计专业从业人员必须兼具软件行业专家的逻辑思维和艺术家的艺术创造力。

随着游戏动漫从电影时代、电视时代、网络时代到现在的手机移动媒体时代，手机动漫游戏设计的表现形式和内容不断发展变化，手机动漫游戏设计制作、经营的各个环节迅猛发展，带来了手机动漫游戏设计人才需求量的巨大缺口，尤其是创作兼技术优异的复合型设计人才更是供不应求。

为推动我国动漫产业的发展、培养本土手机动漫游戏设计专业人才，作者集多年手机动漫游戏设计与制作教学和著书的经验推出了这套“动漫游戏设计丛书”，为培养我国民族动漫、游戏人才，推动我国动漫、游戏产业快速发展贡献力量。

本套“动漫游戏设计丛书”共有5本：·《ASRNEq'手机网络设计教程》·《C++手机动漫游戏设计教程》·《Java手机动漫游戏设计教程》·《VB.NET'手机动漫游戏设计教程》·《C#.NET.

手机动漫游戏设计教程》通过本套丛书可以循序渐进地使读者掌握手机动漫游戏设计和制作的知识及技术。

本套“动漫游戏设计丛书”适合有志于动漫游戏事业的大中专学生和各个层次的动漫游戏爱好者。

<<C#.NET 手机动漫游戏设计教程>>

内容概要

本书主要针对目前流行的移动设备的应用开发，包括移动设备上广泛应用的各种软件：移动网站开发、图片、多媒体、彩信（MMS）和游戏开发等功能。

为了符合不同技术人员的需要，本书涉及的技术有C#.NET、NET Compact Framework等。

移动开发主要针对彩信手机、Pocket PC、Smartphone、手持设备及支持Java和Windows CE的其他移动设备。

随着互联网向电信网络的转移，导致了相关应用和娱乐软件的转移，必将使得更多的开发人员需要学习和掌握这个新领域的开发技术。

在内容上，本系列教材充分涵盖了在移动增值服务研发领域的常见应用，主要包括：游戏、彩信（MMS）、多媒体、图片、移动网站等开发，通过案例的形式讲述相关技术，并同时介绍了各种移动设备的SDK使用。

为了方便读者学习，本书配有免费案例源代码，以便读者可以进行深入研究，需要的读者可到中国水利水电出版社网站下载。

书籍目录

丛书序前言第1章 Windows移动开发工具 1.1 简介 1.1.1 eMbedded Visual C++4.0 1.1.2 Visual Studio.NET 2003 1.1.3 Microsoft SQL Server 2000 Windows CE Edition 2.0版 1.2 移动应用程序开发工具的推荐安装顺序 1.3 .NET Framework精简版 1.3.1 公共语言运行库 1.3.2 .NET Framework精简版类库第2章 使用VS.NET进行开发 2.1 概述 2.2 创建.NET Framework精简版应用程序 2.2.1 创建Visual C#.NET项目 2.2.2 Pocket PC项目类型 2.2.3 Windows CE项目类型 2.2.4 设置项目属性 2.2.5 创建界面 2.2.6 构造菜单 2.2.7 构造工具栏 2.2.8 测试应用程序 2.2.9 在Windows 2000下安装环回适配器 2.2.10 在Windows 2000下配置环回适配器 2.3 在设备上进行测试 2.3.1 部署到设备 2.3.2 调试应用程序 2.3.3 部署应用程序第3章 创建Pocket PC应用程序 3.1 在IDE中创建一个新的项目 3.2 将控件添加到窗体 3.3 从嵌入资源中设置Picture Box的Image属性 3.4 运行应用程序第4章 开发和部署Pocket PC安装程序 4.1 部署 4.2 卸载 4.3 开发 4.4 解决方案和项目 4.5 安装和生成示例解决方案第5章 C#游戏设计 5.1 概述 5.2 全屏窗体 5.3 子图形 5.3.1 作为嵌入式资源的图像 5.3.2 子图形速度 5.3.3 游戏按钮 5.4 三维图形类的定义第6章 射击游戏 6.1 程序设计 6.2 代码讲解 6.2.1 位图处理 6.2.2 声音处理第7章 掷骰子游戏 7.1 程序设计 7.2 代码讲解 7.2.1 Diceimage.cs模块 7.2.2 Data.cs模块 7.2.3 rmhighscores.cs模块 7.2.4 Frminput.cs模块 7.2.5 rmmain.cs模块 7.2.6 Launcher.cs模块 7.2.7 Scoring.cs模块 7.2.8 Scodingbox.cs模块 7.2.9 Singledie.cs模块第8章 对战游戏 8.1 程序设计 8.2 代码讲解 8.2.1 Background.cs模块 8.2.2 Bonus.cs模块 8.2.3 Bullet.cs模块 8.2.4 Enemy.cs模块 8.2.5 Gameform.cs模块 8.2.6 Input.cs模块 8.2.7 Level.cs模块 8.2.8 Player.cs模块 8.2.9 Sprite.cs模块 8.2.10 Spritelist.cs模块第9章 移动项目管理 9.1 程序设计 9.2 代码讲解 9.2.1 Fileio.cs模块 9.2.2 Mainform.cs模块 9.2.3 Notecomper.cs模块 9.2.4 Notedlg.cs模块 9.2.5 Proiect.cs模块 9.2.6 Proiectdlg.cs模块 9.2.7 Task.cs模块 9.2.8 Taskdlg.cs模块第10章 移动动画编辑工具 10.1 程序设计 10.2 代码讲解 10.2.1 Anied.cs模块 10.2.2 Forml.cs模块 10.2.3 etvalue.cs模块第11章 C#语言参考 11.1 Hello world 11.2 类型 11.2.1 预定义类型 11.2.2 转换 11.2.3 数组类型 11.2.4 类型系统一致 11.3 变量和参数 11.4 自动内存管理 11.5 表达式 11.6 明 11.7 类 11.7.1 常数 11.7.2 域 11.7.3 方法 11.7.4 属性 11.7.5 事件 11.7.6 操作符 11.7.7 索引 11.7.8 实例构造函数 11.7.9 析构函数 11.7.10 静态构造函数 11.7.11 继承 11.8 结构 11.9 接口 11.10 代表 11.11 联合

章节摘录

插图：

<<C#.NET 手机动漫游戏设计教程>>

编辑推荐

《动漫游戏设计丛书·C#.NET手机动漫游戏设计教程》特点：《动漫游戏设计丛书·C#.NET手机动漫游戏设计教程》立足实战，强化训练，全面列举阐述手机动漫游戏设计的大部分开发语言和操作系统，涵盖手机动漫游戏的基本案例，既是学习和设计手机动漫游戏的入门教材，又是学习和设计手机动漫游戏的实训手册，全面引导学习者和职场无缝链接。

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>