

# Visual C++游戏设计



[Visual C++游戏设计 下载链接1](#)

著者:马首鳌

出版者:科海

出版时间:2003-6

装帧:平装（带盘）

isbn:9787900107916

本书用浅显生动的语言、经典的案例带领您进入游戏设计的美妙世界，帮助您实现开发游戏的梦想。

书中参照开发大型游戏《仙剑奇侠传》所需要的技术，如：镂空动画、半透明动画、碰撞检测、斜角卷动的地图、人工智能、3D动画、3D音效等，对游戏的设计和开发过程进行了系统而又详细的介绍。使您能清楚地了解游戏设计过程中的各种知识，包括Visual C++的基本操作、游戏画面的坐标系统、规划游戏的主要架构，以及使用DirectX来设计3D游戏等。

本书理论与实例并重，讲述了多种游戏设计的思想和技巧，适合作为游戏程序设计爱好者和新鲜人士阅读，也可供多媒体开发人员参考使用。

作者介绍:

目录: 第1章 开始设计游戏  
第2章 Visual C++基本绘图技巧  
第3章 动画的制作  
第4章 物理动作设计  
第5章 管理程序中的消息  
第6章 剖析人工智能  
第7章 进入3D的世界  
第8章 使用DirectIDraw  
第9章 使用DirectISound  
第10章 使用DirectInput  
第11章 使用 DirectPlay和DirectShow  
第12章 游戏制作集锦  
第13章 游戏专题——2D斜角游戏  
附录 DirectInput按键索引值与按键列表  
· · · · · (收起)

[Visual C++游戏设计\\_下载链接1](#)

标签

游戏基础

计算机科学

编程

游戏编程

评论

心中一直有个游戏设计梦！

-----  
[Visual C++游戏设计\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[Visual C++游戏设计\\_下载链接1](#)