

PC游戏编程



[PC游戏编程_下载链接1](#)

著者:甘泉

出版者:重庆大学出版社,清华大学出版社

出版时间:2003-6-1

装帧:平装（带盘）

isbn:9787562429432

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。

作者介绍:

目录: 第1章 DirectX游戏编程基础
1 DirectX基础
2 一个简单的游戏代码
3 组织一个游戏工程
第2章 游戏编程——DirectDraw程序开发
1 创建DirectDraw界面
2 在游戏中加入色彩和调色板
3 让游戏画面动起来
4 对画面进行剪切
5 在游戏中加入位图
6 更进一步：窗口中的DirectDraw
7 色彩效果初步
第3章 控制精灵——获取DirectInput数据
.....
第4章 加入声音——DirectSound和DirectMusic
.....
第5章 3D游戏初步
.....
· · · · · (收起)

[PC游戏编程_下载链接1](#)

标签

评论

说实话，作者有点不负责任，铺陈代码，框架和原理讲得太少

[PC游戏编程_下载链接1](#)

书评
