

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

[PC游戏编程 下载链接1](#)