

游戏软件开发基础



[游戏软件开发基础_下载链接1](#)

著者:

出版者:

出版时间:2010-1

装帧:

isbn:9787302218050

《游戏软件开发基础》作为游戏软件开发基础图书，共分为5个部分：第一部分讲解Windows基础，帮助读者掌握Windows基本概念和程序框架、Windows消息机制，使读者对整个Windows程序有个大体的认识。第二部分讲解Win32基本GDI绘图及DirectDraw基础，使读者初步掌握游戏图像的绘制。第三部分讲解DirectInput和DirectX

Audio，讲述如何在游戏程序中使用外设控制，包括键盘鼠标的操控等，以及如何在游戏中添加优美的音乐和逼真的音效。第四部分结合前面所学的知识，学习RPG游戏制作的技巧，以及RPG游戏中所涉及的各种游戏元素的实现原理。第五部分讲解了ACT游戏的制作，包括射击类游戏以及横版过关类的游戏，让读者把前面所学的知识做一个综合的运用，制作两款简单的动作游戏。

《游戏软件开发基础》共8章内容，讲解过程深入浅出，具体全面，为读者将来深入学习游戏编程打下了坚实的基础。希望能够通过《游戏软件开发基础》给广大的Windows游戏开发爱好者提供一个全面了解Windows游戏开发的机会，帮助他们在自己喜爱的事业上找到努力的方向。更希望为中国游戏事业的发展提供更多的人才。

作者介绍:

目录:

[游戏软件开发基础_下载链接1](#)

标签

游戏软件开发基础

000000000000

学习中

游戏

啊啊啊啊啊啊

123456

1

评论

学习中

[游戏软件开发基础_下载链接1](#)

书评

[游戏软件开发基础_下载链接1](#)