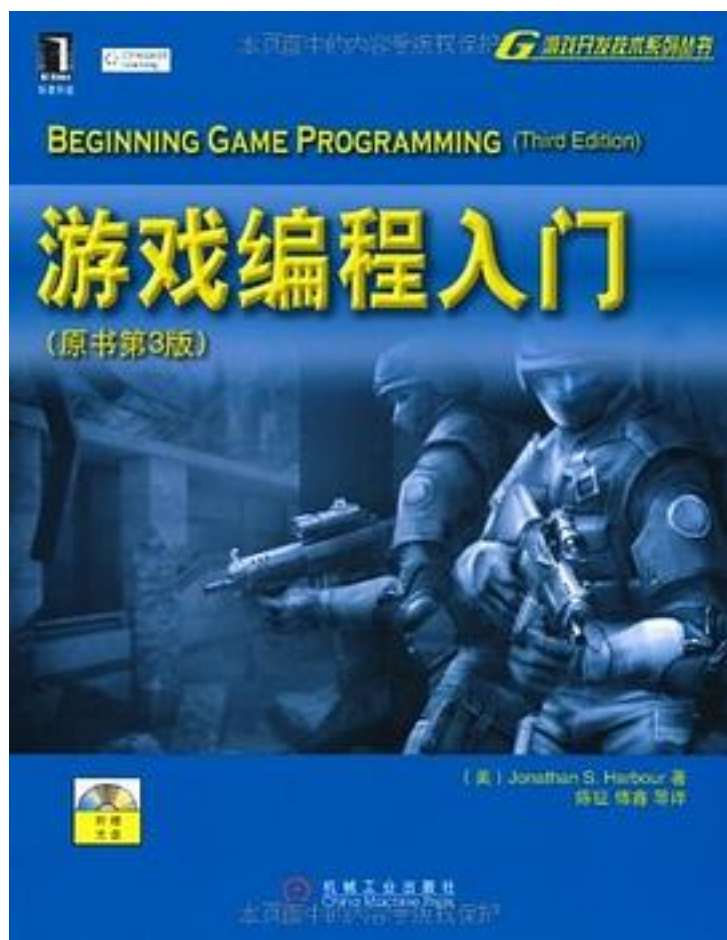


游戏编程入门



[游戏编程入门_下载链接1](#)

著者:Jonathan S. Harbour

出版者:机械工业出版社

出版时间:2011-1

装帧:平装

isbn:9787111328605

《游戏编程入门(原书第3版)》向初出茅庐的游戏开发人员展示了将游戏思想从概念转变为现实的方法。《游戏编程入门(原书第3版)》涵盖了使用DirectX编写代码创建2D和3D游戏所需的所有技能，而读者只需基本掌握C++语言即可学会游戏的每个元素都按部

就班地在书中讲授——从学习如何创建简单的Windows程序，到使用关键的DirectX组件来渲染2D和3D，再到给游戏添加声音。通过学习《游戏编程入门(原书第3版)》讲授的技能，读者可以开发出属于自己的用于构建将来的游戏项目的游戏库。《游戏编程入门(原书第3版)》在每章结束时新增了测验题和项目以便帮助读者实践新学到的技能！《游戏编程入门(原书第3版)》最后部分通过创建一个完整的、全功能的游戏来实践所介绍的新技能。

作者介绍:

Jonathan

S.Harbour，编写过许多编程方面的书籍，并且教授这方面的课程，包括DirectX、Allegro、Python、LUA、DarkBASIC、多游戏者网络、XNAGameStudio以及Java。

目录: 译者序

序

欢迎前来冒险

第一部分 Windows和DirectX游戏编程引言

第1章 Windows初步 2

1.1 Windows编程概述 2

1.1.1 认识Windows 3

1.1.2 Windows消息机制 4

1.1.3 多任务 5

1.1.4 多线程 6

1.1.5 事件处理 7

1.2 DirectX快速概览 8

Direct3D是什么 9

1.3 Windows程序基础 9

1.3.1 创建第一个Win32项目 10

1.3.2 理解WinMain 16

1.3.3 完整的WinMain 17

1.4 你所学到的 19

1.5 复习测验 19

1.6 自己动手 19

第2章 侦听Windows消息 20

2.1 编写一个真正的Windows程序 20

2.1.1 理解InitInstance 23

2.1.2 理解MyRegisterClass 25

2.1.3 晒一晒WinProc的秘密 27

2.2 什么是游戏循环 31

2.2.1 老的WinMain 31

2.2.2 WinMain和循环 33

2.3 GameLoop项目 35

GameLoop程序的源代码 36

2.4 你所学到的 42

2.5 复习测验 42

2.6 自己动手 43

第3章 初始化Direct3D 44

3.1 初识Direct3D 44

3.1.1 Direct3D接口 44

3.1.2 创建Direct3D对象 45

3.1.3 让Direct3D转起来 47

3.1.4 全屏模式的Direct3D 55

3.2 你所学到的	56
3.3 复习测验	56
3.4 自己动手	57
第二部分 游戏编程工具箱	
第4章 绘制位图	60
4.1 表面和位图	60
4.1.1 主表面	61
4.1.2 从离屏 (off-screen) 表面	62
4.1.3 Create_Surface示例	64
4.1.4 从磁盘装载位图	68
4.1.5 Load_Bitmap程序	69
4.1.6 代码再利用	73
4.2 你所学到的	73
4.3 复习测验	73
4.4 自己动手	73
第5章 从键盘、鼠标和控制器获得输入	74
5.1 键盘输入	74
5.1.1 DirectInput对象和设备	74
5.1.2 初始化键盘	75
5.1.3 读取键盘按键	77
5.2 鼠标输入	77
5.2.1 初始化鼠标	77
5.2.2 读取鼠标	78
5.3 Xbox 360控制器输入	79
5.3.1 初始化XInput	80
5.3.2 读取控制器状态	81
5.3.3 控制器振动	82
5.3.4 测试XInput	82
5.4 精灵编程简介	88
5.4.1 一个有用的精灵结构	90
5.4.2 装载精灵图像	91
5.4.3 绘制精灵图像	91
5.5 Bomb Catcher游戏	92
5.5.1 MyWindows.cpp	93
5.5.2 MyDirectX.h	95
5.5.3 MyDirectX.cpp	97
5.5.4 MyGame.cpp	103
5.6 你所学到的	107
5.7 复习测验	107
5.8 自己动手	108
第6章 绘制精灵并显示精灵动画	109
6.1 什么是精灵	109
6.2 装载精灵图像	109
6.3 透明的精灵	111
6.3.1 初始化精灵渲染器	112
6.3.2 绘制透明的精灵	113
6.4 绘制动画的精灵	120
6.4.1 使用精灵表	120
6.4.2 精灵动画演示	123
6.5 你所学到的	126
6.6 复习测验	126
6.7 自己动手	126
第7章 精灵变换	127
7.1 精灵旋转和缩放	127

- 7.1.1 2D变换 129
- 7.1.2 绘制变换了的精灵 132
- 7.1.3 Rotate_Scale_Demo程序 134
- 7.1.4 带有变换的动画 136
- 7.2 你所学到的 139
- 7.3 复习测验 140
- 7.4 自己动手 140
- 第8章 检测精灵碰撞 141
- 8.1 边界框碰撞检测 141
- 8.1.1 处理矩形 141
- 8.1.2 编写碰撞函数 142
- 8.1.3 新的精灵结构 143
- 8.1.4 为精灵的缩放进行调整 144
- 8.1.5 边界框演示程序 144
- 8.2 基于距离的碰撞检测 148
- 8.2.1 计算距离 149
- 8.2.2 编写计算距离的代码 149
- 8.2.3 测试基于距离的碰撞 150
- 8.3 你所学到的 151
- 8.4 复习测验 151
- 8.5 自己动手 151
- 第9章 打印文本 153
- 9.1 创建字体 153
- 9.1.1 字体描述符 153
- 9.1.2 创建字体对象 154
- 9.1.3 可重用的MakeFont函数 154
- 9.2 使用ID3DXFont打印文本 155
- 9.2.1 使用DrawText打印 155
- 9.2.2 文本折行 156
- 9.3 测试字体输出 156
- 9.4 你所学到的 159
- 9.5 复习测验 160
- 9.6 自己动手 160
- 第10章 卷动背景 161
- 10.1 卷动 161
- 10.1.1 背景和布景 162
- 10.1.2 从图片单元创建背景 162
- 10.1.3 基于图片单元的卷动 163
- 10.1.4 基于图片单元的卷动项目 163
- 10.2 动态渲染图片单元 168
- 10.2.1 图片单元地图 169
- 10.2.2 使用Mappy创建图片单元地图 170
- 10.2.3 Tile_Dynamic_Scroll项目 174
- Tile_Dynamic_Scroll源代码 175
- 10.3 基于位图的卷动 180
- 10.3.1 基于位图的卷动理论 180
- 10.3.2 位图卷动演示 181
- 10.4 你所学到的 184
- 10.5 复习测验 184
- 10.6 自己动手 184
- 第11章 播放音频 186
- 11.1 使用DirectSound 186
- 11.1.1 初始化DirectSound 187
- 11.1.2 创建声音缓冲区 187

11.1.3 装载波形文件	188
11.1.4 播放声音	188
11.2 测试DirectSound	189
11.2.1 创建项目	189
11.2.2 修改MyDirectX文件	191
11.2.3 修改MyGame.cpp	193
11.3 你所学到的	199
11.4 复习测验	199
11.5 自己动手	199
第12章 3D渲染基础	200
12.1 3D编程介绍	200
12.1.1 3D编程的关键组成部分	200
12.1.2 3D场景	201
12.1.3 转移到第三维	204
12.1.4 掌握3D管线	205
12.1.5 顶点缓冲区	206
12.1.6 渲染顶点缓冲区	208
12.1.7 创建四边形	209
12.2 带纹理的立方体示例	211
MyGame.cpp	213
12.3 你所学到的	219
12.4 复习测验	219
12.5 自己动手	220
第13章 渲染3D模型文件	221
13.1 创建及渲染后援网格	221
13.1.1 创建后援网格	221
13.1.2 渲染后援网格	223
13.1.3 Stock_Mesh程序	224
13.2 装载并渲染模型文件	226
13.2.1 装载.X文件	226
13.2.2 渲染完整的模型	231
13.2.3 从内存中删除一个模型	231
13.2.4 Render_Mesh程序	232
13.3 你所学到的	239
13.4 复习测验	239
13.5 自己动手	240
第三部分 游戏项目	
第14章 Anti-Virus（反病毒）游戏	242
14.1 Anti-Virus游戏	242
14.1.1 游戏玩法	243
14.1.2 游戏源代码	251
14.2 你所学到的	264
14.3 复习测验	264
14.4 自己动手	264
第四部分 附录	
附录A 配置Visual C++	268
附录B 可进一步学习的资源	274
附录C 各章测验答案	278
附录D 附加示例	287
• • • • •	(收起)

标签

游戏编程

游戏开发

C/C++

编程

计算机-编程

计算机

BZ

IT

评论

比《Windows 游戏编程大师技巧》更实用的 Windows 游戏编程入门。

据说这才是真正合适的入门书？ 2013 1 5 果然比windows游戏编程大师好
作者的讲授理念很好 一直都在学习区不断攀升 3月完成.

一个星期读完，游戏编程入门的神器，早看到这本书，我也就不会走那么多弯路了。

作者颇有科班风范。这本书清晰流畅，适合作为入门参考书简单翻阅。不足是缺少些高

屋建瓴的智慧，并且过于干巴。

入门必看书，紧凑流畅

[游戏编程入门_下载链接1](#)

书评

为什么这本书会是评价最少的呢，类似的游戏开发入门的书翻了不少，只发现有这一本才是作者真正从入门的角度，一步一步带着读者探索游戏开发世界的奥秘的。比起国内的一些明显是东拼西凑起来的书，读这本书的时候，字里行间真的有一种跟作者在交流的感觉··

翻译很生硬，还有点错误，内容算游戏入门，但前提你得了解Directx9.0，不了解Directx9.0到后面你就不知道作者在讲什么，作者前面讲的还是很细，每个API什么的都讲解下，介绍下，到后面就省略了很多，所以建议大家了解Directx在看吧，里面的几个游戏例子还是不错的， ...

[游戏编程入门_下载链接1](#)