

<<3D游戏开发大全>>

图书基本信息

书名：<<3D游戏开发大全>>

13位ISBN编号：9787302119142

10位ISBN编号：7302119147

出版时间：2005-12

出版时间：清华大学出版社

作者：Kenneth C. Finney

页数：667

字数：1088000

译者：齐兰博,肖奕

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<3D游戏开发大全>>

内容概要

现在就准备进入游戏开发世界的奇妙旅程！

本书是指导您进行3D游戏开发的全面指南。

本书提供了3D游戏开发的工具，您使用这些工具可以开发非常优秀的游戏，如第一人称射击游戏、冒险游戏、角色扮演游戏、战略游戏，以及体育游戏等。

本书循序渐进地揭示了建立一个全功能的游戏所需的每个步骤，重点介绍了3D游戏的元素、编程概念、Torque Engine、建模、纹理、以及音效和音乐。

学习完本书就可以使您梦想成真——成为一名非常优秀的游戏开发人员。

本书简介 如果愿意，您可以带上这本书和一台计算机，来到一个无法进行Internet访问的房间，在几个星期内构思一个完整的、即时的第一人称射击游戏。

然后，可以根据需要花费更多的时间设计如何进行游戏的概念，并且把这些概念添加到游戏中。

<<3D游戏开发大全>>

书籍目录

第1章 初识3D游戏开发 第2章 初识编程 第3章 3D编程概念 第4章 游戏编程 第5章 运行游戏 第6章 网络
第7章 公共脚本 第8章 纹理 第9章 外皮 第10章 创建GUI元素 第11章 结构材质纹理 第12章 地形 第13章
MilkShape建模 第14章 制作角色模型 第15章 制作交通工具模型 第16章 制作武器和物品 第17章 制作结
构体第18章 制作游戏世界的环境 第19章 创建并编排音效 第20章 游戏音效和音乐 第21章 创建游戏任务
第22章 游戏服务器 第23章 游戏客户机 第24章 游戏结束 附录A Torque游戏引擎参考 附录B Internet上
游戏开发资源 附录C 游戏开发工具参附录D QuArK参考

<<3D游戏开发大全>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>