

<<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：9787302162582

10位ISBN编号：7302162581

出版时间：2007-11

出版时间：清华大学

作者：Kenneth C Finney

页数：459

译者：徐明亮

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

本书引导您将3D游戏编程能力提升到一个更高的水平。

书中采用Torque游戏引擎作为示例向具有一定3D游戏编程经验的程序员传授游戏编程的高级概念。

您可以使用Torque游戏引擎学习每一个新的编程技巧，最大限度在丰富您在游戏引擎使用方面的经验

。

本书将都会您快速掌握TorqueScript脚本语言、游戏中的仿真技术、游戏引擎的技术细节、玩家控制技术、人工智能技术，使您的开发技术水平达到更高的层次，并教您如何在游戏中使用更强大的带有玩家特征、形体建模的游戏建模技术来为您的游戏增加趣味。

本书揭示了游戏开发的技术和原理，从而让您能以专家级的洞察力审视游戏开发领域，并制作出令人惊叹不已的好游戏。

<<3D游戏开发大全>>

作者简介

Kenneth C.Finney是多伦多艺术学院的游戏艺术和设计课程的首席讲师，讲授游戏设计、游戏开发和游戏原型生成。

他于1974年开始从事编程工作，在80年代中期到90年代末，他一直担任软件工程师，致力于高级技术的开发。

凭借在inScan（高速文件扫描系统）中所作出的卓越贡献，Finney于1997年获得享有盛誉的加拿大科技创新（ITX）理事会奖，是流行的Tubettiwoeld“在线运动”模式和“Quickdirty”游戏管理工具（该工具应用于NovaLogic公司出品的三角洲部队游戏系列2）的创建者，他还是畅销书《3D游戏开发大全》（清华大学出版社引进并出版）的作者。

<<3D游戏开发大全>>

书籍目录

第 部分 高级脚本编程 第1章 多目标环境 1.1 TorqueScript脚本语言 1.2 3D数学预览 1.3
 可玩性 1.4 制作 ‘ Bots 1.4.1 AI概念 1.4.2 继续上一个话题 1.4.3 群体动力学 1.5艺术
 性 1.5.1 细节 1.5.2 入口 1.5.3 光照 1.5.4 外皮脱卸 1.6 本章小结 第2章 使
 用TorqueScript脚本语言 2.1 Torque项目的组织 2.2 安装Torque 2.3 TorqueScript概览 2.4 问题
 解决机制 2.4.1 日志 2.4.2 编译器错误检查 2.4-3 清除字节码模块 2.4.4 调试输出说
 明 2.4.5 使用trace函数 2.4.6 使用dump函数 2.4.7 使用游戏中的对象浏览器 2.4.8
 TorqueScript源代码调试器 2.5 对象 2.5.1 创建对象 2.5.2 操作对象 2.6 数据块对象
 2.6.1 创建数据块对象 2.6.2 数据块的声明 2.7 ScriptObject 2.7.1 创建一个ScriptObject
 2.7.2 使用ScriptObject 2.8 文件处理 2.8.1 export语句 2.8.2 文件对象 2.9 使用字
 符串第 部分 人工智能第 部分 强化游戏编程第 部分 强化游戏建模附录A Torque
 游戏引擎参考附录B 附加资源

<<3D游戏开发大全>>

编辑推荐

《3D游戏开发大全》(高级篇)揭示了游戏开发的技术和原理，从而让您能以专家级的洞察力审视游戏开发领域，并制作出令人惊叹不已的好游戏。
随书附赠CD光盘1张！

<<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>