

<<精通C#游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<精通C#游戏编程>>

13位ISBN编号：9787302271147

10位ISBN编号：7302271143

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学

作者：斯库勒

页数：345

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>

<<精通C#游戏编程>>

内容概要

即使经验丰富的游戏开发人员，有时也难以将自己的设想转变成为一个优秀的游戏。可用的编程语言、库和生产方法如此之多，使得开发过程变得令人生畏，得到的游戏代码也很容易复杂而不可靠。

《游戏开发经典丛书：精通C#游戏编程》通过引导读者创建一个基本的游戏，展示了如何使用C#和OpenGL一步步地开发出简单、整洁而可靠的代码。

C#是一种高级编程语言，而OpenGL是业界显示图形最常用的方法。

本书概述了创建优秀游戏项目时采用的方法和库，讨论了如何如何使用这些库和创建自己的库，最后帮助读者创建自己的射击类游戏。

书中还提供了关于如何实现自己的游戏想法的提示和信息，以及可以采用的代码库，从而帮助读者将自己的游戏想法从概念变为现实。

《游戏开发经典丛书：精通C#游戏编程》配套资料中附有书中会用到的所有源代码、游戏资源以及有用的游戏开发网站和图形开发网站的链接。

作者简介

斯库勒 (Daniel Schuller) , 生于英国, 是一名计算机游戏开发人员, 曾在美国、新加坡和日本工作和生活, 目前在英国工作。

他在PC、Xbox 360和PlayStation 3上发布过游戏。

Schuller为Sony、Ubisoft、Naughty Dog、RedBull和Wizards of the Coast开发过游戏, 并运营着一个游戏开发网站。

除了开发计算机游戏, Schuller还在学习日文, 并对人工智能、认知科学和游戏在教育中的作用非常感兴趣。

书籍目录

第一部分 背景知识第1章 C#的历史1.1 C#基础1.2 小结第2章 OpenGL简介2.1 OpenGL的架构2.1.1 顶点：3d图形的基础2.1.2 流水线2.2 变化中的OpenGL2.2.1 OpenGL ES2.2.2 WebGL2.3 OpenGL和图形卡2.4 Tao框架2.5 小结第3章 现代方法3.1 实效编程3.1.1 游戏编程中的陷阱3.1.2 KISS3.1.3 DRY3.1.4 源代码控制3.1.5 单元测试3.2 小结第二部分 实现第4章 设置4.1 Visual Studio Express——C#可以使用的免费IDE4.1.1 Hello World程序4.1.2 关于Visual Studio Express的提示4.2 Subversion4.2.1 获取4.2.2 安装4.2.3 创建源代码控制库4.2.4 添加到库中4.2.5 历史记录4.2.6 扩展Hello World4.3 Tao4.4 MUnit4.4.1 在项目中运行MUnit4.4.2 运行测试4.4.3 示例项目4.5 小结第5章 游戏循环和图形5.1 游戏的工作方式5.2 使用C#实现一个快速的游戏循环5.3 图形5.3.1 全屏模式5.3.2 渲染5.4 小结第6章 游戏结构6.1 游戏对象的基本模式6.2 处理游戏状态6.3 游戏状态演示6.4 使用投影设置场景6.4.1 字体大小和OpenGL视口大小6.4.2 宽高比6.4.3 投影矩阵6.4.4 2d图形6.5 精灵6.5.1 定位精灵6.5.2 使用四方形管理纹理6.5.3 纹理精灵6.5.4 alpha混合精灵6.5.5 颜色调制精灵6.5.6 Sprite类和Render类6.5.7 使用Sprite类第7章 渲染文本7.1 字体纹理7.2 字体数据7.2.1 解析字体数据7.2.2 使用CharacterData7.3 渲染文本7.3.1 计算FPS7.3.2 垂直同步和帧率7.3.3 性能分析7.4 优化Text类7.5 使用glDrawArrays进行快速渲染7.5.1 修改渲染器7.5.2 对批 (batch) 绘制方法执行性能分析7.6 小结第8章 游戏数学8.1 三角函数8.1.1 绘制图形8.1.2 使用三角函数实现特殊效果8.2 向量8.2.1 向量的定义8.2.2 长度操作8.2.3 向量的相等性8.2.4 向量加法、减法和乘法8.2.5 法向量8.2.6 点积运算8.2.7 叉积运算8.2.8 关于向量结构的最后一点内容8.3 二维相交8.3.1 圆8.3.2 矩形8.4 补间8.4.1 补间概述8.4.2 Tween类8.4.3 使用补间8.5 矩阵8.5.1 矩阵的定义8.5.2 单位矩阵8.5.3 矩阵乘法和矩阵与向量的乘法8.5.4 平移和缩放8.5.5 旋转8.5.6 求逆矩阵8.5.7 对精灵执行矩阵操作8.5.8 修改精灵来使用矩阵8.5.9 优化第9章 创建游戏引擎第10章 创建一个简单的卷轴射击游戏第11章 创建自己的游戏附录A 推荐阅读材料

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>