

<<学习XNA游戏编程 (中文版) >>

图书基本信息

书名：<<学习XNA游戏编程 (中文版) >>

13位ISBN编号：9787302267300

10位ISBN编号：7302267308

出版时间：2011-9

出版时间：清华大学

作者：里德

页数：479

译者：龙吟晖

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>

<<学习XNA游戏编程 (中文版)>>

内容概要

本书注重实践，是一本非常理想的XNA 4.0游戏编程教材。

针对Web开发新手难以掌握的XNA关键概念，本书以一种直观易懂的风格引导读者迅速进入角色。每章提供课程(包含示意图和范例)、复习题和练习，旨在帮助初学者学习新的技能并学以致用。本书主题包括：通过2D动画、3D摄像与效果来学习游戏开发；深入高级着色语言(HLSL)和基本的人工智能概念；运用2D，3D和多玩家技术构建三个完整而激动人心的游戏；为Xbox 360和Windows Phone 7开发和部署游戏。

完成本书的学习后，读者将完全掌握开发复杂游戏的整个过程。

<<学习XNA游戏编程 (中文版) >>

作者简介

作者：(美国)里德 (Aaton Reed) 译者：龙吟晖 里德 (Aaton Reed)，拥有丰富的软件开发经验和相关教育经验，懂得如何教书育人。

从2004年以来，他在犹他州的Neumont大学主讲.NET、Web开发和Web服务、XNA、系统设计与架构等课程，对于DirectX和XNA大学课程，他非常清楚教学中的难点和重点。

书籍目录

- 第1章 XNA4.0新特性
- 第2章 基础知识
- 第3章 好玩的精灵
- 第4章 用户输入和碰撞检测
- 第5章 面向对象设计的应用
- 第6章 音效和音频
- 第7章 基本人工智能
- 第8章 打造完整游戏
- 第9章 3D游戏开发
- 第10章 3D模型
- 第11章 创建第一人称摄像机
- 第12章 3D碰撞检测与射击
- 第13章 HLSL基础
- 第14章 粒子系统
- 第15章 完善3D游戏
- 第16章 部署到Xbox360
- 第17章 Windows Phone7游戏开发
- 第18章 多人游戏
- 附录 小测验和练习参考答案

章节摘录

版权页：插图：坐标系统处理3D图形时，要注意的第一个区别是增添了额外的一维。

听起来似乎没什么，但许多人并没有真正思考过这一点。

我希望我没有把你弄得晕头转向，但从2D转向3D是需要一定时间来熟悉的，而且经常都会把人搞晕。

在XNA中编写2D游戏就像是在画布上作画：是在一个二维平面上绘图，屏幕左上角坐标是(0, 0)，X轴向右是正向，Y轴向下是正向。

如果说2D绘图像是在画布上作画，那么3D绘图就像是用一台手持式摄像机拍摄视频。

3D空间的定位要依赖一个三维坐标系统。

这个坐标系统有时称为“世界空间”，原点是(0, 0, 0)。

然而，和2D绘图不同的是，在3D空间的原点绘制某个物体时，不能保证该物体出现在屏幕中心、左上角或者其他任何地方。

为什么呢？

这是因为在3D中有两个基本组件用于绘制一个场景：将物体放到世界中，再将摄像机放到世界中，并指定摄像机对准哪个方向。

只有摄像机看到的物体才会在屏幕上可见。

取决于摄像机位置及其指向，3D游戏中在原点绘制的一个物体可能出现在屏幕中心，屏幕底部，屏幕上的其他地方，甚至可能完全跑出屏幕。

在深入那个主题之前，先来讨论一下3D坐标系统。

如果你熟悉3D坐标系统，会注意到X轴一般向右是正向，Y轴向上是正向。

然而，2轴的定义就不是这么清晰了。

存在两种不同类型的3D坐标系统，两者的2轴正向刚好相反。

2轴的哪一个方向为正向，就决定了坐标系统的方向(orientation)，或者称为左右手习惯(handedness)。

这两种3D坐标系统分别称为左手坐标系统和右手坐标系统。

区分左右手坐标系统的一个办法是伸出你的手，掌心向上，手指指向x轴的正向。

然后向Y轴正向弯曲这些手指。

此时，大拇指的方向就是那只手的坐标系统的Z轴正向。

如图9.2所示。

XNA使用右手坐标系统。

这意味着从传统的角度看原点（在这个角度中，x向右是正向，Y向上是正向），Z向着你是正向。

摄像机理解了坐标系统后，接着研究一下摄像机。

前面说过3D绘图就像是用一台摄像机拍摄视频。

必须定义摄像机的位置、它的指向及其他各种属性。

这些属性存储在一个Matrix（矩阵）对象中。

矩阵是很复杂的数学实体，对它的详尽解释超出了本书的范围。

目前只需知道，矩阵是在3D图形领域中做几乎任何事情的核心。

幸好，XNA会在幕后处理一切复杂的矩阵细节，你目前不需要关心它具体是如何工作的，只需知道一两个矩阵能代表一个摄像机。

<<学习XNA游戏编程 (中文版)>>

媒体关注与评论

“《学习XNA游戏编程》精彩地介绍了XNA游戏开发世界，能引导读者成为游戏开发高手并爱上游戏编程。

” ——Ryan Hair, Neumont大学学生 “《学习XNA游戏编程》是一个非常出色的起点，它让我们毫不犹豫地继续深入华丽的游戏开发世界。

” ——Emmanuel Tabarly, 法国游戏与交互媒体研究生院学生

<<学习XNA游戏编程(中文版)>>

编辑推荐

《学习XNA游戏编程(中文版)》将引导你立即着手XNA4.0游戏开发，不要求你有任何游戏开发经验。尽管XNA有几个关键概念对初学者而言有些难，但《学习XNA游戏编程(中文版)》能够以一种直观易懂、循序渐进的方式引导读者迅速开始进行XNA开发。每章提供图文并茂的课程，同时辅之以小测验和练习，旨在帮助读者学以致用，练习新的技能。完成《学习XNA游戏编程(中文版)》的学习后，读者将完全掌握开发复杂游戏的整个过程。

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>