

<<可视化游戏编程技术>>

图书基本信息

书名：<<可视化游戏编程技术>>

13位ISBN编号：9787508475509

10位ISBN编号：750847550X

出版时间：2010-10

出版时间：水利水电出版社

作者：杨鲁新 编

页数：255

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>

<<可视化游戏编程技术>>

前言

在个人计算机以及网络技术日益普及的今天，中国计算机的保有量已经突破2亿台，利用计算机设备进行教育与休闲娱乐已经成为一种趋势。

目前，数量庞大的个人PC机以及各类网站都需要大量的教育和休闲娱乐软件产品来提供内容支持，这就需要大量的软件开发公司和个人来开发教育和休闲娱乐类的软件产品。

但是国内现有的开发能力明显不足，除大型网络游戏尚能满足市场外，有很大需求量的小型休闲益智类游戏产品的开发远远落后于欧美一些发达国家。

虽然造成这种状况的原因是多方面的，但游戏编程技术手段的单一性却是一个不容忽视的问题。

从目前的游戏编程技术方面来看，国内使用的基本方法比较狭窄，从专业的公司到个人爱好者，制作游戏基本都以代码编程为主要手段。

而国外已经大量使用的游戏引擎和开发平台，具有极高的游戏制作效率，但在国内却没有多少人在使用，这其中的一个主要原因就是缺乏丰富的技术资料。

因此许多优秀的游戏开发工具不能被人知晓，知道的也不能熟练地使用。

鉴于这样的状况，本书选择了这方面的内容，并以较为典型的集成化游戏开发工具为讲述目标，全面介绍了这方面的知识与实用技术。

书里的内容不仅是为了满足那些专门从事游戏开发工作的专业人员的需要，同时也可作为相关专业的院校提供一种教学内容的选择；另外，这也是更多热爱游戏的电脑爱好者希望得到的学习材料。

目前，可视化游戏编程技术是一种快速发展起来的游戏制作技术，这种技术充分利用了成熟的游戏引擎内核，并采用了可视化程度很高的集成游戏开发平台的方式，有效地让游戏制作人员摆脱以基本代码为主的游戏编程困扰，高效快捷地制作出高品质的游戏作品来，本书介绍的The Games Factory软件便是这方面的典型代表。

一般情况下，游戏程序的编写难度较大，不具备较高的计算机编程知识（如通晓C / C++、DirectX等），基本无法编写出像样的游戏来，但是，利用本书介绍的技术，任何人都可以实现不用写源代码就制作出游戏的梦想。

作为一种新的技术手段，可视化游戏编程技术具有很好的发展前景，但由于缺乏相关的技术书籍，所以这种技术在我国尚未得到广泛的应用。

目前图书市场可以找到的可视化游戏编程技术书籍非常少，鉴于此种情况，本书根据可视化游戏编程技术的基本特点，以欧洲比较流行的The Games Factory软件为基本游戏制作工具，全面完整地讲述了可视化游戏制作的基本方法。

本书首先在第1章阐述了可视化集成开发工具的基本原理，从可视化原理到游戏引擎，从编辑平台的出现与发展到此软件的基本构成，都作了基本的介绍。

从第2章开始，结合制作实例，以该软件的功能顺序展开了全部内容的讲述，主要内容由3部分组成：

如何利用该软件的基本编辑器实现游戏框架构建、游戏场景布置，以及游戏事件设置的操作方法；
该软件的重要内容“游戏对象”和“表达式”的使用详述；
利用该软件辅助编辑工具对游戏场景和动画的处理技术，以及游戏完成后的最终封装方法与应用说明。

最后利用两个附录介绍了该软件的最新版本和软件中常用词汇的中英文对照表。

<<可视化游戏编程技术>>

内容概要

本书是以集成化游戏开发工具The Games Factory为基础，专门讲述可视化游戏编程技术的专业书籍。全书共分9章，从可视化集成技术的基本原理到利用相关软件制作出完整的游戏，全面介绍了游戏制作的基本知识与技巧。

书中不仅利用实例详细讲述了软件的操作方法，同时还对大量的编程实用参数作了详细说明。因此，本书具有广泛的适用范围，既可作为高等院校相关专业的教材，又可作为专业游戏开发人员的参考资料和广大计算机游戏爱好者的学习用书。

本书是按技术手册与教学用书的双重要求编写的，每章都配有思考练习题。

为了便于学习，本书配套光盘中不仅放置了The Games Factory的试用版软件，而且还附有大量用于教学的游戏程序示例，对一些重要的编程操作方法另配有教学课件。

因此，无论是用于游戏开发还是教育培训，本书都具有很好的实用价值。

<<可视化游戏编程技术>>

书籍目录

丛书序前言第1章 The Games Factory概述第2章 构建游戏框架第3章 创建游戏环境第4章 设置游戏事件第5章 The Games Factory的对象第6章 表达式的使用第7章 游戏图像编辑第8章 游戏动画编辑第9章 游戏的调试与发布附录1 新版本The Games Factory简介附录2 The Games Factory常用词汇中英文对照表

<<可视化游戏编程技术>>

章节摘录

插图：2.辅助编辑工具游戏程序的开发是一项复杂的工作，特别是一些智能控制要求较高的游戏，更加需要一些灵活高效的计算处理方法来达到目的。

此外，游戏所需的场景以及各类角色的动画等也需要根据制作者的要求进行进一步的处理，因此，为了有效地实现游戏的复杂制作要求，在四大基本模块基础上，The Games Factory还提供了部分辅助编辑工具，如动画编辑器、图像编辑器、表达式编辑器等。

辅助编辑工具一般不独立工作，它们都从属于以上4个基本编辑模块，并且是通过基本功能模块来调用的。

在辅助编辑工具的协助下，The Games Factory可以实现复杂的游戏控制，灵活运用这些辅助编辑工具不仅可以大大提高游戏的制作效率，而且可以极大地提高游戏制作的质量。

3.游戏资源库 就电脑游戏而言，无论何种类型的游戏，都是由图像、动画、音乐和声效这些基本元素构成的，这些游戏中的基本成分有两个来源：一是自己开发，二是购买资源。

你也许想按照自己的需要来制作游戏的背景、动画以及音乐和声效，但是这并不是件容易的事情，而且需要花费很大的投入，对于有实力的开发者来说，这也许不算什么，但是对于大多数的游戏爱好者来说，很难独立完成庞大的游戏材料制作工作，因此，利用The Games Factory提供的游戏资源材料是一种很好的选择。

该软件工具为我们提供了大量可供利用的游戏图像、动画、音乐和声效，巧妙地利用这些现成的材料就可以制作出精美的游戏作品来。

示例中的游戏所采用的材料全部都在资源库里，你可以通过分析它们的使用方法来掌握调用技巧，并利用资源库提高自己制作游戏的效率。

毫无疑问，The Games Factory的游戏资源库是帮助我们制作游戏的得力工具。

实际上，The Games Factory的构成要比上述内容复杂得多，但主要是由上面3个部分构成的，对于其中各个编辑模块的具体内容将在后面的章节中进行详细讲述。

<<可视化游戏编程技术>>

编辑推荐

《可视化游戏编程技术》是数字艺术设计系列教材。

<<可视化游戏编程技术>>

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>