

<<3D游戏设计与开发>>

图书基本信息

书名：<<3D游戏设计与开发>>

13位ISBN编号：9787811358940

10位ISBN编号：7811358948

出版时间：2011-9

出版时间：暨南大学出版社

作者：吴君胜，罗伟，邱赞扬 主编

页数：196

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游戏设计与开发>>

内容概要

吴君胜、罗伟、邱赞扬主编的《3D游戏设计与开发》面向高职高专动漫游戏相关专业，针对游戏设计与开发课程进行编写，根据课程的教学要求共分为九章：第一章主要对计算机游戏设计和3D游戏引擎进行简单介绍；第二章介绍3D游戏开发基础和Torque引擎的各种对象；第三章详细讲解游戏编程的语言及其语法；第四章详细介绍了Torque引擎编辑器的应用；第五章至第六章介绍了3D游戏的环境、角色和物品的制作；第七章讲解如何实现游戏音效；第八章详细介绍3D网络游戏的创建方法；第九章讲解如何掌握3D资源导入Torque引擎的方法。

本书由浅入深、从易到难地介绍了利用Torque引擎开发3D游戏的高级应用技术，具有典型性和代表性。

本书文字通俗、简明易懂、便于自学，也可供从事3D游戏设计与开发等相关工作的专业人员或爱好者参考，甚至可用于中职院校相关专业的实践教学。

<<3D游戏设计与开发>>

书籍目录

前言

第一章 3D游戏基础

第一节 计算机游戏产业

一、3D游戏的类型和风格

二、游戏开发者角色

第二节 3D游戏引擎

一、游戏引擎

二、Torque引擎

三、3D游戏元素

四、Torque SDK的安装

第二章 初试游戏开发

第一节 初识引擎

一、起始界面

二、营造场景

第二节 场景对象

一、场景对象的编辑

二、组织对象

第三节 脚本与搭建游戏

第四节 试玩游戏

第五节 Torque文件组织结构

第六节 Torque支持的文件类型

一、.cs和.cs.dso文件

二、.gui和.gui.dso文件

三、DTS格式文件

四、DIF格式文件

五、材质文件

六、音乐和音效文件

第三章 游戏编程基础

第一节 Torque Script的概念与术语

第二节 Torque Script

一、Torque Script编程基础

二、变量

三、字符串

四、对象

五、数据块

六、运算符

七、表达式

第四章 Torque编辑器

第一节 Torque任务编辑器

一、World Editor

二、Terrain Editor

三、Terrain Terraform Editor

四、Terrain Texture Editor

五、Mission Atea Editor

第二节 Torque GUI编辑器

<<3D游戏设计与开发>>

一、GUI编辑器初探

二、创建一个图形界面

第五章 制作游戏世界的环境

第一节 基本场景效果的实现

一、地面纹理

二、植物效果

第二节 天空

一、云

二、太阳

第三节 粒子效果

一、湖水、瀑布

二、营火

第四节 天气效果

一、雨

二、雪

三、雷电

四、沙尘暴

第六章 制作游戏角色与武器

第一节 游戏玩家角色

第二节 AI的实现

第三节 制作武器和物品

第七章 创建游戏音效和音乐

第一节 音乐与音效

第二节 启动界面声音

第三节 场景音效

第四节 武器添加音效

第八章 创建网络游戏

第一节 3D坦克大战的创意来源

第二节 3D坦克大战建模

一、3D坦克模型的制作

二、3D坦克其他模型的制作

三、3D坦克游戏Gui的制作

第三节 3D坦克大战服务器端GUI

一、MenuScreen界面

二、SoloPlay界面

三、Host界面

四、FindServer界面

五、ChatBox界面

六、MessazeBox界面

第四节 3D坦克大战客户端GUI

一、MessageBox界面

二、SoloPlay界面代码

三、Host界面代码

四、FindServer界面代码

五、ChatBox界面代码

六、MessageBox界面代码

第五节 游戏循环

<<3D游戏设计与开发>>

第六节 最后的修改

第九章 3D资源导入Torque引擎

第一节 安装输出插件

第二节 建立包围盒及碰撞检测

一、建立一个包围盒

二、建立碰撞检测

第三节 建立Sequence序列和导出DTS、DSQ文件

一、导出.dts文件

二、建立Sequence序列

三、导出.dsq文件

四、通过一个实例详细演示DTS、DSQ文件的导出

第四节 道具模型制作与输出

一、什么是道具物件模型

二、定义基本交互对象

三、道具制作方向规定

四、道具模型的导出

附录 Torque引擎开发环境工具Torsion

参考文献

<<3D游戏设计与开发>>

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>