

<<3D网络游戏原型开发教程>>

图书基本信息

书名：<<3D网络游戏原型开发教程>>

13位ISBN编号：9787040281149

10位ISBN编号：7040281147

出版时间：2009-10

出版时间：高等教育出版社

作者：徐守祥，谢斐 编

页数：214

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网络游戏原型开发教程>>

内容概要

《全国高职高专教育“十一五”规划教材：3D网络游戏原型开发教程》使用国际上主流的开源游戏引擎Torque，采用“工作过程系统化”的套路模仿的训练学习模式。

针对游戏内容，使用“发展原型法”进行游戏项目的开发。

《全国高职高专教育“十一五”规划教材：3D网络游戏原型开发教程》将开发的迭代和技能的拓展相结合，以“荒原夺宝”游戏项目的开发过程为载体，将游戏开发的基本技能融于游戏开发过程中。

全书共包括：开发环境的建立、雏形游戏、场景丰富的游戏、有声效的游戏、玩家特征化的游戏、地理环境仿真的游戏、界面友好的游戏和网络游戏7个原型，每个原型分为3~5个任务，原型作为教学的学习情境，任务产生教学的课程单元。

《全国高职高专教育“十一五”规划教材：3D网络游戏原型开发教程》可作为应用性、技能型人才培养的各类教育“网络游戏开发”相关课程的教学用书，也可供各类培训、计算机从业人员和爱好者参考使用。

<<3D网络游戏原型开发教程>>

书籍目录

原型0 开发环境的建立0.1 安装Torque引擎0.1.1 Torque引擎的安装步骤0.1.2 Torque引擎的安装内容0.2 脚本开发工具的安装0.2.1 Codeweaver的安装步骤0.2.2 Torsion的安装步骤0.3 夺宝游戏的基本需求0.3.1 夺宝游戏的故事说明0.3.2 游戏开发的初始环境0.3.3 Forque游戏集成开发工具0.4 开发学习过程说明0.4.1 网络游戏任务分解0.4.2 开发环境准备0.4.3 剧情分析设计0.4.4 游戏开发训练0.4.5 学习效果检验0.4.6 教师参考用书0.4.7 创新思考原型1 雏形游戏任务1.1 技能、素材准备1.1.1 任务分析设计1.1.2 开发套路1.1.3 开发资源说明1.1.4 知识点总结1.1.5 创新思考任务1.2 开发环境的建立1.2.1 任务分析设计1.2.2 开发套路1.2.3 开发资源说明1.2.4 知识点总结1.2.5 创新思考任务1.3 创建简单的游戏场景1.3.1 任务分析设计1.3.2 开发套路1.3.3 开发资源说明1.3.4 知识点总结1.3.5 创新思考任务1.4 添加模型对象, 实现游戏的启动与退出1.4.1 任务分析设计1.4.2 开发套路1.4.3 开发资源说明1.4.4 知识点总结1.4.5 创新思考任务1.5 实现基本游戏逻辑1.5.1 任务分析设计1.5.2 开发套路1.5.3 开发资源说明1.5.4 知识点总结1.5.5 创新思考原型2 场景丰富的游戏任务2.1 添加篝火与瀑布场景2.1.1 任务分析设计2.1.2 开发套路2.1.3 开发资源说明2.1.4 知识点总结2.1.5 创新思考任务2.2 实现爆炸效果2.2.1 任务分析设计2.2.2 开发套路2.2.3 开发资源说明2.2.4 知识点总结2.2.5 创新思考任务2.3 利用触发区实现爆炸逻辑2.3.1 任务分析设计2.3.2 开发套路2.3.3 开发资源说明2.3.4 知识点总结2.3.5 创新思考任务2.4 优化粒子系统特效2.4.1 任务分析设计2.4.2 开发套路2.4.3 开发资源说明2.4.4 知识点总结2.4.5 创新思考原型3 有声效的游戏任务3.1 添加背景音乐3.1.1 任务分析设计3.1.2 开发套路3.1.3 开发资源说明3.1.4 知识点总结3.1.5 创新思考任务3.2 实现瀑布音效3.2.1 任务分析设计3.2.2 开发套路3.2.3 开发资源说明3.2.4 知识点总结3.2.5 创新思考任务3.3 实现爆炸音效3.3.1 任务分析设计3.3.2 开发套路3.3.3 开发资源说明3.3.4 知识点总结3.3.5 创新思考任务3.4 声音效果优化3.4.1 任务分析设计3.4.2 开发套路3.4.3 开发资源说明3.4.4 知识点总结3.4.5 创新思考原型4 玩家特征化的游戏任务4.1 搜集和整理角色资源4.1.1 任务分析设计4.1.2 开发套路4.1.3 开发资源说明4.1.4 知识点总结4.1.5 创新思考任务4.2 创建角色特征4.2.1 任务分析设计4.2.2 开发套路4.2.3 开发资源说明4.2.4 知识点总结4.2.5 创新思考任务4.3 实现角色伤害游戏逻辑4.3.1 任务分析设计4.3.2 开发套路4.3.3 开发资源说明4.3.4 知识点总结4.3.5 创新思考原型5 地理环境仿真的游戏任务5.1 建立天空与云雾5.1.1 任务分析设计5.1.2 开发套路5.1.3 开发资源说明5.1.4 知识点总结5.1.5 创新思考任务5.2 实现暴风雨与电闪、雷鸣5.2.1 任务分析设计5.2.2 开发套路5.2.3 开发资源说明5.2.4 知识点总结5.2.5 创新思考任务5.3 实现水面与玩家舞蹈5.3.1 任务分析设计5.3.2 开发套路5.3.3 开发资源说明5.3.4 知识点总结5.3.5 创新思考原型6 界面友好的游戏任务6.1 丰富游戏主界面6.1.1 任务分析设计6.1.2 开发套路6.1.3 开发资源说明6.1.4 知识点总结6.1.5 创新思考任务6.2 美化游戏主菜单界面6.2.1 任务分析设计6.2.2 开发套路6.2.3 开发资源说明6.2.4 知识点总结6.2.5 创新思考任务6.3 丰富游戏场景界面6.3.1 任务分析设计6.3.2 开发套路6.3.3 开发资源说明6.3.4 知识点总结6.3.5 创新思考任务6.4 用户界面优化6.4.1 任务分析设计6.4.2 开发套路6.4.3 开发资源说明6.4.4 知识点总结6.4.5 创新思考原型7 网络游戏任务7.1 建立网络游戏服务器7.1.1 任务分析设计7.1.2 开发套路7.1.3 开发资源说明7.1.4 知识点总结7.1.5 创新思考任务7.2 实现服务器的查找和加入7.2.1 任务分析设计7.2.2 开发套路7.2.3 开发资源说明7.2.4 知识点总结7.2.5 创新思考任务7.3 实现玩家聊天室7.3.1 任务分析设计7.3.2 开发套路7.3.3 开发资源说明7.3.4 知识点总结7.3.5 创新思考任务7.4 优化网络游戏7.4.1 任务分析设计7.4.2 开发套路7.4.3 开发资源说明7.4.4 知识点总结7.4.5 创新思考参考文献

<<3D网络游戏原型开发教程>>

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>