

## <<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>