

# 《遊戲程式設計概論》

## 图书基本信息

书名：《遊戲程式設計概論》

13位ISBN编号：9789861254555

10位ISBN编号：9861254552

出版时间：20050401

出版社：松崗(文魁)

作者：呂建德

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《遊戲程式設計概論》

## 內容概要

本書將提供想進入遊戲程式的入門知識，以實際的專案經驗來分享，從各部門的 team work 到遊戲程式的實戰過程，遊戲程式不只是程式更是一門藝術，本書將帶領你進入遊戲專案製作的過程，不管從初期的規劃、開發中技術的探討、開發後期的除錯以及產品發行後的維護等等。整個開發過程都會有詳盡的介紹，讓你了解遊戲程式的秘辛與研發的各類問題，並且傳承遊戲研發的經驗，是進入遊戲產業不可不知的觀念。

本書四大特色：

本書由淺入深的方式，經由遊戲製作的整體概念，帶領讀者進入開發階段時所可能會遇到的製作問題加以探討。

本書將收錄遊戲中實際運用的演算法公式，讓讀者可直接了解應用的環境與技術。

本書針對是遊戲程式所設計的概念導入書籍，我們針對具有C/C++概念的讀者所設計，直接切入設計重點沒有贅述。

本書以實際經驗來闡述重點，各個章節都是可實戰運用的觀念與技巧，讓讀者可經由本書的介紹快速了解遊戲程式的具體觀念。

# 《遊戲程式設計概論》

## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)