

《Torque游戏实战开发I》

图书基本信息

书名：《Torque游戏实战开发I》

13位ISBN编号：9787802489164

出版时间：2013-7

作者：吕岚 等

页数：202

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

《Torque游戏实战开发I》

内容概要

近年来，电脑游戏特别是网络游戏快速发展，越来越多的人加入了游戏设计与开发的行列。为了提高开发的效率、简化开发的门槛，游戏开发引入了游戏引擎的概念。

如同车辆的引擎，汽车制造商们可以将引擎取出，再建造另外一辆不同外观的车辆。游戏引擎把游戏软件中与硬件密切相关的、或者与算法密切相关的部分提取出来，即将所有与游戏具体内容无关的技术提取出来。这样，游戏开发者们可以从繁重的、重复的代码开发中解放出来，节省了开发与开发费用。

书籍目录

- 001 第1章 综述
 - 001 1.1 Torque 简介
 - 001 1.2 游戏策划主要内容
- 002 第2章 Torque 的安装、文件内容及基本操作
 - 002 2.1 安装Torque SDK
 - 003 2.2 Torque 的文件内容
 - 004 2.3 Torque 的基本操作
 - 007 2.4 游戏场景编辑器的操作界面及对应快捷键
 - 009 2.5 Torque 支持的文件类型
 - 010 2.6 推荐编译器
- 011 第3章 场景的基本制作
 - 011 3.1 地形
 - 015 3.2 地表
 - 017 3.3 湖水
 - 019 3.4 树
 - 020 3.5 森林
 - 022 3.6 牧草
 - 023 3.7 天空
 - 027 3.8 MissionGroup
- 028 第4章 Torque 脚本编程基础
 - 028 4.1 搭建简易的游戏平台
 - 030 4.2 常量与变量
 - 032 4.3 运算符与表达式
 - 032 4.4 数组
 - 034 4.5 控制流语句
 - 035 4.6 函数
 - 037 4.7 命名空间
- 038 第5章 Torque 运行流程
 - 038 5.1 根main.cs 模块
 - 040 5.2 Torque 架构
 - 041 5.3 关于tutorial.base
- 042 第6章 对象
 - 042 6.1 普通对象
 - 044 6.2 支持数据集的对象
 - 046 6.3 实例——创建TStatic 对象
 - 048 6.4 实例——创建支持数据集StaticShapeData 的对象
 - 049 6.5 实例——创建支持ItemData 对象
 - 050 6.6 TStatic、StaticShapeData 与ItemData 对象的区别
- 051 第7章 碰撞
 - 051 7.1 TStatic 对象与支持脚本的对象对碰撞的不同反应
 - 052 7.2 实例——碰撞拾取武器
 - 055 7.3 实例——碰撞显示数量
- 058 第8章 玩家角色机制
 - 059 8.1 实例——更改玩家角色模型
 - 061 8.2 玩家产生时机
 - 062 8.3 动画播放
 - 065 8.4 模型查看工具——Torque Showtool Pro

068	第9章 粒子系统
069	9.1 独立式粒子实例——篝火
074	9.2 独立式粒子实例——瀑布
077	第10章 触发器
077	10.1 触发器的基本概念与分类
078	10.2 区域触发器
079	10.3 实例——区域触发器与弹出对话框
081	第11章 爆炸
081	11.1 爆炸的基本概念
082	11.2 实例——爆炸与区域触发器
092	第12章 AI
092	12.1 实例——静态AI
094	12.2 实例——跟踪路径
099	第13章 武器系统
099	13.1 实例——武器切换与轮换
104	13.2 实例——开火
148	13.3 实例——伤害
153	13.4 增加数量管理的武器切换、轮换与弹药补给
158	第14章 音效
158	14.1 声音函数库
158	14.2 声音数据集
159	14.3 添加声音的方式
161	14.4 实例——背景音乐
162	14.5 实例——瀑布音效
164	14.6 实例——武器音效
168	第15章 天气
168	15.1 纹理要求
169	15.2 相关数据集
169	15.3 实例——暴风雨
173	15.4 实例——天气管理系统
183	第16章 GUI
183	16.1 GUI 编辑器
185	16.2 实例——简易主菜单界面
189	16.3 实例——制作窗口界面
192	16.4 实例——Splash 界面
195	16.5 实例——更换光标
197	16.6 实例——制作准心
198	16.7 实例——制作血条
199	16.8 实例——显示武器图像
200	16.9 其他常见控件
202	参考文献

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