

# 《大師談遊戲程式設計》

## 图书基本信息

书名：《大師談遊戲程式設計》

13位ISBN编号：9789867529359

出版时间：2004-6-25

作者：Daniel Dalmau

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.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《大師談遊戲程式設計》

## 內容概要

遊戲程式設計開發者必讀的一本書！這是一本有關遊戲設計開發的書，它的用意在於讓您了解目前大部份電腦遊戲裡常用的技術。本書涵蓋了遊戲程式設計的各個面向，從基本的資料結構與演算法乃至於進階的設計模式，人機介面的設計技巧、人工智慧設計、網路遊戲程式設計、2D遊戲程式設計、3D引擎等等，均屬於本書所探討的範圍。不過本書並非著重在圖學或網路等特定技術的鑽研上，而是儘可能讓技術和程式更易懂，讓讀者可以任意加以套用。因此，本書會針對重要的方法提供完整的說明、圖解和程式碼，讓您了解它們真正的含意，它們到底如何運作、為何能運作。本書特色 完整蒐羅遊戲設計所需要的資料結構與演算法技巧，可以直接套用在您的遊戲當中。完整的C++程式範例，讓您充分理解OpenGL與DirectX API怎麼用。告訴您如何設計線上遊戲，包含伺服器端與客戶端的設計技巧。人工智慧設計技巧剖析。如何在動作遊戲中創造出難纏的角色，如何在策略遊戲中創造出具有挑戰性的對手，本書將一一為您說明。2D遊戲程式設計技巧大公開。告訴您《瑪力歐》、《薩爾達傳說》等經典遊戲如何利用有限的資源做出超炫的效果，讓您學習到最經典的2D遊戲程式設計技巧。3D遊戲引擎大解密。本書詳細說明時下最流行之3D圖學技術，藉由這些先進的技術，您也可以創造出似假還真的虛擬實境。

# 《大師談遊戲程式設計》

## 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.tushu000.com](http://www.tushu000.com)