

<<脚本级网络游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<脚本级网络游戏编程>>

13位ISBN编号：9787302214168

10位ISBN编号：7302214166

出版时间：2009-12

出版时间：清华大学出版社

作者：喻春阳，邹吉滔，陈洪 著

页数：303

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>

<<脚本级网络游戏编程>>

前言

21世纪是计算机迅速普及的世纪，人们在把计算机作为多媒体娱乐工具的时候，就不可避免地会接触到计算机游戏，尤其是网络游戏。

作为第九艺术，2008年全世界计算机游戏的总产值约350亿美元。

计算机游戏已经成为全球商业的一个非常重要的分支。

在我国，据艾瑞调查报告数据，网络游戏市场总产值在2007年达到128亿元，游戏收入比2006年增长了67%。

预计游戏市场总产值将以平均每年209, 0的速度增长，到2011年将达到400亿元。

政府也开始制定相关政策，对游戏产业逐渐加大投入力度。

在这样的背景下，中国政府推出了国家信息技术紧缺人才培养工程（NITE）。

国家信息技术紧缺人才培养工程是信息产业部软件与集成电路促进中心（csIP）在信息产业部的直接领导下，组织国内众多软件与集成电路企业、研究机构和教育培训机构在全国范围内推出的专业人才培养计划。

培养工程于2006年1月1日正式启动。

培养工程首批设定的紧缺专业为软件开发、软件测试、Linux技术、软件构架、集成电路设计、嵌入式系统设计、游戏开发与设计、知识产权、电子政务及高级IT管理10个领域，分别通过理论培训、实训、实习、学历教育、认证考试和远程教育等手段进行相应的人才培养。

届时，在全国范围内将建立起80个信息技术紧缺人才培养与储备基地、150个远程继续教育站点，选定200所高等及职业院校进行定向专业共建教学，力争在2006_2010年培养并向企业提供定向专业毕业生10万人，短期技能提高培训人才达到50万人。

其中，游戏开发与设计是最紧缺的专业之一。

目前，一些高校已经开始着手开设游戏开发专业。

同时，越来越多的热血青年投入到游戏开发领域中来。

提到游戏开发，相信很多人认为要使用C++语言结合OpenGL。

或者是。

DirectX.进行程序设计。

如今，业界公认的最流行的、效率最高的方法是使用游戏引擎进行游戏开发。

游戏引擎提供了一个平台，我们在这个平台上工作而不用考虑这个平台和外部如何交互。

举例来说，我们需要撰写一个报告，然后打印几份给其他人传阅。

这个行为可以描述为写报告（游戏编程）——打印（游戏发布）——传阅（玩家玩）。

虽然过程很简单，但是存在一个问题，用什么来写这个报告？

用Word或者其他文本编辑软件。

可以认为Word是一个引擎，可以直接在上面进行撰写，而不用考虑字符是如何输入电脑的。

关于打印，电脑和打印机怎么交流的我们不用关心，只要单击打印机图标就可以了。

用户不必使用C++语言编写一个Word软件，然后再在它的基础上撰写文档。

<<脚本级网络游戏编程>>

内容概要

《脚本级网络游戏编程》深入浅出地介绍了利用Torque引擎创建游戏时所涉及的编程环境及脚本系统，书中用了大量笔墨阐述了Torque的脚本系统和资源使用，同时也概要地介绍了3D模型的几种不同的使用及创建方式。

书中最后部分详细地介绍了利用了Torque创建FPS游戏的全部过程。

书中附录部分收录了大部分Torque脚本类的属性和方法及数据模块的各种属性，在实际工作中很有实用价值。

《脚本级网络游戏编程》是Torque初学者不可多得的指导书。

《脚本级网络游戏编程》适用于网络游戏开发人员及爱好者，也可作为大专院校相关专业及社会培训班教材和参考书。

书籍目录

第1章 Torque简介1.1 安装TorqueSDK1.2 TorqueSDK的内容1.3 使用Torque实现梦想1.4 本章小结1.5 练习题第2章 从GettingStarted开始2.1 游戏的组织结构2.2 Torque支持的文件类型2.2.1.CS和.CS.dso文件2.2.2.gui和.ui.dso文件2.2.3 DTS格式文件2.2.4 DIF格式文件2.2.5 材质文件2.2.6 音乐和音效文件2.3 GettingStarted文档2.3.1 起始页面2.3.2 进入游戏世界2.3.3 组织对象2.3.4 脚本2.3.5 游戏试玩2.4 本章小结2.5 练习题第3章 Torque的编辑器3.1 WorldEditor3.1.1 File菜单3.1.2 Edit菜单3.1.3 Camera菜单3.1.4 World菜单3.1.5 Window菜单3.1.6 LightingTools菜单3.1.7 WorldEditorCreator菜单3.2 GUIEditor3.2.1 菜单栏3.2.2 控件选项3.3 本章小结第4章 TorqueScript4.1 TorqueScript的概念和术语4.2 关于TorqueScript4.2.1 变量4.2.2 字符串4.2.3 对象4.2.4 数据块4.3 本章小结4.4 练习题第5章 入门游戏tutorial.base5.1 根main.CS5.2 tutorial.base文件夹5.2.1 main.CS5.2.2 server文件夹5.2.3 client文件夹5.3 本章小结5.4 练习题第6章 进阶游戏starter.fps6.1 starter.fps游戏初窥6.2 starter.fps文件夹6.2.1 main.CS文件6.2.2 server文件夹6.2.3 client文件夹6.3 本章小结6.4 练习题第7章 制作.DIF文件7.1 Constructor的界面7.2 创建模型7.2.1 工具面板7.2.2 属性面板7.2.3 视图7.2.4 模式面板7.2.5 当前场景面板7.2.6 杂项面板7.3 制作.DIF文件7.4 DIF的LOD7.4.1 为什么使用LOD7.4.2 如何制作LOD7.5 本章小结7.6 练习题第8章 制作.DTS文件8.1 什么是DTS8.1.1 Max2DTSEXPORER8.1.2 安装DTSExporter8.1.3 Max的参数设置8.2 模型制作及导出DTS格式8.2.1 基本模型制作及导出DTS格式8.2.2 复杂模型的LOD制作8.3 材质8.4 本章小结8.5 练习题附录

<<脚本级网络游戏编程>>

章节摘录

插图：教学目标：全面了解Torque游戏引擎，掌握TorqueSDK的内容。

教学重点：掌握Torque游戏引擎的基本框架组织结构，以及框架中各单元的主要内容。

教学难点：common文件夹内容的解释。

近年来，随着计算机硬件和网络技术飞速发展，电脑游戏尤其是网络游戏的快速推进，以及广大人民群众娱乐方式的网络化，电脑游戏产业处于异常火爆的状态。

加上国家政策的倾斜，越来越多的人加入到游戏行业中来。

随着国内外民间游戏开发团队的迅速增多，专业的、业余的爱好者表现出了相当高涨的游戏开发热情，因此，当务之急，是从哪里进入游戏这个行业。

许多人提出这样的问题，“我有一定的编程基础，非常喜欢游戏行业，想为国产游戏贡献自己的力量，但是我应该从哪里开始呢？”

” Torque游戏引擎是一个不错的选择。

注意：SDK是Software：DevelopmentKit的缩写，中文意思就是“软件开发工具包”。

这是一个覆盖面相当广泛的名词，可以这么说，辅助开发某一类软件的相关文档、范例和工具的集合都可以叫做SDK。

torque的SDK为用户提供了用于开发游戏所需要的大部分工具、引擎源代码、各种插件以及可以作为起点的游戏Demo。

<<脚本级网络游戏编程>>

编辑推荐

《脚本级网络游戏编程》：中国电影电视技术学会数字特效与三维动画专业委员会，中国系统仿真学会数字娱乐专业委员会，中国文化创意产业技术创新联盟推荐教材。

关于《脚本级网络游戏编程》：本教材是网络游戏编程的专业课程。

《脚本级网络游戏编程》采用著名的TORque游戏引擎为主线，由浅入深的使读者了解游戏引擎的基本框架和使用，并掌握游戏引擎脚本层开发的知识，为学>——3者进一步进行引擎层开发打好基础。

国际知名游戏引擎先进引擎真体验网络游戏开发DIY第九艺术学院丛书作为RGDC游戏开发课程体系配套教材，由递归教育组织力量，集国内外游戏业内精英人才打造而成。

全套丛书共包括：游戏开发基础、游戏美术设计、游戏程序开发3个部分。

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>