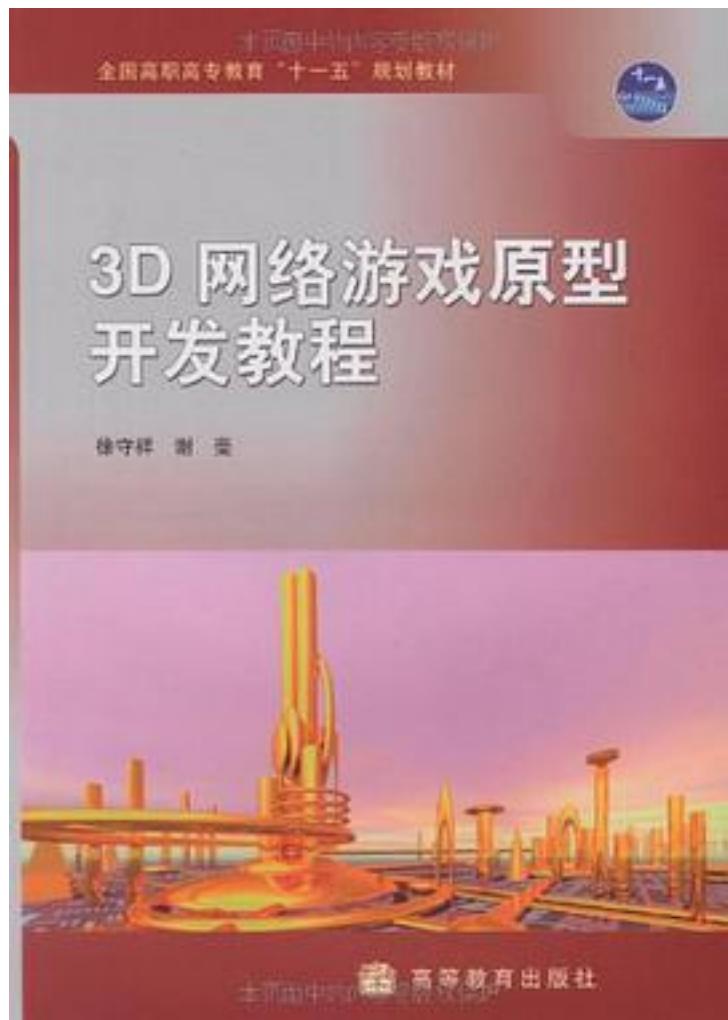


3D网络游戏原型开发教程



[3D网络游戏原型开发教程 下载链接1](#)

著者:

出版者:

出版时间:2009-10

装帧:

isbn:9787040281149

《3D网络游戏原型开发教程》是全国高职高专教育“十一五”规划教材，是国家级精

品课程“3D网络游戏开发实践”的配套教材。《3D网络游戏原型开发教程》使用国际上主流的开源游戏引擎Torque，采用“工作过程系统化”的套路模仿的训练学习模式。针对游戏内容，使用“发展原型法”进行游戏项目的开发。《3D网络游戏原型开发教程》将开发的迭代和技能的拓展相结合，以“荒原夺宝”游戏项目的开发过程为载体，将游戏开发的基本技能融于游戏开发过程中。全书共包括：开发环境的建立、雏形游戏、场景丰富的游戏、有声效的游戏、玩家特征化的游戏、地理环境仿真的游戏、界面友好的游戏和网络游戏7个原型，每个原型分为3~5个任务，原型作为教学的学习情境，任务产生教学的课程单元。

《3D网络游戏原型开发教程》可作为应用性、技能型人才培养的各类教育“网络游戏开发”相关课程的教学用书，也可供各类培训、计算机从业人员和爱好者参考使用。

作者介绍:

目录:

[3D网络游戏原型开发教程 下载链接1](#)

标签

游戏开发

未买

评论

[3D网络游戏原型开发教程 下载链接1](#)

书评

[3D网络游戏原型开发教程 下载链接1](#)