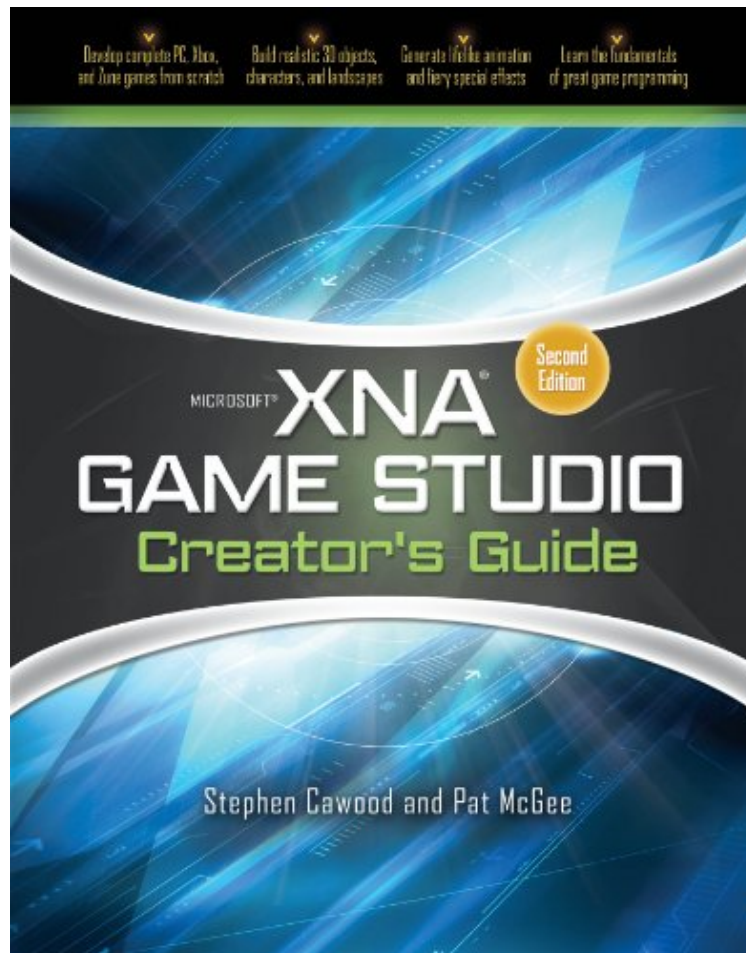


Microsoft XNA Game Studio Creator's Guide, Second Edition

Von Pat McGee, Stephen Cawood
ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation - Verkaufsrang: #1809128 in eBooks Veröffentlicht am: 2009-05-02 Erscheinungsdatum: 2009-02-14 File Name: B0028G5PM2 | File size: 26.Mb

Von Pat McGee, Stephen Cawood : Microsoft XNA Game Studio Creator's Guide, Second Edition before purchasing it in order to gauge whether or not it would be worth my time, and all praised Microsoft XNA Game Studio Creator's Guide, Second Edition:

Kundenrezensionen
Hilfreichste Kundenrezensionen
1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.
Interessant - aber ohne roten Faden
Von Peter Simpel
In dem Buch werden rund um XNA sehr viele Themen angesprochen und Hinweise gegeben. Allerdings ist es nicht als systematische Einführung in das XNA Framework geeignet. Es werden solide Kenntnisse in C# und in die Grundlagen der Spieleprogrammierung vorausgesetzt und m.E. sollte man sich auch mit der Struktur eines Spieles im XNA-Framework in Anstzen auskennen. Im Buch wird auf viele Elemente der Spieleprogrammierung bereits in den ersten Codebeispielen zurückgegriffen, die aber erst später erklärt werden. Vectors und Matrices z.B. werden erst in den Kapiteln 15 bzw. 16 genauer beschrieben, sind aber schon ab dem 4. Kapitel in jedem Code präsent. Aber auch grundlegende Definitionen werden nicht immer veranschaulicht. So widmet sich z.B. das Kapitel über 2D-Games hauptsächlich einem Verfahren zur Kollisionserkennung, aber der Leser

erfhrt nicht, was eigentlich ein SpriteBatch-Objekt ist. Bereits im 6. Kapitel werden Shader angegangen und hier liefert Microsoft nicht ohne Grund ein sog. Basissystem, das aber von den Autoren lediglich am Ende des Kapitels angesprochen wird, whrend der umfangreichste Teil sich dem Programmieren eines eigenen Shaders widmet, eine interessante Angelegenheit, die aber nur fr Fortgeschrittene gedacht ist. behaupt kann der Anfnger in der 3D-Programmierung nach der Lektre der ersten Kapitel ganz leicht den Eindruck gewinnen als msse er in jedem Spiel alle Polygone und Punkte eigenhndig programmieren. Tatschlich verwendet der Programmierer aber bereits vorhandene und in der Regel auch voranimierte Modells, die ber die Content Pipeline eingefhrt werden. Solche Themen werden jedoch erst am Ende des Buches behandelt. Sofern man mit diese Hrden bewunden hat, ist das Buch sehr gut brauchbar. Es widmet sich vielen Themen (siehe Inhaltsverzeichnis) und gibt interessante Anregungen rund um das XNA und hat daher seine drei Punkte verdient. Die Codebeispiele und ein Errata knnen von der Homepage der Autoren heruntergeladen werden. Sollte man an der Didaktik scheitern, kann man sich auch bei Microsoft umsehen. Die XNA Creators Homepage bietet umfangreiche Hilfen fr Einsteiger (u.a. eine 200 seitige Anleitung zum Einstieg in C# und XNA), lehrreiche Codebeispiele und auch das MSDN hat eine gute Dokumentation mit vielen hilfreichen Beispielen.

Kurzbeschreibung Bring your PC, Zune, and Xbox gaming visions to life with Microsoft XNA Game Studio Develop complete 2D and 3D games with step-by-step hands-on instruction, advice, and tips from two industry professionals. Fully revised to cover the latest features, Microsoft XNA Game Studio Creator's Guide, Second Edition lays out the essentials of game programming alongside exciting examples and C# code samples. Learn how to create 3D models, virtual worlds, and add stunning animation. You'll also discover how to incorporate 3D audio into your projects and handle PC and game controller input devices. Create, draw, and update XNA game windows and 3D objects