



Proceduralne Generowanie w Graffiti - Kompendium Wiedzy

Indeks: 802447 Producent: A K PETERS LTD (MA)

Cena: 270.10 zł

Opis

PROCEDURAL GENERATION IN GAME

Producent: A K PETERS LTD (MA)

Generowanie proceduralne to niezbędne narzędzie dla twórców gier, którzy chcą wciąż zaskakiwać graczy. Ta książka przedstawia nie tylko podstawy mechaniczne procesu generowania, ale też różne sposoby wykorzystania go w grach. Autorzy, czołowi eksperci z dziedziny, prezentują zabiegi wykorzystywane w takich grach jak Dwarf Fortress, No Man's Sky czy Flappy Bird. Dowiesz się też, jak generowanie proceduralne wpływa na tworzenie sztucznej inteligencji, animacji postaci czy dialogów. Książka jest przeznaczona dla profesjonalistów oraz dla tych, którzy chcą zgłębić tajniki procesu generowania proceduralnego.

Książka jest interesującym połączeniem teorii i praktyki. Autorzy przedstawiają nie tylko koncepty generowania proceduralnego, ale też kroki niezbędne do przygotowania gry z wykorzystaniem tej technologii. Znajdziesz tutaj wiele cennych wskazówek, którymi możesz wykorzystać do własnych projektów.

Ta książka w sposób kompletny przedstawia zagadnienie generowania proceduralnego w grach. Jest to pozycja obowiązkowa dla każdego, kto pragnie pogłębić swoją wiedzę z zakresu projektowania gier. Znajdziesz tutaj mnóstwo inspiracji, które pozwolą Ci rozwijać swoje projekty i wciąż zaskakiwać swoich graczy. Przedstawione tu techniki to niezbędne narzędzie dla każdego, kto chce tworzyć gry na najwyższym poziomie.

Parametry

Autorzy	ekspert w dziedzinie programowania gier
Format	miękka oprawa
Liczba stron	300
Wydanie	2023