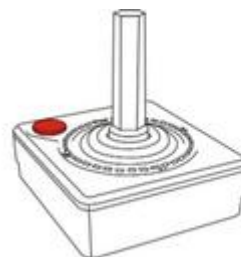


Seleção de Livros sobre Desenvolvimento de Jogos



Por
Marcos Romero
Dezembro / 2008



Categoria: **Essencial**

- Desenvolvimento de jogos 3d e aplicações em tempo real
- Programação de jogos com C++ e DirectX
- Modelagem de personagem para jogos com 3ds max 8
- Developing Games in Java
- Game Architecture and Design
- Programming Game AI by Example

Desenvolvimento de jogos 3d e aplicações em tempo real



- Este livro aborda diversos assuntos relacionados ao desenvolvimento de um jogo, como mercado, game design e tópicos de implementação no 3D Game Studio.

Programação de jogos com C++ e DirectX



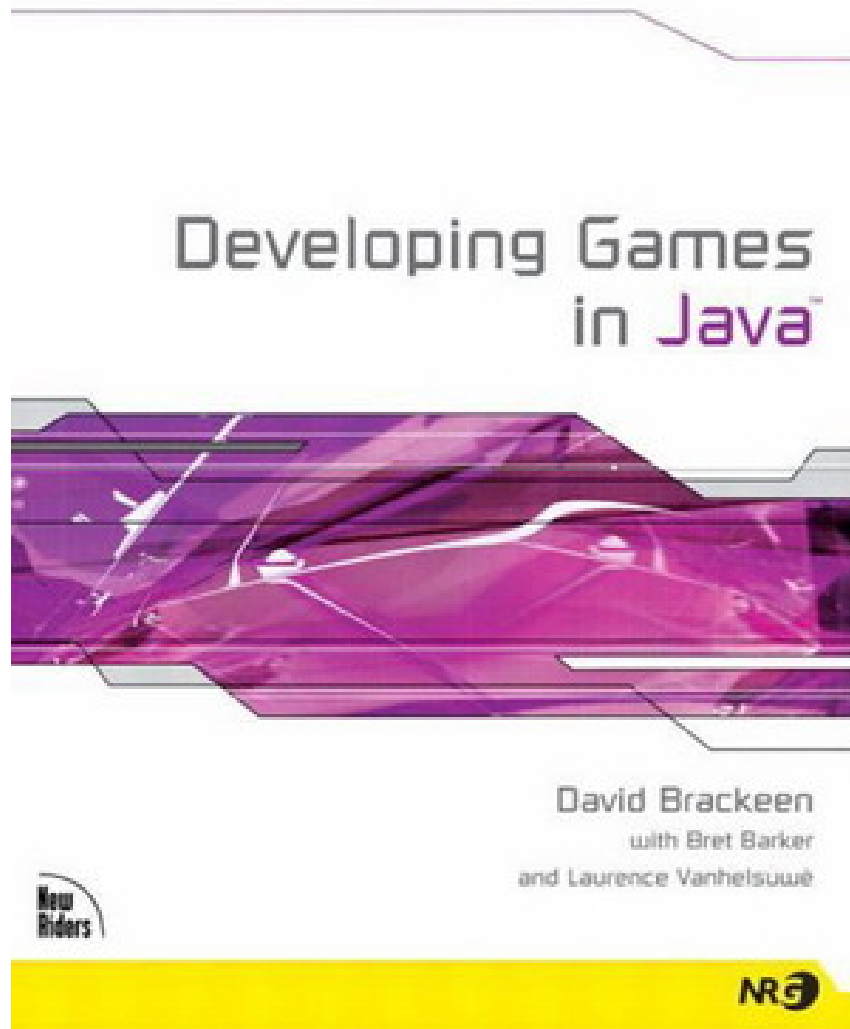
- Apresenta a linguagem C++, DirectX e os tópicos necessários para a construção de jogos em 3D.

Modelagem de personagem para jogos com 3ds max 8



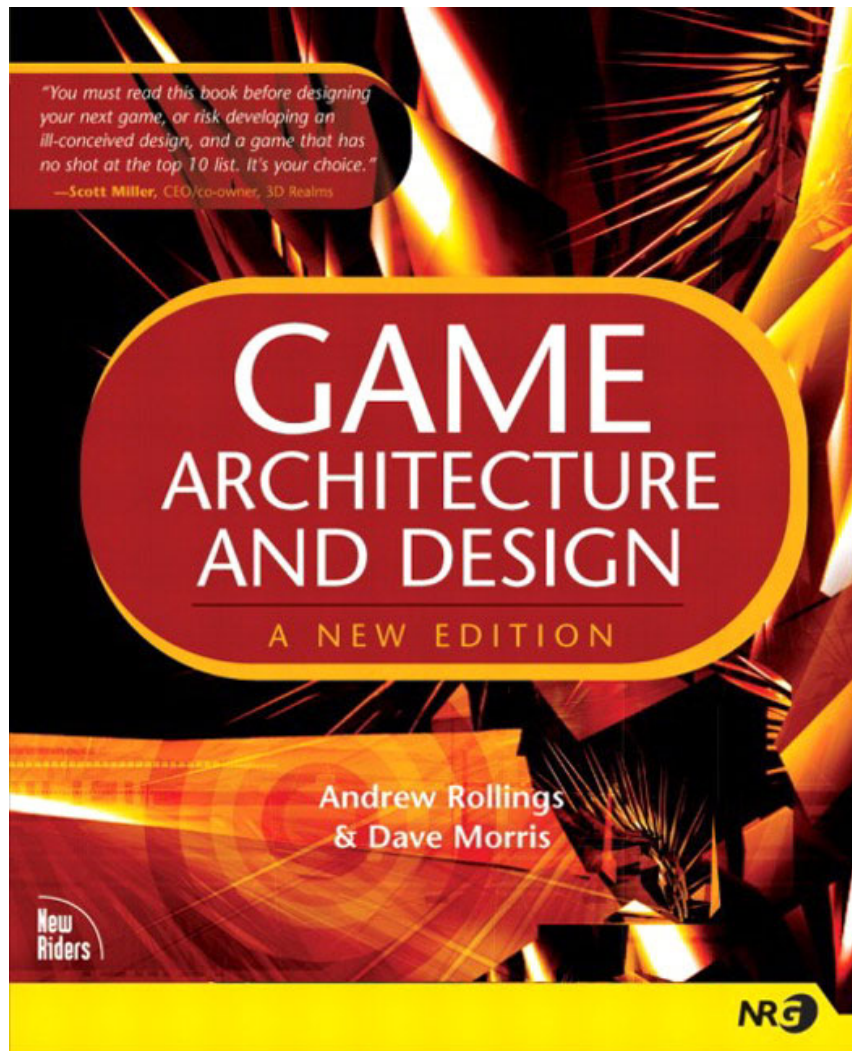
- Cobre a modelagem 3D, texturização e animação de personagens, importação dos modelos para a game engine, além das características que um modelo 3D para jogos deve ter.

Developing Games in Java



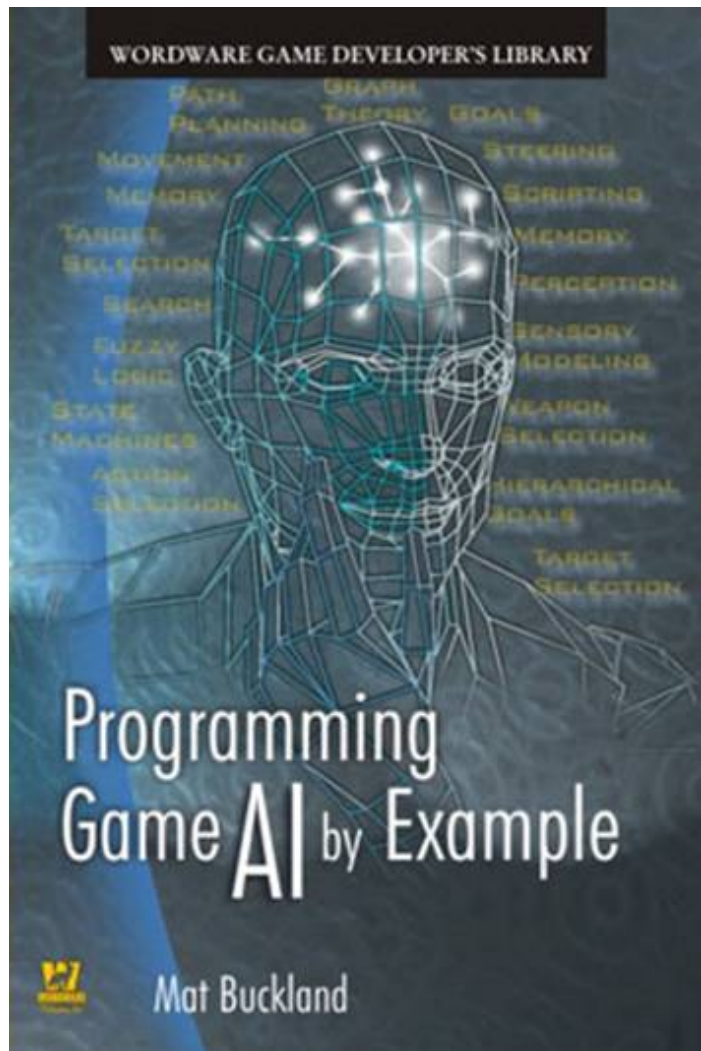
- Este livro possui uma sólida base sobre as diversas técnicas utilizadas em jogos. A linguagem Java é usada e são abordados jogos 2D, jogos 3D e inteligência artificial.

Game Architecture and Design



- Um guia detalhado para game design e planejamento que cobre desde o primeiro conceito do jogo ao início do desenvolvimento. Inclui estudos de casos de jogos bem conhecidos.

Programming Game AI by Example

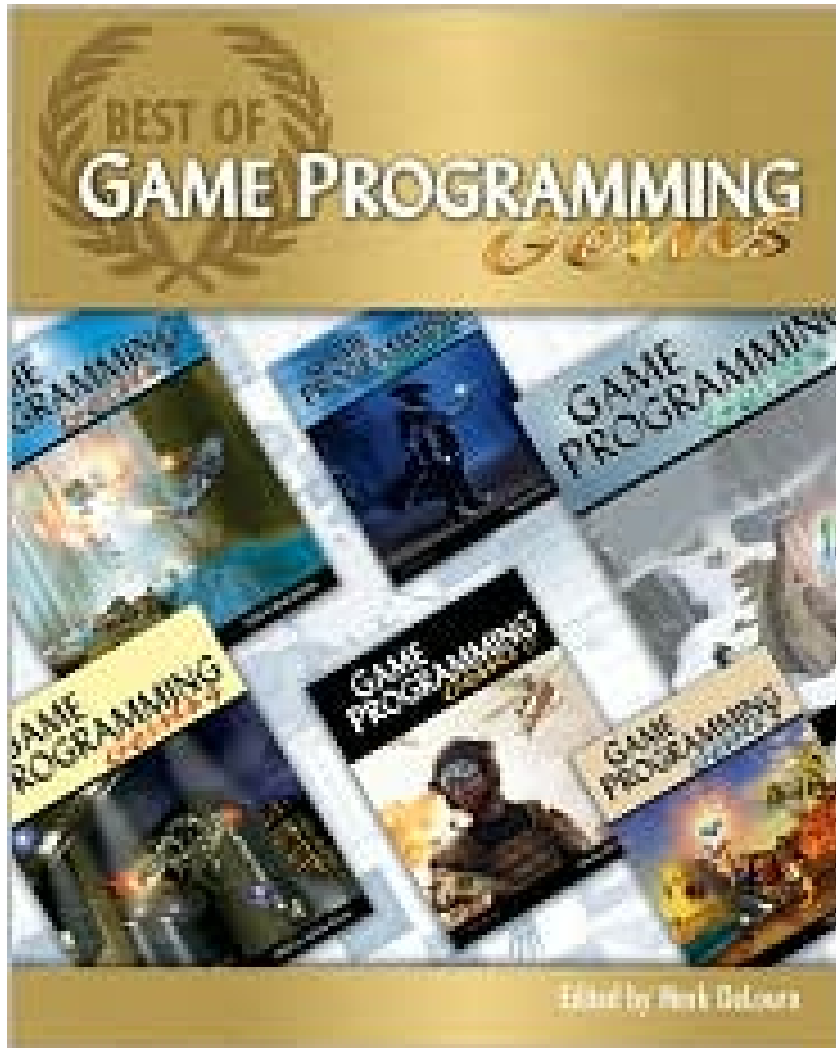


- Explica em detalhes muitas das técnicas de IA usadas em jogos modernos, mostrando como implementá-las de uma maneira bastante prática.

Categoria: **Avançado**

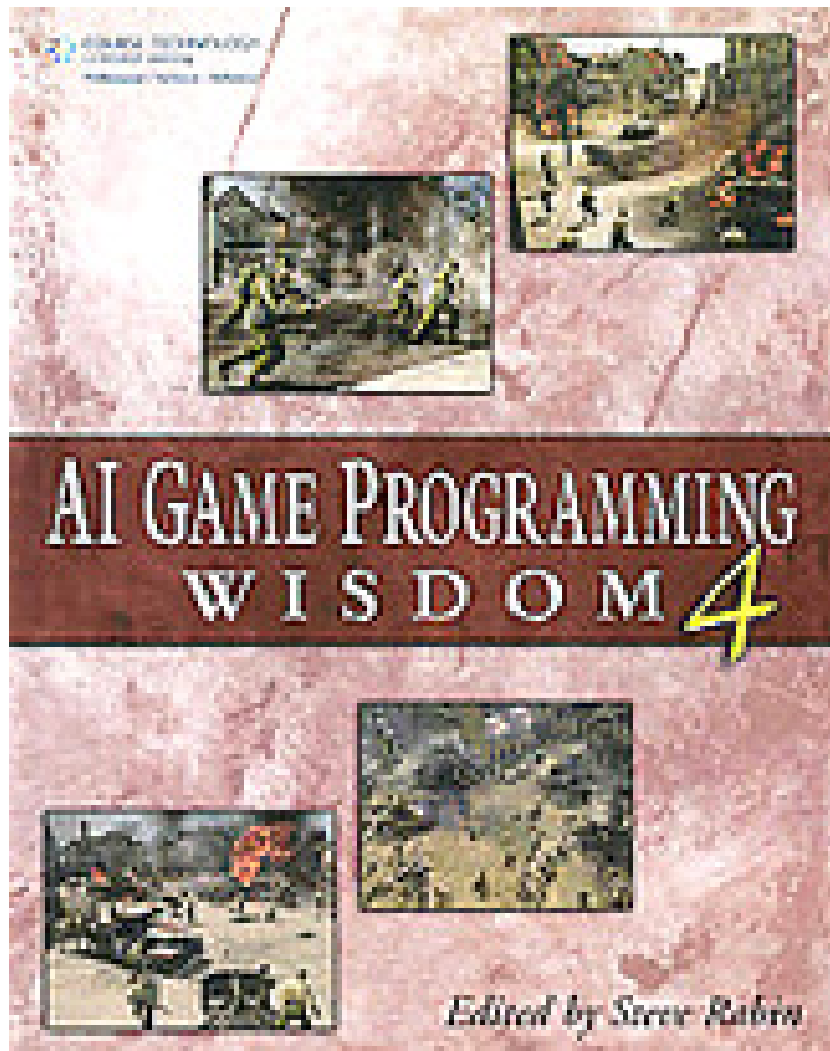
- Best of Game Programming Gems
- AI Game Programming Wisdom 4
- ShaderX6: Advanced Rendering
- Massively Multiplayer Game Development 2
- AI Techniques for Game Programming
- Physics for Game Programmers

Best of Game Programming Gems



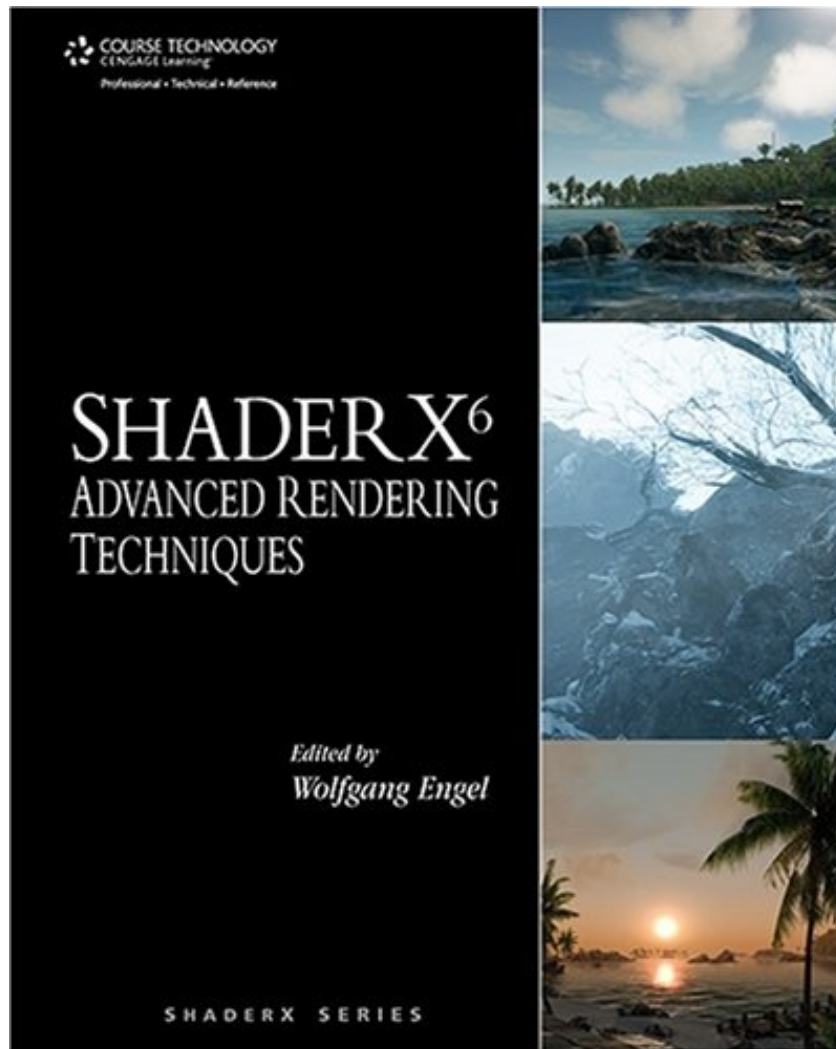
- Seleção dos melhores artigos da série Game Programming Gems. Esta série reúne artigos de diversos desenvolvedores abrangendo o estado da arte da produção de jogos.

AI Game Programming Wisdom 4



- Coletânea semelhante ao "Game Programming Gems" mas com foco específico em Inteligência Artificial para jogos.

ShaderX6: Advanced Rendering



- Cobre o uso dos shaders (pixel e vertex), que são pequenos programas executados diretamente nas placas gráficas para a produção dos gráficos modernos encontrados nos jogos.

Massively Multiplayer Game Development 2

Copyrighted Material

MASSIVELY MULTIPLAYER GAME DEVELOPMENT²

*Foreword by Gordon Walton,
Sony Online Entertainment*

- Includes ALL NEW articles on cutting-edge programming techniques, design tools, and production methods
- Provides insight from industry pros who have worked on the most successful MMP games, including *EverQuest*, *Ultima Online*, *The Sims Online*, and more
- Provides a companion Web site that will be updated frequently with development news and commentary from the biggest names in online game development



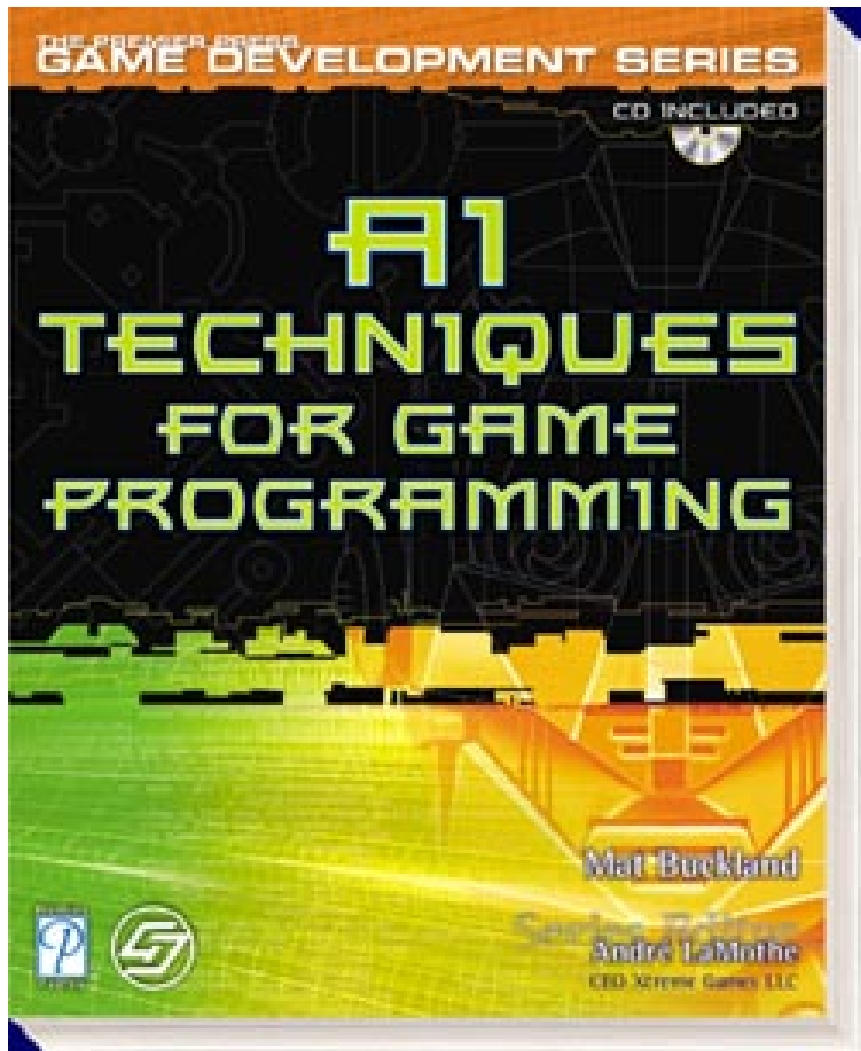
Game Development Series

Copyrighted Material

EDITED BY THOR ALEXANDER

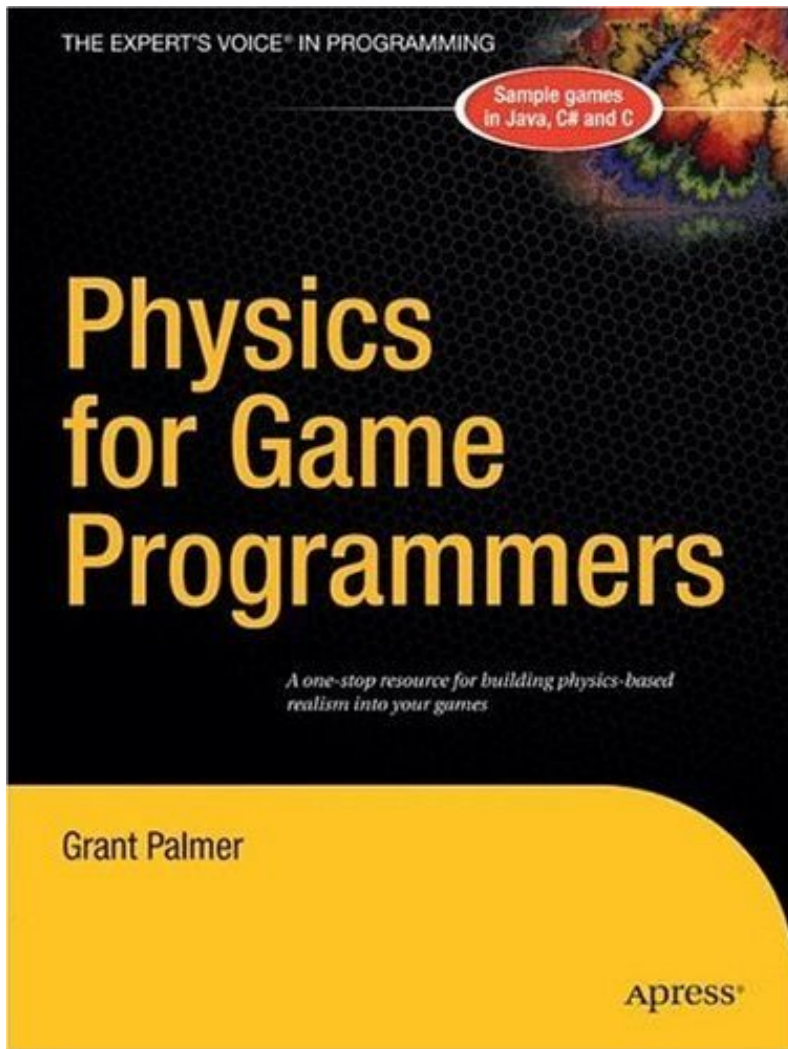
- Este livro aborda os diversos desafios encontrados na criação de jogos Massively Multiplayer, onde milhares de jogadores podem interagir entre si em um mundo virtual.

AI Techniques for Game Programming



- Do mesmo autor de "Programming Game AI by Example", este livro demonstra o uso de Algoritmos Genéticos e Redes Neurais aplicados em jogos de uma maneira bem prática.

Physics for Game Programmers

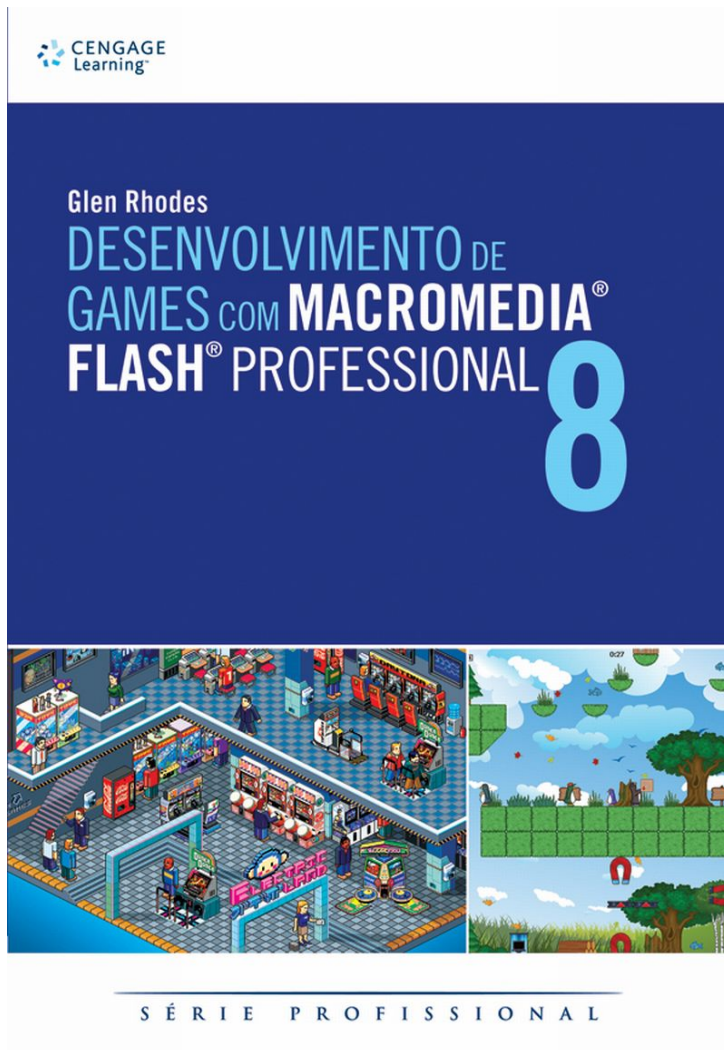


- Aborda a aplicação da física de uma forma realista nos modelos usados em jogos 3D. Cobre tópicos específicos como a física de carros, aviões, projéteis, mísseis e botes.

Categoria: **Plataformas**

- Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash Professional 8
- Mobile 3D Game Development
- Beginning XNA 3.0 Game Programming
- Blender Game Kit 2nd Edition
- Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform
- Engines e Editores de Níveis

Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash Profissional 8



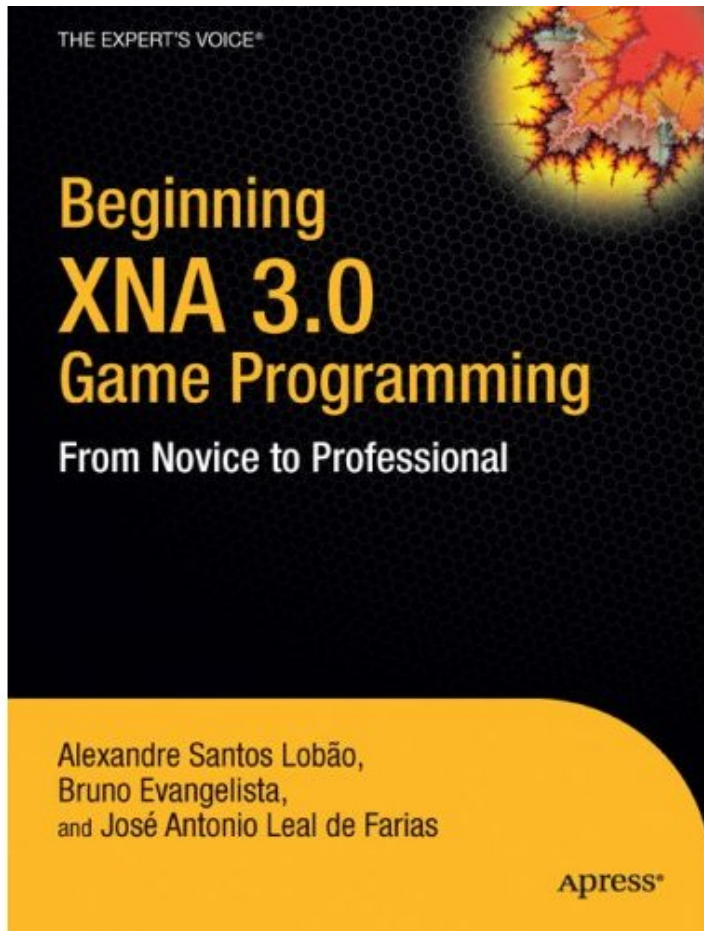
- O Flash se tornou uma das principais plataformas para a produção de jogos para a web. Este livro explora os recursos do Flash 8 e ActionScript para jogos.

Mobile 3D Game Development



- O mercado de jogos para celulares se expandiu bastante. Este livro aborda a programação de jogos para celulares em Java, usando a Game API do MIDP 2.0 e o padrão M3G para jogos 3D.

Beginning XNA 3.0 Game Programming



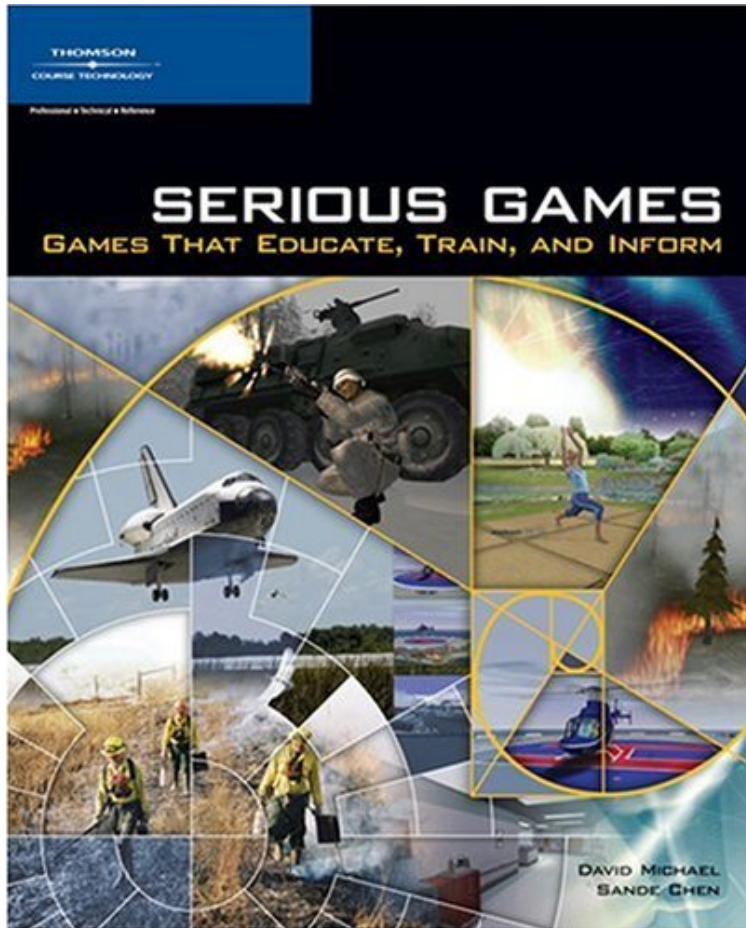
- Apresenta os fundamentos de C# e XNA 3.0 necessários para a criação de jogos 2D e 3D para PC e XBox 360, construindo vários exemplos de jogos.

Blender Game kit 2nd Edition



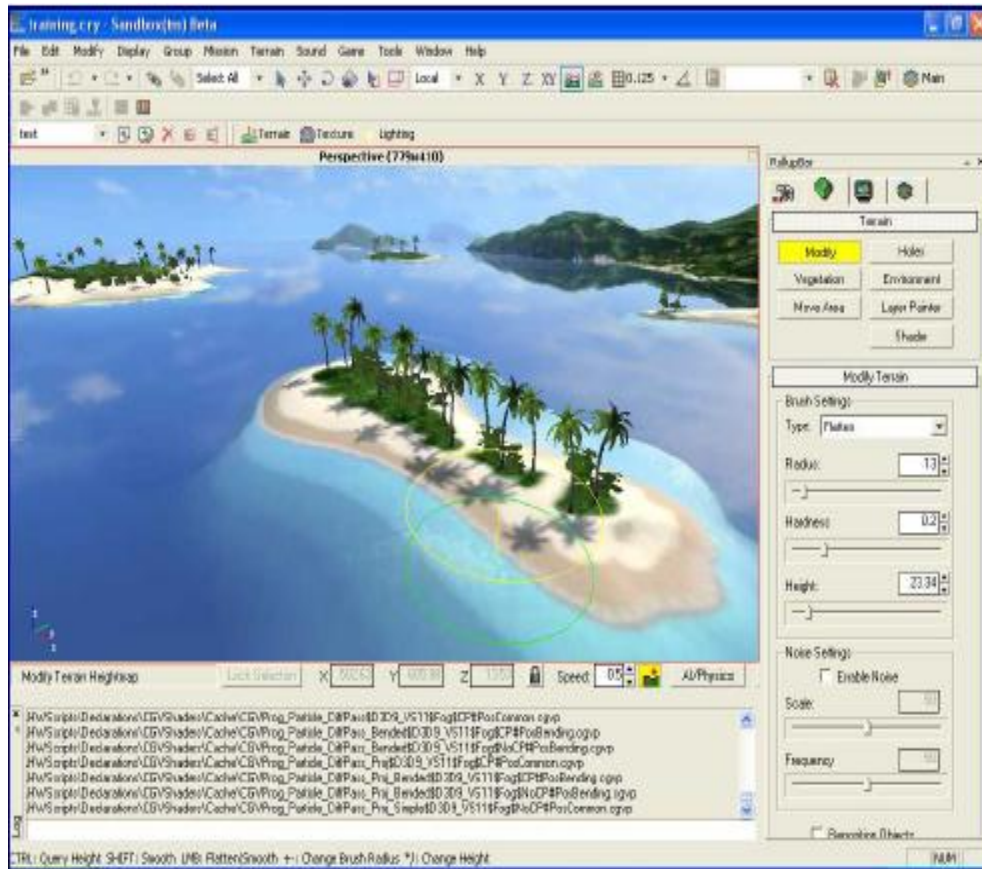
- O Blender integra modelagem 3D com uma game engine que permite a criação de jogos e animações interativas. Este livro traz diversos tutoriais sobre a criação de jogos 3D.

Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform



- O mercado de Serious Games tem um grande potencial. São jogos feitos para educação e treinamento que podem ser usados por diversas áreas como exército, governo, empresas e hospitais.

Engines e Editores de Níveis



- As Engines Gráficas como Ogre3D (C++) e jMonkey (java) e os Editores de Níveis de jogos, como Neverwinter e Far Cry, são excelentes fontes de pesquisa para a compreensão dos jogos modernos.