

## 课后阅读 | 游戏开发工程师学习路径（下）

2018-08-21 蔡能

从0开始学游戏开发

[进入课程 >](#)



讲述：蔡能

时长 04:39 大小 2.13M



上一节，我讲了一些底层知识和编程语言。搭好了底子，接下来，你需要掌握一些游戏的常规原理和机制。这里我也为你准备了一份学习书单。

### 游戏设计

《游戏机制》，这是一本策划和程序员都可以看的书。在游戏设计中，游戏机制的设计，决定着游戏中的呈现效果，直接影响着玩家体验。而这本书就是教你如何打造出挑战丰富、乐趣十足、平衡良好的可玩性的游戏机制。它结合了很多实用案例，从不同角度介绍和阐述了游戏机制，介绍了用于构建和模拟游戏机制的 Machinations 工具。

《游戏设计的 100 个原理》做游戏开发的人，基本上自己都是非常喜欢游戏的，肯定玩过不少游戏。但是估计你对游戏设计背后的原理性的东西，了解的不会很多。这本书就是讲很

多原理性的东西，让你从更专业的角度来看你以前玩过的游戏，毕竟游戏设计其实更像是一门哲学。

[《Windows 游戏编程大师技巧》](#)，这是一本经典书籍，属于游戏开发启蒙教材，它涉及了开发的基础知识和理论、开发技巧这些问题。有一点点汇编、C/C++ 语言基础，看这些就不会觉得特别难了。

## 2D 和 3D 编程

接下来，关于 2D 编程，我们可以看[《Cocos2dX 游戏开发技术精解》](#)，这是一本让你一下子就能学习 2D 引擎且直接上手的书籍，几乎是学习 2D 游戏必备。

《Unity 4.x 2D 游戏开发基础教程》是一本利用 Unity 编写 2D 游戏的教程书籍。另外有一本非常难买到的书[《2D Graphics Programming for Games》](#)，目前只有英文版，如果你能找到电子书也可以阅读一下。

毕竟 3D 游戏大行其道，但是它和 2D 游戏的路数又是非常不一样的。加上很多人上来就想做 3D 游戏，那关于 3D 开发，这几本书必看不可。

[《3D 游戏编程大师技巧》](#) [《Unity 3.x 游戏开发实例》](#) [《3D 游戏开发大全》](#)。第一本书可以让你很轻松地就了解 3D 游戏的编程基础知识，第二、三本书都是属于利用引擎来编写实例的，你可以在这些例子中获取更多的实战经验。

而《3D 游戏开发大全》以 Torque 引擎来作为切入点，让你看到更多的技术。比如，游戏建模技术、人工智能技术、玩家控制技术等等游戏开发的细节。看完这三本书你就会对 3D 游戏编程有一个本质的了解。

做为 3D 游戏开发，还要知道 3D 模型、贴图、骨骼等一些 3D 美术知识。从基础开始学起的话，我推荐[《DirectX 9.0 3D 游戏开发编程基础》](#)。这本书介绍了一些必备的数学工具，涵盖了 Direct 3D 中几乎所有基本运算，以及如何使用 Direct 3D 来实现 3D 游戏。

## 网页游戏开发

原生游戏客户端开发的学习重点在编程语言上，所以，其实你学了什么编程语言，几乎可以决定你会从事什么样的开发工作。而网页游戏相对来说就简单得多。

想要学习网页游戏制作，其实就是学习 CSS3、HTML5 以及 JavaScript 的知识。这方面的学习资料非常之多，网上一搜就能出来一大堆。其实你只要把每个方面专心学完一本书，把基本知识和核心知识搞懂了，结合一些项目实战有针对性的去练习就可以了，入门还是非常容易的。

比如，看些大家都推荐的经典书籍 [《响应式 Web 设计》](#) [《HTML5 程序设计》](#) 等等。

最初，你需要学习最基础的 HTML 语言语法。HTML5 本身对初学者就非常友好。

[《JavaScript 语言精粹》](#) 也是必读的书籍。JavaScript 语言的书籍非常非常多。这本书的内容就像它的书名，真是是精粹，从语法、函数、对象、数组、正则等等特性来介绍 JavaScript 语言的精髓，让你能真正掌握并高效地使用 JavaScript，非常推荐。

到这里，按照原生游戏开发和网页游戏开发的分类，我们的游戏学习路径和书籍介绍已经写得差不多了，在这里再向你介绍两本与游戏无关却与编程有关的书籍 [《设计模式》](#) [《代码大全》](#)。

这两本书能让你编写代码的水平提升一个层次，提高编程水平是让自己的职业化道路越走越远的一条唯一途径。世上没有捷径，勤学苦练，多看多写才是根本。游戏开发的基础是编程基础，有了扎实的底子，往后走提升得才会比较快。

一百多年前，福楼拜曾在的一封信里写到：“谁要能熟读五六本书，就可成为大学问家了。”所以，我列的这些书，你能读完最好。但我知道，对大多数人来说，肯定是读不完的。你可以根据自己的情况做个筛选，有针对、有选择的去学习。

如果你想从事 H5 游戏开发的，你可以着重学习 HTML 和 CSS；如果想学习服务器端开发的话，可以着重学习 Socket 开发和 TCP/IP 相关的书籍；如果想学习客户端知识，比如 3D 客户端的话，可以注重学习 Unity 或者虚幻引擎为载体的书籍。

希望今天的分享对你有帮助。

# 从 0 开始学游戏开发

你的游戏开发入门第一课

蔡能

原网易游戏引擎架构师  
资深游戏底层技术专家



新版升级：点击「👤 请朋友读」，10位好友免费读，邀请订阅更有**现金**奖励。

© 版权归极客邦科技所有，未经许可不得传播售卖。页面已增加防盗追踪，如有侵权极客邦将依法追究其法律责任。

上一篇 课后阅读 | 游戏开发工程师学习路径（上）

下一篇 结束语 | 做游戏的过程就像是在雕琢一件艺术品

## 精选留言

写留言

由作者筛选后的优质留言将会公开显示，欢迎踊跃留言。