

《电脑游戏设计教程》

图书基本信息

书名：《电脑游戏设计教程》

13位ISBN编号：9787302156475

10位ISBN编号：7302156476

出版时间：2007-12

出版社：赵剑平、等 清华大学出版社 (2007-12出版)

作者：赵剑平

页数：274

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《电脑游戏设计教程》

内容概要

本书面向有志于从事电脑游戏设计职业的读者，以9章内容分3个层次介绍了电脑游戏的本质特性及其策划、设计和开发工作的基本过程和方法。

第1章和第2章介绍了电脑游戏的设计、开发理念与模式及其演化情况，讨论了游戏设计师的角色认知和综合职业素养。这部分内容有助于读者建立电脑游戏设计职业和产品开发的基本概念。

第3章至第6章以软件生命周期的里程碑为纲、基于对《傲世三国》的改编设计介绍了即时战略游戏的产品策划、需求分析、产品设计、游戏机制设计、核心玩法设计、任务设计、故事/对话设计、基本的技术设计以及游戏测试和维护等内容。这部分还讨论了如何利用UMI。和CASE工具对戏系统进行面向对象建模，利用前向工程技术和设计模型自动创建框架代码和设计文档，利用逆向工程技术自动跟踪项目和维护文档。这部分内容为读者介绍了电脑游戏开发的具体操作过程和基本方法，深化角色认知。

第7章至第9章讨论了几类流行游戏的产品特点和设计考虑因素，并且讨论了电脑游戏的若干重要特性的概念、元素和相互关系。这部分内容是游戏设计的理论基础，也是游戏设计师职业修养的重要内容。

本书可作为高校和专业教育机构的电脑游戏设计专业培训教材，也适用于游戏产业人员、媒体人员、游戏评论作者和资深玩家。

《电脑游戏设计教程》

书籍目录

1 认识电脑游戏及其设计 2 电脑游戏的制作过程 3 电脑游戏策划 4 电脑游戏机制设计 5 电脑游戏技术设计 6 电脑游戏测试与维护 7 电脑游戏类型研究意义 8 电脑游戏特性研究与设计应用 9 电脑游戏特性关系研究

《电脑游戏设计教程》

编辑推荐

本书面向有志于从事电脑游戏设计职业的读者，以9章内容分3个层次介绍了电脑游戏的本质特性及其策划、设计和开发工作的基本过程和方法。第1章和第2章介绍了电脑游戏的设计、开发理念与模式及其演化情况，讨论了游戏设计师的角色认知和综合职业素养。这部分内容有助于读者建立电脑游戏设计职业和产品开发的基本概念。第3章至第6章以软件生命周期的里程碑为纲、基于对《傲世三国》的改编设计介绍了即时战略游戏的产品策划、需求分析、产品设计、游戏机制设计、核心玩法设计、任务设计、故事/对话设计、基本的技术设计以及游戏测试和维护等内容。这部分还讨论了如何利用UMI。和CASE工具对戏系统进行面向对象建模，利用前向工程技术和设计模型自动创建框架代码和设计文档，利用逆向工程技术自动跟踪项目和维护文档。这部分内容为读者介绍了电脑游戏开发的具体操作过程和基本方法，深化角色认知。第7章至第9章讨论了几类流行游戏的产品特点和设计考虑因素，并且讨论了电脑游戏的若干重要特性的概念、元素和相互关系。这部分内容是游戏设计的理论基础，也是游戏设计师职业修养的重要内容。本书可作为高校和专业教育机构的电脑游戏设计专业培训教材，也适用于游戏产业人员、媒体人员、游戏评论作者和资深玩家。

《电脑游戏设计教程》

精彩短评

- 1、可以说没什么用~接近于垃圾
- 2、實用軟件工程的一個實例吧。。書裡那個遊戲玩了之後對這本書興趣驟然減少十分之九。。

《电脑游戏设计教程》

精彩书评

1、别看此书封面土的掉渣，但却是一线实践者的真实体会。此书作者是<傲世三国>游戏的主策划，书中以此游戏为样本，探讨了游戏策划、开发、发行、市场等诸多方面的内容，很多地方有较为深入的见解。对于游戏开发而言，作者的观点是游戏开发是一个看起来很美的过程，开发本身其实没有那么好玩，不是随随便便就可以做到的，这一点，我非常赞同。对于什么是好游戏，引用一位大师的话：“简单”+“好玩”。

《电脑游戏设计教程》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com