

《游戏设计概论》

图书基本信息

书名：《游戏设计概论》

13位ISBN编号：9787302169659

10位ISBN编号：7302169659

出版时间：2008-3

出版社：清华大学

作者：胡昭民

页数：328

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

《游戏设计概论》

内容概要

《游戏设计概论(第2版)》共分11章,第1章“游戏设计高手快易通”,第2章“游戏设计初体验”,第3章“游戏类型简介”,第4章“游戏开发工具”,第5章“游戏引擎导论”,第6章“数据结构与人工智能”,第7章“2D游戏算法”,第8章“游戏中的数学与物理算法”,第9章“3D游戏算法”,第10章“编辑工具软件与应用实例”,第11章“游戏开发团队的任务与未来”。《游戏设计概论(第2版)》的最大特色是理论与实践并重,从对整个游戏产业的认识、游戏设计理念、游戏设计类型,到游戏程序开发工具、DirectX、OpenGL的函数库,再到数据结构、人工智能、2D算法、3D算法、数学物理规律在游戏中的应用、音效等专题,均用游戏开发项目辅助说明,非常容易理解。并通过项目剖析和概念流程图的形式来进行介绍,清晰易懂,实用性强。书中还提供若干实践专题,均来自游戏团队的真实项目,读者略加修改即可用于自己的项目。配套光盘提供《巴冷公主》全套设计图案,珍贵难得。

《游戏设计概论》

书籍目录

第1章 游戏设计高手快易通 1-1 游戏的组成要素 1-1-1 行为模式 1-1-2 条件规则 1-1-3 娱乐身心
1-1-4 输赢胜负 1-1-5 总结 1-2 游戏平台简介 1-2-1 大型游戏机 1-2-2 SEGA大型游戏机 1-3 TV游
戏机 1-3-1 任天堂时TV游戏机 1-3-2 索尼的TV游戏机 1-3-3 微软的TV游戏机 1-3-4 SEGA的TV游
戏机 1-4 掌上型游戏机 1-4-1 任天堂的掌上型游戏机 1-4-2 索尼的掌上型游戏机 1-4-3 SEGA的掌
上型游戏机 1-5 计算机游戏发展史 1-5-1 《淘金记》 1-5-2 《三国志》 1-5-3 《樱花大战》 1-5-4
《反恐精英》 1-5-5 《皇牌空战》 1-5-6 《皇拳》 1-5-7 《帝国时代》 1-5-8 《魔兽争霸》 1-6
游戏与相关计算机硬件 1-6-1 双核CPU 1-6-2 主板 1-6-3 内存 1-6-4 显卡 1-6-5 声卡 1-6-6 喇叭
1-6-7 游戏控制设备 1-7 游戏发烧友常用名词第2章 游戏设计初体验 2-1 游戏设计4大元素 2-1-1 策
划 2-1-2 程序 2-1-3 美工 2-1-4 音效 2-1-5 总结 2-2 游戏设计架构与规划 2-2-1 建立游戏主题
2-2-2 设置游戏系统 2-2-3 描述游戏流程 2-2-4 电影与游戏的结合 2-2-5 设置游戏风格 2-2-6 设置
游戏主角与关卡 2-2-7 游戏环境界面的设计 2-2-8 游戏不可测性的探讨 2-2-9 游戏节奏的掌控
2-2-10 游戏输入设计 2-2-11 游戏设计的死角 2-3 游戏剧情的作用 2-3-1 细致入微式剧情 2-3-2 单
刀直入式剧情 2-3-3 柳暗花明式剧情第4章 游戏开发工具第5章 游戏引擎导论第6章 数据结构
与人工智能第7章 2D游戏算法第8章 游戏中的数学与物理算法第9章 3D游戏算法第10章 编辑工具软件
与应用实例第11章 游戏开发团队的任务与未来

章节摘录

插图：

《游戏设计概论》

编辑推荐

《游戏设计概论(第2版)》由台湾著名的《巴冷公主》游戏开发团队为游戏设计新人全方位了解游戏行业而编写，覆盖面广，涉及游戏设计行业的各个方面，可用作游戏设计相关专业"游戏设计概论"课程的教材。

《游戏设计概论》

精彩短评

1、前面讲的都是游戏历史，编程语言比较，浪费了很多纸张。而后面的50%才提到了重点，是引擎上的。可惜的是完全没有提到关卡设计、策划。比较适合刚入门的设计人员。

2、其实...很深的感觉作者是偏向程序的,所以策划相关的都是很粗的带过,而且里面的东西都感觉老是在自己吹自己做过的游戏,不过嘛,他程序的思想能看下,起码也是做过游戏有经验的人嘛,不过看完收获不算大OTZ

里面的光盘更囧...都是他做得游戏的图片资料...我晕..

3、光盘里内容还算丰富(对美工而言)比较适合非计算机系人士或刚接触计算机专业的学生

4、太泛了。。。没什么内容。。。

5、入门不错

6、讲真，写的太水了。数据结构那里算是讲了点在游戏中的应用。

7、书的封面感觉不错啊，有种游戏的感觉，而且内容也很好，值得一读。

《游戏设计概论》

精彩书评

1、其实....很深的感觉作者是偏向程序的,所以策划相关的都是很粗的带过,而且里面的东西都感觉老是在自己吹自己做过的游戏,不过嘛,他程序的思想能看下,起码也是做过游戏有经验的人嘛,不过看完收获不算大OTZ里面的光盘更囧....都是他做得游戏的图片资料....我晕..

《游戏设计概论》

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