第一图书网, tushu007.com

<<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：9787030180261

10位ISBN编号：7030180267

出版时间：2006-11

出版时间：科学出版社

作者：潜龙

页数：281

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：http://www.tushu007.com

<<游戏设计概论>>

内容概要

《游戏设计概论》为希望成为和已经成为网络游戏从业人员的读者撰写，是一本普及性图书，以网络游戏从业者手中的指南手册为编撰目标。

《游戏设计概论》的目的是让读者以最多的角度、最详实的程度来最快地了解网络游戏的制作流程、制作过程中各个环节的不同要求以及不同职位所必须具备的基本能力，力图将整个网络游戏制作过程及人员状况完整地展现在读者面前，并为读者更好地加入到网络游戏业中铺平道路。

《游戏设计概论》共分九章。

主要介绍网络游戏制作流程。

将网络游戏的制作方式进行相对详细的介绍，并对网络游戏制作过程中的各个环节讲解透彻，以读者能够了解游戏制作流程、游戏制作人员分类和不同人员素质的不同要求为目标。

首先从网络游戏从业人员基础条件入手，介绍成为网络游戏从业者所必须具备的一些基本素质；然后根据个人条件不同划分出不同方向；再分别从主管、程序、策划、美工、音乐、资料、测试等不同人员特点着手，具体介绍网络游戏制作者在不同岗位上的不同要求，以及达到这些要求的自我奋斗方向。

希望通过《游戏设计概论》，能给所有网络游戏从业人员及希望成为网络游戏制作群中一员的读者带来一些借鉴，并最终成为网络游戏从业者手中的指南手册。

书籍目录

第1章　游戏制作人的基本素质个人素养合作实战演练Ⅰ实战演练Ⅱ学习实战演练Ⅲ修养职业能力行业大环境的了解感知力实战演练Ⅳ基本职业能力一专多能实战演练Ⅴ了解与精通专业精神苦和累的体现艺术的魅力不知疲惫的机械劳动活跃的思维条理性思维实战演练Ⅵ发散性思维实战演练Ⅶ创造和完善附：综合素质附：头脑风暴法集体讨论活动指南附：行业分析能力测试附：条理性分析测试附：发散思维第2章　游戏制作人员职位划分游戏制作人才的基本划分管理人员策划人员程序人员美术人员音乐人员测试人员其他人员策划人员工作内容实战演练I要点与难点工作量化程序人员工作内容专业与细分实战演练Ⅱ工作量化美术人员工作内容专业人才与分工原则实战演练Ⅲ工作量化音乐和其他音乐人员管理人员测试人员其他人员工作量化附：网络游戏制作业工作量化评分规则附：网络游戏美术人员专业调查问卷第3章　主管的使命为什么我要成为主管我要怎样成为主管成为主管的基本条件实战演练Ⅰ实战演练Ⅱ实战演练Ⅲ实战演练Ⅳ项目管理应具备的能力纯技术与纯管理国外现状与国内发展整体与局部主管的职能描述游戏项目主管的特点基本的职能手册附加条例实战演练Ⅴ主管要学习些什么节奏的把握我的发展方向参考资料网络资源路漫漫其修远附：项目主管人员能力测试问卷项目管理能力测试人际交往能力测试人事管理能力测试专业能力测试第4章　思想的源头——策划策划的工作内容最初的工作实战演练I撰写完整的策划方案实战演练Ⅱ构思与创意游戏系统的细化和改进游戏世界观的产生游戏规则的提炼游戏元素的引入公式与数值成为策划的条件脑力劳动者创意与公式设计的区别文学素养和写作能力实战演练Ⅲ行业的了解程度条理性与创造性的统一游戏系统论实战演练Ⅳ捕捉思维亮点不断完善自己网络资源主策划和执行策划策划部门的组成结构是合作还是服从实战演练Ⅴ低门槛与高要求奇怪的游戏策划群体玩而优则策划我有一个好点子正规与完善思想与实践的距离附：策划案文档的基本格式范例第一部分：游戏概述第二部分：游戏世界介绍第三部分：游戏系统介绍第四部分：游戏项目可行性分析第5章　游戏开发中程序员的角色程序就是程序程序开发的基础不同专业性很强使用工具不同对综合能力要求较高程序员要做些什么专业特性——游戏引擎实战演练Ⅰ团队合作方案哪里是我的专长功能模块与系统要求系统框架功能模块整合游戏的各个系统模块实战演练Ⅱ主程序与一般程序员的不同之处除了程序还要做什么其他程序人员介绍还有哪些程序人员其他程序人员与主程序的基本合作要求实战演练Ⅲ学习目标学习目标定位专业学习参考书籍网络资源附：DMMORPG引擎基本结构第6章　创造美丽世界——游戏美术美丽的创造者定位游戏的美术风格将美术设计要求转化为效果构建独立的游戏世界美术体系复杂分工为什么会有复杂的分工实战演练I全局的掌控者——主美术美丽的源头——原画角色的上帝——人物建模灵魂的灌注者——角色动作世界由我创造——场景制作效果的最终完善——特效与界面配合问题的直接体现谁才是最关键的角色实战演练Ⅱ心脏与其他器官如何让我的作品更优秀我的定位在哪里用什么雕琢我的作品实战演练Ⅲ网络资源库专业论坛除了美丽我们还需要什么美丽效果与玩家代入感整体性和闪亮点Q版和梦幻实战演练Ⅳ效果是惟一的要求附：美术部门常用的职务说明书第7章　游戏音乐和音效——天籁之声游戏音乐和音效在游戏开发中的地位主旋律游戏音乐游戏音效游戏音频制作的现状国内游戏音频制作现状与国际业界的差距巨大的发展空间加入到游戏音乐中去稍感无奈的游戏音乐人状似无味的鸡肋无奈的现状与改变的策略游戏音乐创造主流思想日益被看重的分支推荐资源第8章　其他岗位资料收集人员为什么要进行资料收集要怎样进行资料收集工作专职IT人员有哪些工作要做必须要有哪些基本能力测试人员进行测试的必要性测试的基本准则测试人员要做到的几个基本方面还有什么是有待完善的第9章　综合论——如何置身其中回顾与总结回顾初步归纳的总论我要如何加入到游戏制作业经常看到的三步走模式网络游戏制作人员的速成之路游戏制作人才教育分析游戏制作教育谈游戏制作教育业的回顾国内游戏制作教育业的现状游戏制作教育业的发展与其他国家的对比尾声后记

编辑推荐

电脑的出现，在很大程度上改变了人们的生活，游戏就是其中的一部分。
如今，网络游戏吸引了越来越多的玩家，游戏设计也成了很多人赖以生存的工作。
本书主要介绍游戏制作流程，鉴于国内游戏开发现状，将网络游戏的制作方式进行相对详细的介绍，并对网络游戏制作过程中的各个环节透彻讲解，力求让读者清晰了解游戏制作流程、游戏制作人员分类和不同人员素质的不同要求。

第一图书网, tushu007.com

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:http://www.tushu007.com