第一图书网, tushu007.com

<<电子游戏概论>>

图书基本信息

书名：<<电子游戏概论>>

13位ISBN编号：9787040260748

10位ISBN编号：7040260743

出版时间：2009-9-1

出版时间：高等教育出版社

作者：孙祺舜

页数：345

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

内容概要

《电子游戏概论》是职业教育动漫·游戏专业系列教材之一。
全书分为四部分，共二十章，第一部分为电子游戏发展概述，将通过电子游戏发展进程中的重要事件与游戏平台，引领学生了解电子游戏的“前世今生”；第二部分为电子游戏类型概述，简述主要的电子游戏的类型、发展、融合及未来的走向；第三部分为电子游戏设计概述，主要结合实例与此前的游戏类型范例，详尽地分析游戏设计的基本思路，并在此基础上对未来游戏的发展态势做基础性的分析；第四部分为电子游戏制作概述，结合众多国内外游戏开发以及游戏公司运营实例，向学生介绍游戏的基本研发、运营模式与理念，并针对有志于从事游戏产业的学生，介绍成为游戏从业人员所需要的基本职业素养以及如何进入相关产业的方式与途径。
全书最后还附有常用电子游戏术语英汉对照表，可供读者参阅。
《电子游戏概论》适用于各级各类动漫、游戏专业学生使用。
为了提供增值服务，《电子游戏概论》同时配套学习卡资源，按照《电子游戏概论》最后一页“郑重声明”下方的学习卡使用说明，可登录http：//sve.hep.com.cn，并上网学习，下载资源。
《电子游戏概论》采用出版物短信防伪系统，用封底下方的防伪码，按照《电子游戏概论》最后一页“郑重声明”下方的使用说明进行操作可查询图书真伪并有机会赢取大奖。

<<电子游戏概论>>

书籍目录

第一部分 电子游戏发展概述第一章 游戏的起源一、什么是游戏二、游戏的起源三、游戏是一种跨物种界限的“次本能”四、原始社会人类游戏行为的基本演化过程五、原始游戏的样式与形态及其演变六、一些古老的游戏七、游戏的发展与科学技术思考题第二章 电子游戏的前世今生一、与电子游戏诞生相关的重要学者及技术萌芽二、电子游戏的诞生三、与游戏发展相关的一些新兴技术的出现四、《电脑空间》和Atari的兴衰思考题第三章 任天堂的兴盛与日本游戏行业的崛起一、任天堂公司的发展与日本游戏产业的起步二、任天堂的权利金商业模式以及对早期游戏产业的垄断三、任天堂早期所遭遇的一系列诉讼四、任天堂FC时代的几款著名的游戏软件思考题第四章 逐鹿与革命一、世嘉的发展渊源与背景二、世嘉推出MD主机以及对任天堂的挑战三、世嘉的软件策略与卡通人物SONIC的问世四、家用游戏系统，网络概念的先行者思考题第五章 次世代一、索尼与PlayStation二、传统游戏品牌的溃败与反思思考题第六章 从单机迈向网络一、世嘉Dreamcast与游戏主机的网络化进程二、微软X.BOX与XBOX.Live在线服务三、索尼与DVD标准四、任天堂Wii与游戏网络社区思考题第七章 便携式游戏系统一、便携式游戏系统的雏形二、便携式游戏系统的发展期三、便携式游戏系统的成熟期思考题第二部分 电子游戏类型概述第八章 角色扮演游戏一、角色扮演游戏的简述二、角色扮演游戏的发展三、角色扮演游戏的分类四、角色扮演游戏的设计基本要素五、角色扮演游戏的发展趋向思考题第九章 冒险游戏一、冒险游戏简述二、冒险游戏的基本类型三、动作冒险游戏的发展四、文本冒险游戏五、冒险游戏设计的基本要素六、文本冒险游戏的发展趋势思考题第十章 战略游戏一、战略游戏简述二、回合制战略游戏三、即时战略游戏四、战略游戏设计的基本要素五、战略游戏的发展趋向思考题第十一章 格斗游戏一、格斗游戏简述二、格斗游戏的基本形态三、平面卷轴格斗游戏四、三维空间移动格斗游戏五、格斗游戏的基本设计要素六、格斗游戏的发展趋向思考题第十二章 第一人称射击类游戏一、第一人称射击类游戏简述二、第一人称射击类游戏的发展阶段三、第一人称射击类游戏的种类划分四、第一人称射击类游戏的基本设计要素五、第一人称射击类游戏的发展趋向思考题第三部分 电子游戏设计概述第十三章 游戏性一、从历史角度看游戏性二、游戏性简述三、游戏性的基本要素思考题第十四章 游戏设计的基础情感要素一、游戏模型二、游戏的情感世界三、游戏的行为系统思考题第十五章 基础关卡设计概述一、什么是关卡设计二、关卡设计的基本要素三、关卡设计流程思考题第十六章 人工智能技术基础概述一、人工智能的定义二、人工智能在游戏产业的应用现状三、基础人工智能技术简介思考题第十七章 未来游戏的发展趋势一、置入感的深化二、交互性的增强三、网络化思考题第四部分 电子游戏制作概述第十八章 游戏开发模式一、早期的游戏开发模式及演变二、现代软件工程与统一建模语言三、现代电子游戏的开发模式思考题第十九章 游戏开发的流程一、游戏策划阶段二、游戏设计阶段三、编程、制作阶段四、测试阶段五、游戏审批、分级阶段六、产品发布与维护阶段思考题第二十章 游戏公司、游戏开发团队基本构架一、公司组织架构二、游戏研发项目组织构架与工作职责思考题附录 常用电子游戏术语英汉对照表参考文献

编辑推荐

《电子游戏概论》分为四部分。
第一部分为电子游戏发展概述，将通过电子游戏发展进程中的重要事件与游戏平台，引领学生了解电子游戏的“前世今生”；第二部分为电子游戏类型概述，简述主要的电子游戏的类型、发展、融合及未来的走向；第三部分为电子游戏设计概述，主要结合实例与此前的游戏类型范例，详尽地分析游戏设计的基本思路，并在此基础上对未来游戏的发展态势做基础性的分析；第四部分为电子游戏制作概述，结合众多国内外游戏开发以及游戏公司运营实例，向学生介绍游戏的基本研发、运营模式与理念，并针对有志于从事游戏产业的学生，介绍成为游戏从业人员所需要的基本职业素养以及如何进入相关产业的方式与途径。
《电子游戏概论》内容丰富，讲解深入浅出，具有很强的可读性和实用性。

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