

<<游戏设计全方位学习>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计全方位学习>>

13位ISBN编号：9787113067960

10位ISBN编号：7113067964

出版时间：2006-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：叶思义

页数：422

字数：533000

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>

## <<游戏设计全方位学习>>

### 内容概要

本书希望能为读者建立对游戏产业的完整认知(不单纯是个人计算机游戏的介绍),并且试图协助读者建立把握游戏产业趋势的整体概念。  
首创跨游戏、点影、动画与文学领域进行讲解,详细讲述了游戏产业历史与游戏开发前后的制作流程。  
希望能为读者提供有关游戏设计的方法与原理。  
如果这是读者希望得到的,就请放松心情,准备进入游戏设计的神秘世界吧!

## <<游戏设计全方位学习>>

### 书籍目录

Chapter 1 缘起 PART 1 基础篇 Chapter 2 认识游戏 Chapter 3 游戏平台简介 Chapter 4 游戏产业的生物链 Chapter 5 了解你的观众——游戏玩家 Chapter 6 游戏的分级规范 Chapter 7 一款游戏的诞生过程 Chapter 8 游戏设计师 Chapter 9 向好莱坞大师借鉴——谈创作人之PART 2 理论篇 Chapter 10 游戏开发的前期作业 Chapter 11 游戏的核心内容 Chapter 12 游戏策划书1 Chapter 13 环境与背景设置 Chapter 14 角色设计 Chapter 15 游戏剧情与背景故事创作 Chapter 16 互动设计 Chapter 17 游戏乐趣 Chapter 18 游戏的调整与平衡 Chapter 19 关卡设计PART 3 应用篇 Chapter 20 益智游戏设计 Chapter 21 养成游戏的设计 Chapter 22 经营管理游戏的设计 Chapter 23 策略游戏的设计 Chapter 24 冒险游戏的设计 Chapter 25 角色扮演游戏的设计 Chapter 26 战斗类动作游戏的设计 Chapter 27 非战斗类动作游戏的设计 Chapter 28 驾驶游戏的设计 Chapter 29 运动游戏的设计 Chapter 30 网络游戏 Chapter 31 大型网络游戏 Chapter 32 严肃游戏

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>