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：9787302169659

10位ISBN编号：7302169659

出版时间：2008-3

出版时间：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，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

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

章节摘录

插图：

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。

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