第一图书网, tushu007.com

<<电脑游戏策划与设计>>

图书基本信息

书名：<<电脑游戏策划与设计>>

13位ISBN编号：9787309064025

10位ISBN编号：730906402X

出版时间：2008-12

出版时间：复旦大学出版社

作者：王立群，李红松　主编

页数：233

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

本书抛弃了以往同类教材就技术讲技术的单一思路，按照游戏设计的流程顺序展开，从组建团队、提出创意、文案写作，到角色、场景、道具等的设计，再到后期的Virtools操作，致力于提供一套完整的游戏解决方案。
本书结构清晰，内容丰富，适用于从事游戏设计、三维动画设计的广大从业人员，也可以作为大专院校三维设计相关专业的教学用书，同时可作为电脑虚拟交互设计培训班的培训教材。
本书特色 互动教学：通过一些简单的操作，将Virtools常用的方法与技巧贯穿其中，讲解通俗易懂、深入浅出，非常适合入门级学员的使用。
实用至上：本书采用案例教学，以具体案例为主线进行讲解，结合大量的图片说明，并在光盘中附有素材，方法简单实用。
循序渐进：从最初的模型数据的建立到最后的虚拟交互制作，本书一步一步地讲述一个团队进行游戏创作的过程。
从快乐出发，将“玩”与创作完美结合。

作者简介

王立群，副教授，北京理工大学机械设计理论博士（在读），北京师范大学影视艺术学院电影学硕士，北京理工大学人文学院新媒体研究中心主任，北京理工大学数字表演专业主任，重庆师范大学影视学院客座教授。

<<电脑游戏策划与设计>>

书籍目录

第一部分　Virtools游戏策划篇　第一章　Virtools游戏策划准备　1.1　组建Virtools游戏团队　1.2　游戏团队所需知识和技术储备　1.3　建立Virtools游戏资料库　第二章　Virtools游戏策划　2.1　如何组织策划会议　2.2　游戏初期创意　2.3　游戏项目建议书　2.4　建立游戏框架　2.5　如何细化你的游戏创意　第三章　Virtools游戏策划案撰写　3.1　游戏内容概述　3.2　游戏玩法概述　3.3　游戏角色、场景、物品设定　3.4　游戏界面及操作第二部分　软件篇（Virtools与3DS　MAX）　第四章　Virtools　Dev总体概述　4.1　Virtools　Dev的安装　4.2　Virtools　Dev界面介绍　4.3　3D　Studio　Max　Plugin的安装　4.4　将3D　Studio　Max　模型输出并导入Virtools中第三部分　模型与动画篇　第五章　建模与导入　5.1　Max制作基础　5.2　游戏场景制作　5.3　游戏角色动作制作第四部分　走进神奇的Virtools（上）　第六章　Virtools的基本操作　6.1　基本工作流程　6.2　创建数据库　6.3　对象位移的交互制作　6.4　对象的旋转、放大以及缩小的交互制作　第七章　摄像机的创建与编辑　7.1　初始值的设定　7.2　第三视角摄像机的创建　7.3　第一视角摄像机的创建　7.4　视角间的切换　7.5　即时灯光的跟随　第八章　Virtools中二维界面与交互的制作　8.1　界面规划　8.2　墙体颜色变化　8.3　画框的导入与变换　8.4　环境贴图的导入与变换　第九章　简易交互游戏《点火》的制作　9.1　模型的构建　9.2　Virtools　Dev中的交互制作第五部分　走进神奇的Virtools（下）　第十章　组织资源　10.1　导入游戏场景　10.2　爆炸效果制作以及音效的制作　10.3　闪烁效果制作　10.4　水波的模拟　第十一章　角色编辑　11.1　主要角色的设计　11.2　导入角色控制　11.3　摄像机设置后记

章节摘录

第二章　Virtools游戏策划2.2　游戏初期刍意。
一般的游戏初期创意方案需要通过2——3次的会议讨论得出，我们以3次头脑风暴会议为例给出讨论议题。
主题：提出游戏创意点子，找出大家认同的游戏故事。
不管是一个潜在的玩家，还是一个潜在的投资者，你需要把游戏推销给他们，办法就是讲个故事。
他们通常更感兴趣或者更容易接受的是从背景开始的介绍，而不是“我有这样的一个构想／系统”。
对于他们来说，系统和构想是复杂的，需要花精力理解的，而故事是好听的，容易理解的，所以更容易被接受。
那么，应该如何写一个游戏故事呢？
首先，你的故事要有个好开头。
所谓故事开头，也可以说是游戏的故事背景。
可是万事开头难，找到一个一下子把玩家心思抓住的开头，的确很不容易。
对于刚刚入门的游戏策划者，自己原创一个故事可能有些难度，在这里提供救急的“三板斧”。
“第一板斧”，找现成的故事进行改编。
很多人也许会对改编故事有成见，认为策划就应该拿全新的东西出来，才可以吸引玩家眼球。
其实，他们在下这个结论的时候就已经触犯了项目开发的基本准则，就是少花时间多办事。
尽可能减少开发周期，才能够减少开发费用和开发风险。
尤其是设计一个大型游戏，需要一个庞大的世界体系进行支撑，才可以拥有丰富的内涵，让玩家能够一直有新的东西玩下去，还要保证所有的事件在这个世界体系中都是符合逻辑的。

后记

记得有一天，在北京理工大学图书馆的电梯里，一个老教授看见我手上捧着一摞关于“三维游戏设计”的书，竟然笑着对我说：“游戏？
怎么设计游戏？
你是个害人的人！
”然后，他还问了我一些关于游戏设计方面的东西，走了。
游戏，其实并不像老教授理解的那样。
沉迷于电脑游戏或者赌博游戏，当然是不对的。
但是，除了电脑游戏以外，游戏着实还有其他更广阔的意义。
远古的时候，人们感觉整天打猎的生活太单调了，他们想出来各种各样的活动来充实生活。
某一天，一个人围着篝火乱蹦乱跳，大家觉得很过瘾，也跟着跳起来。
这就是“舞蹈”的来历，但是不要忘了，那时的“舞蹈”也只是一种游戏而已！
象棋，在古代何尝不是一种游戏呢？
那么今天的我们，是不是也每个月花1200元送孩子去少年宫学象棋呢？
游戏，从本质上来说，是人类自身情感表达的需要。
人是有情感的，而情感是复杂的，比如生活压抑了，很不快乐，那么怎么才能快乐起来呢？
以前，人们会去爬山、砍柴或者找个人摔跤，那么今天呢？
时代在进步，情感越来越丰富，而情感的表达却越来越难！
就拿“玩”来说，上小学的时候，我们觉得每天能去小河里游泳或者抓螃蟹那就是“玩”，或者干脆觉得不写作业就是“玩”；上初中的时候，我们觉得每天不上晚自习那就是“玩”，或者翻围墙出校园就是“玩”；上高中的时候，我们觉得谈个恋爱或者每天打篮球就是“玩”；上大学呢？
睡觉、逃课、旅游、通宵CS等都是“玩”……那么现在呢？
什么是“玩”？
我不知道！
怎么连什么是“玩”都不知道了呢？
是的，“玩”，总是随着自己的心情、年龄、环境等的变化而变化。
以前认为很好玩的事情。
现在可能不会认为很好玩，因为不会投入那么多的情感了。
情感投入到某一件事情中了，即使在别人看来是很痛苦的事情，在你看来，其实也是“玩”。
比如，很多人终日以学习为乐，其实是很好理解的，他们对学习投入的是“情感”，在学习的过程中，他们能很好地表达自己的情感。
这么看来，学习不也是一种游戏吗？
其实，任何一项事业都是游戏，游戏规则掌握得越好，玩得越顺利，投入的感情越丰富，所取得的成果也越大。

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