

<<电脑游戏设计>>

图书基本信息

书名：<<电脑游戏设计>>

13位ISBN编号：9787508442471

10位ISBN编号：7508442474

出版时间：2007-1

出版时间：第1版 (2007年1月1日)

作者：房晓溪

页数：196

字数：318000

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>

<<电脑游戏设计>>

内容概要

本书的重点是展示游戏是由哪些要素怎样组合而成的，作为玩家或者游戏设计的初学者，可以从中了解一名游戏设计人员怎样去构思和规划娱乐作品。

游戏作品不是像魔术那样被变出来的，游戏的各个要素被精心、细致、复杂地设计、调试、修改、评估，然后混合成半成品，这个半成品又经过严密的测试直到它达到最佳的效果。

如果说游戏设计人员是一名厨师的话，那么游戏设计的要素就是他们的“调料”，而本书将展示每一道“菜品”的“菜谱”和制作过程。

本书共分为10章，每章都有对应的实例和相关的分析。

书中列出的实例或源代码只是该程序的部分核心内容或代码，读者可以从本书的附赠光盘中参见完整实例或程序的源代码，附赠光盘包含如下内容：游戏制作的实例代码和实例的制作过程，以及本书电子教案。

本书结构清晰，内容丰富，图文并茂，所阐述的理论和列举的例子通俗易懂，深入浅出，有很强的实践性。

本书面向广大游戏玩家和有志投身游戏设计事业的初学者，非常适合作为高等院校游戏设计理论的教科书，或者作为游戏初学者启蒙培训教材同时也是各学校的计算机培训班、高等职业学院、中等职业技术学校、成人教育和青少年学习游戏制作的入门教程。

<<电脑游戏设计>>

书籍目录

序前言第1章 初识游戏 1.1 揭开游戏的神秘面纱 1.2 游戏的意义 1.3 游戏设计的要素 1.4 游戏与生活
1.5 游戏与人们一同“呼吸” 1.6 实践检验第2章 游戏的分类 2.1 差异性游戏的魅力所在 2.2 游戏的
种类 2.3 逐渐模糊的游戏分类边界 2.4 实践检验第3章 游戏的策划 3.1 策划是游戏的灵魂 3.2 游戏
策划的创作与应用 3.3 游戏策划书的实例 3.4 点评《三国》游戏策划 3.5 实践检验第4章 游戏的程序
4.1 程序是游戏的骨架 4.2 常用的语言与工具 4.3 现成的开发工具第5章 游戏的美术 5.1 美术是游戏的
皮肤 5.2 常用的美术设计工具 5.3 角色的美术设计 5.4 场景的美术 5.5 实践检验第6章 游戏的音乐
6.1 音乐是游戏的外衣 6.2 游戏中的3D音乐效果 6.3 典型实例：荡气回肠的《仙剑奇侠传》音乐
第7章 游戏的剧本第8章 游戏的文档第9章 游戏的人工智能第10章 游戏引擎的开发参考文献

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>