

<<数字游戏场景设计>>

图书基本信息

书名：<<数字游戏场景设计>>

13位ISBN编号：9787040324822

10位ISBN编号：7040324822

出版时间：2012-3

出版时间：高等教育出版社

作者：周小波 编

页数：187

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>

## <<数字游戏场景设计>>

### 内容概要

《高等学校动漫类规划教材：数字游戏场景设计》是“教育部、文化部高等学校动漫类规划教材”。

书中全面系统地介绍了数字游戏场景设计的发展历史与现状，以及未来的发展趋势。

针对数字游戏设计内容之一的场景设计，本书通过概念讲解、过程分析和案例评析逐层深入到数字游戏场景设计的核心教学内容。

从理论概念到实际案例，便于学生从书本知识出发，掌握数字游戏场景设计的知识要点，学习分析和把握数字游戏场景设计中的宏观控制能力和细节处理技巧，解决游戏场景设计中的具体问题。

本书简明扼要，深入浅出，概念清晰，内容新颖，可作为高等学校的游戏设计专业的教材。

## <<数字游戏场景设计>>

### 书籍目录

第1章 数字游戏与游戏场景设计1.1 数字游戏场景1.1.1 数字游戏设计与游戏场景的关系1.1.2 数字游戏场景的概念1.1.3 数字游戏场景的发展与现状1.1.4 数字游戏场景的特点1.1.5 数字游戏场景的分类1.1.6 数字游戏场景设计中存在的一些误区1.2 数字游戏场景在游戏中的地位与作用1.2.1 数字游戏场景的地位1.2.2 数字游戏场景的作用1.3 科技发展对数字游戏场景设计的影响和游戏引擎对游戏及场景的影响1.4 数字游戏场景概念设计第2章 数字游戏场景设计的创作过程2.1 数字游戏场景设计的理论基础2.1.1 符号学2.1.2 建筑学2.1.3 园林学2.2 数字游戏场景设计的美术基础2.2.1 透视基础2.2.2 色彩构成2.3 数字游戏场景中的关卡设计2.3.1 地形2.3.2 边界2.3.3 大小2.3.4 视觉风格2.4 数字游戏场景的制作流程2.4.1 二维游戏场景制作2.4.2 三维游戏场景制作第3章 数字游戏场景设计案例欣赏与评析3.1.1 完美世界公司发行游戏中的游戏场景赏析3.1.1 《诛仙》3.1.2 《新梦幻诛仙》3.2 腾讯公司北极光工作室制作游戏中的游戏场景赏析3.2.1 《轩辕传奇》3.3 金山网络游戏科技有限公司西山居工作室开发游戏中的游戏场景赏析3.3.1 《九天神话》参考文献鸣谢

## <<数字游戏场景设计>>

### 编辑推荐

《高等学校动漫类规划教材：数字游戏场景设计》权威的编写依据：“教育部、文化部高等学校动漫类教材建设项目”建设成果，按照《动画本科专业规范》和《数字媒体艺术本科专业规范》要求编写。

强大的作者阵容：由教育部、文化部动漫类教材建设专家委员会组织国内外动漫类专业领域的著名专家学者与知名企业精英联合编著。

一流的教材内容：从国内外动漫产业的工程实践中提炼和建设，满足我国高校对动漫人才培养的需要。

<<数字游戏场景设计>>

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>