

<<游戏开发与制作>>

图书基本信息

书名：<<游戏开发与制作>>

13位ISBN编号：9787302130260

10位ISBN编号：7302130264

出版时间：2007-3

出版时间：清华大学

作者：贝斯克

页数：376

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>

## <<游戏开发与制作>>

### 内容概要

本书主要介绍如何进行游戏制作，对整个游戏制作的过程和需要做的准备过程进行了详细地剖析。

本书分四部分，第 1 部分首先明确了制作游戏的目的和难点，以及游戏项目的计划；第 2 部分介绍了游戏的组成以及进行游戏制作涉及的商业因素和设计因素，还介绍了游戏制作中需要的重要文档，如游戏设计文档、技术设计文档以及项目计划等重要的概念；第 3 部分介绍了游戏制作的各个阶段以及相关的具体操作；第 4 部分介绍了如何对游戏开发资源进行管理，包括如何创建游戏开发公司，如何外包游戏中的音乐制作、声音制作、声音效果等游戏内容，以及如何与游戏爱好者一起开发游戏。

## <<游戏开发与制作>>

### 书籍目录

第 部分 游戏开发入门第1章 本书主题第2章 为什么要制作游戏第3章 游戏制作难在哪里第4章 游戏项目生存测试第 部分 怎样制作游戏第5章 游戏由什么组成第6章 首先要考虑商业环境第7章 关键的设计因素第8章 游戏设计文档第9章 技术设计文档第10章 项目计划第11章 任务跟踪第12章 外包策略第13章 发布游戏第 部分 游戏开发第14章 创意文档第15章 需求获取第16章 设计文档第17章 统一建模语言指南第18章 技术设计第19章 时间估计第20章 将所有内容放入计划中第21章 衡量进展第22章 控制功能蔓延第23章 Alpha测试, Beta测试, 要完成了!  
第24章 单点发行与补丁第 部分 游戏开发资源管理第25章 跨越Internet的个体开发团队第26章 在游戏行业工作第27章 创建一个游戏开发公司第28章 外包音乐制作第29章 外包声音制作第30章 外包声音效果制作第31章 外包写作第32章 外包影片和模型制作第33章 外包动作捕捉和动画制作第34章 游戏爱好者提供的素材结语附录A 推荐读物附录B 加利福尼亚艺术学院

#### 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>