

<<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：9787302247111

10位ISBN编号：7302247110

出版时间：2011-2

出版时间：清华大学出版社

作者：胡昭民，吴N铭 编著

页数：306

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>

<<游戏设计概论>>

内容概要

本书由台湾著名的《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。全书共分11章，包括游戏产业导论、经典游戏类型漫谈、游戏设计的基本概念、游戏开发团队任务、游戏开发工具、游戏引擎，以及编辑工具软件介绍，数据结构与人工智能的应用、游戏中的数学与物理算法，以及2D游戏、3D游戏算法和设计技巧等内容。第三版较之前版本舍去了过多深涩理论、算法或程序代码的说明，且语句表达更加浅显易懂，同时提供了最新的游戏产业的相关资讯。

本书的最大特色是理论与实践并重，包括对整个游戏产业的认识、设计理念、团队分工、开发工具等皆有专题，不仅融入了作者团队数十年来的游戏开发经验及许多制作专案，亦不乏对游戏开发未来的思考。

本书是游戏设计新手快速迈向进阶的入门佳作，也适合作为大专院校游戏与多媒体设计相关专业的课程教材。

<<游戏设计概论>>

书籍目录

第1篇 基础入门篇

第1章 游戏产业导论

1-1 游戏种类简介

1-1-1 电视游戏机

1-1-2 大型游戏机

1-2 计算机游戏

1-2-1 单机游戏

1-2-2 显卡

1-3 网络游戏

1-3-1 在线游戏的发展

1-3-2 在线游戏付费机制

1-3-3 虚拟宝物和外挂的问题

1-3-4 在线游戏开发技术

1-3-5 网页游戏

1-4 手机游戏

1-4-1 手机游戏发展现状

1-4-2 手机游戏与J2ME

1-7 游戏发烧友常用名词

【重点整理】

【课后练习】

【延伸考题】

第2章 漫谈经典游戏类型

2-1 游戏组成要素

2-1-1 行为模式

2-1-2 条件规则

2-1-3 娱乐身心

2-1-4 输赢胜负

2-2 益智类游戏

2-2-1 益智类游戏的发展过程

2-2-2 益智类游戏的设计风格

2-3 策略类游戏

2-3-1 策略类游戏的发展历史

2-3-2 策略类游戏的设计风格

2-4 模拟类游戏

2-4-1 模拟类游戏的发展历史

2-4-2 模拟类游戏的特色

2-5 动作类游戏

2-5-1 动作类游戏的发展历史

2-5-2 动作类游戏的特色

2-6 运动类游戏

2-6-1 运动类游戏的发展历史

2-6-2 运动类游戏的特色

2-7 角色扮演类游戏

2-7-1 角色扮演类游戏的发展历史

2-7-2 角色扮演类游戏的特色

<<游戏设计概论>>

2-8 动作角色扮演类游戏

2-8-1 动作角色扮演类游戏的发展历史

2-8-2 动作角色扮演类游戏的特色

2-9 冒险类游戏

2-9-1 冒险类游戏的发展历史

2-9-2 冒险类游戏的特色

【重点整理】

【课后练习】

【延伸考题】

第3章 游戏设计基本概念

3-1 游戏主题的建立

3-1-1 时代

3-1-2 背景

3-1-3 故事

3-1-4 人物

3-1-5 目的

3-1-6 游戏专案练习

3-2 游戏系统的设定

3-2-1 给谁玩

3-2-2 玩什么

3-2-3 如何玩

3-3 描述游戏流程

3-4 电影技巧在游戏中的应用

3-4-1 第一人称视角

3-4-2 第三人称视角

3-4-3 对话艺术

3-5 游戏设定须知

3-5-1 美术风格设定

3-5-2 道具设定

3-5-3 主角风格的设定

3-6 游戏界面设计

3-6-1 避免环境界面干扰操作

3-6-2 人性化界面设计

3-6-3 无界面的界面

3-7 游戏中不可测性探讨

3-7-1 应用关卡

3-7-2 游戏交互性

3-7-3 情境感染法

3-7-4 掌控游戏节奏

3-7-5 游戏输入设备

3-8 死角与死路处理

3-8-1 死路

3-8-2 游荡

3-8-3 死亡

3-9 游戏剧情的作用

3-9-1 细致入微式剧情

3-9-2 单刀直入式剧情

<<游戏设计概论>>

23-9-3 柳暗花明式剧情

3-10 营造游戏感觉

3-10-1 视觉感受

3-10-2 听觉感受

3-10-3 触觉感受

【重点整理】

【课后练习】

【延伸考题】

.....

第2篇 游戏实务篇

第3篇 理论与技术篇

<<游戏设计概论>>

章节摘录

版权页：插图：暂且先不谈网络RPG如日中天的力量，从其他类型的游戏网络化来看，几家著名的游戏厂商都已经在大张旗鼓地进行中了。

网络游戏是玩家的福音，也是游戏厂商实现利润的源泉。

其实，计算机游戏就是人与机器之间的互动，而游戏网络化就是在以因特网为媒介的基础上构成的人与人之间的互动。

由于游戏朝着网络化的方向发展，也就是朝着人与人之间互动的方向迈进，所以在不久的将来，传统游戏依赖了几十年的要素，如人物对话剧本和NPC等就不会再成为构成游戏的必要条件了。

在一个完全交互式的网络游戏中，玩家可以扮演任何类型的角色，体验任何角色的生活形态，这就是网络游戏所要表现的一种精神，游戏制作者只要提供剧情的大环境、世界观与时代背景等广义条件，玩家们就可以任意地驰骋在这一片天地之间。

4-7-3多重感官刺激现今的游戏玩家已经不再满足于键盘与鼠标的操作模式了，他们追求的是视觉与听觉等感受是否能更上一层楼，越来越多的游戏正在朝这种高感官领域迈进。

例如：触觉感受、运动感受，甚至于味觉感受与嗅觉感受等，都是将来游戏要努力的方向。

例如：玩家们熟悉的力回馈手柄、方向盘和街机游戏，比如在跳舞机游戏中，玩家只要在主机的踏板上踩出一系列的节奏，游戏中的虚拟人物就会依照玩家踏出的角度、力量等其他因素而跳出有规则的舞步，这类游戏更是综合了触觉、运动与力学等多重神韵。

在不久的将来，玩家肯定会面对更先进的VR设备，例如数字神经系统，它可以将我们带进虚拟的游戏世界中，而玩家也能够在游戏中扮演起主角，到那时再来玩“恶灵古堡”之类的游戏，一定会被吓破胆。

4-7-4游戏的虚拟世界在现在的游戏中，玩家都想在游戏中追求真实性，而这就成为游戏制作者想要达到的目标，也是玩家们所期待的，更是游戏产业继续向前迈进的原动力。

如果说过去对真实性的评判标准是来自于游戏中3D模型网格数目的多少、画面色调的丰富与否、阴影的变化是否真实、纹理贴图是否细腻等因素，那么未来的游戏就在于构建其真实的内涵上。

<<游戏设计概论>>

媒体关注与评论

这本书整理了游戏设计入门学习者必须了解的主题……一方面觉得关于游戏设计概论这一类型的书确实不多见；另一方面，书中穿插许多实际的游戏开发成果，完全不失其专业性，当我看完本书后，个人也觉得本书充分展现了游戏设计概论型书籍的亲和力。

——宇峻奥汀董事长 施文进我相信，本书浅显易懂及图文并茂的写作风格，及兼顾理论与实践两者的写作精神，将使它不仅成为一本游戏设计入门者的必读佳作，也很值得推荐给大专院校作为游戏与多媒体设计相关专业的入门教材。

——智冠科技副总经理 李原益

<<游戏设计概论>>

编辑推荐

《游戏设计概论(第3版)》：宇峻奥汀董事长 施文进 智冠科技副总经理 李原益强力推荐
游戏类型介绍
游戏算法
游戏编辑器
游戏人工智能
游戏设计基本概念
游戏开发工具
游戏引擎架构
游戏数据结构

<<游戏设计概论>>

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>