

<<数字娱乐设计史>>

图书基本信息

书名：<<数字娱乐设计史>>

13位ISBN编号：9787302250272

10位ISBN编号：7302250278

出版时间：2011-6

出版时间：清华大学出版社

作者：丁肇辰

页数：177

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>

<<数字娱乐设计史>>

内容概要

《数字娱乐设计史》以电子游戏发展史为主线，结合电影、音乐与流行文化的发展趋势，对电影、音乐及大众流行文化的演进作了详尽的介绍。

《数字娱乐设计史》深入浅出，插图精美。

《数字娱乐设计史》适合作为高等院校数字媒体艺术和艺术设计各专业的本科生、研究生的教学用书，也可作为游戏设计爱好者的自学用书。

<<数字娱乐设计史>>

作者简介

丁肇辰是中国台北人，长年定居北京，现为北京服装学院新媒介研究所所长、北京清华大学兼职教授、台湾师范大学文化创意研究中心研究员。

目前学术研究方向为数字娱乐教育、数字娱乐发展史、交互墙面、随境游戏、游戏空间学。

硕士毕业于美国得州大学奥斯汀分校建筑学院，博士毕业于清华大学美术学院，博士研究于中国社会科学院哲学所。

他既是热爱教育的老师，同时也是经验丰富的企业管理人。

曾经担任过美国longlobal艾昂国际顾问公司资深客户关系经理、德国Trendbuero趋势顾问公司资深趋势研究员，拥有十多年与数字内容产业相关工作经验。

<<数字娱乐设计史>>

书籍目录

第1章 数字娱乐整体发展概述1.1 实验室时期：20世纪70年代之前1.2 创新时期：20世纪70年代1.3 扩张时期：20世纪80年代1.3.1 20世纪80年代电子游戏的发展1.3.2 20世纪80年代数字电影的发展1.4 成熟时期：20世纪90年代1.4.1 20世纪90年代电子游戏的发展1.4.2 20世纪90年代数字电影的发展1.5 跨领域时期：21世纪1.5.1 游戏开始与其他产业融合1.5.2 数字电影和3d电影成为数字娱乐主流1.5.3 新娱乐的诞生小结思考题第2章 街机游戏的发展2.1 街机概述2.2 街机发展的里程碑2.2.1 第一款街机游戏2.2.2 第一个商业成功的街机游戏2.2.3 第一个基于射击的街机游戏2.2.4 第一个基于3d格斗的街机游戏2.2.5 q版类街机游戏2.2.6 光枪射击类街机游戏2.2.7 赛车类街机游戏2.2.8 音乐类街机游戏小结思考题第3章 家庭电视游戏的发展3.1 红白机3.2 16位主机3.3 32位主机3.4 64位主机3.5 128位主机3.6 次世代主机3.7 数字电视游戏小结思考题第4章 pc游戏的发展4.1 游戏类型的多样化4.1.1 角色扮演游戏4.1.2 即时战略游戏4.1.3 第一人称射击游戏4.1.4 模拟游戏4.2 从2d到3d的画质提升4.3 游戏网络化4.4 发展的瓶颈小结思考题第5章 体感游戏的发展——以wii为例5.1 wii的开发历程5.2 wii的创意5.2.1 单手控制器：wiimote5.2.2 双手控制器：nunchuck5.2.3 基于肢体感知的创新交互模式5.2.4 全家人都能玩的游戏5.3 wii的未来发展5.3.1 增加游戏交互的敏感度5.3.2 向非娱乐游戏的受众靠拢5.3.3 开发互联网增值服务5.3.4 拥抱标清,观望高清小结思考题第6章 实境游戏的发展6.1 虚拟现实游戏6.2 增强现实游戏6.3 现实交替游戏6.4 混合实境游戏小结思考题第7章 交互电影与数字电影的发展7.1 交互电影的产生7.2 数字电影的发展7.3 中国的数字电影7.4 数字电影的未来小结思考题第8章 电子音乐的发展8.1 什么是电子音乐8.2 电子音乐发展概述8.3 电子音乐的多元发展领域8.3.1 纯音乐领域8.3.2 配乐领域8.3.3 游戏领域8.3.4 建筑领域8.3.5 无所不在的娱乐领域8.4 电子音乐的未来小结思考题第9章 互动音乐师的崛起9.1 dj的类型9.1.1 电台dj9.1.2 俱乐部dj9.1.3 嘻哈dj9.1.4 舞厅音乐人9.1.5 移动dj9.2 dj的发展9.2.1 19世纪末到20世纪20年代——dj的前身9.2.2 20世纪30年代到50年代——dj技术的出现9.2.3 20世纪60年代到90年代——dj的黄金时代9.2.4 21世纪——向数字化的转型9.3 dj常用舞曲音乐的类型9.3.1 迪斯科舞曲9.3.2 高科技舞曲9.3.3 浩室舞曲9.3.4 迷幻舞曲9.3.5 电子舞曲9.3.6 迷幻嘻哈舞曲9.3.7 嘻哈舞曲9.3.8 丛林舞曲/鼓打与贝司舞曲9.3.9 沙发音乐舞曲9.3.10 达步舞曲9.3.11 合成器流行舞曲9.3.12 酸性爵士舞曲9.3.13 氛围电子舞曲9.4 dj所衍生的娱乐产品9.4.1 dj类游戏9.4.2 dj类手机小结思考题第10章 互动影像师的崛起10.1 vj的发展10.1.1 vj的崛起10.1.2 vj在欧美10.1.3 vj在亚洲10.2 vj常用技术的类型10.2.1 常见硬件10.2.2 常见软件10.3 vj的未来发展之路小结思考题数字娱乐技术名词详解

<<数字娱乐设计史>>

章节摘录

版权页：插图：休闲类游戏：类似于连连看、泡泡龙的小游戏，画面简单，易操作，适合老年人和小孩。

教育类游戏：寓教于乐，需要不断地进行开发。

有奖竞猜类游戏：这类游戏需要很大的宣传成本。

就像现在的电视选秀竞赛一样。

电视网游3D类游戏：目前还处在起步阶段，是未来发展方向。

数字电视的普及也有好几年了，但由于目前硬件条件的限制，还不可能在数字电视上实现一些中大型的网络游戏。

所以常使用电脑玩游戏的双重玩家，很少接触数字电视游戏。

因此目前的数字电视游戏还仅仅定位在那些不会使用电脑、不常有空闲时间玩游戏的人群，比如老人和小孩。

与之配套的游戏大多是一些棋牌类和休闲类的游戏。

数字电视游戏的未来还是一个进行时，它有没有可能成为未来电视游戏的主流，就要看有线电视内容供应商以及游戏厂商之间是否能够快速地整合，提供大量低廉又好玩的电视游戏了。

纵观家庭电视游戏发展的30年，可以看到，整个家庭电视游戏机的发展历程基本上是与硬件技术平行的。

从8位到128位，游戏机的主机处理能力取决于计算机发展的程度。

当然，游戏机的硬件发展速度也必须有与之相适应的游戏软件的产生。

比如任天堂的N64，上市几个星期就宣布停售，就是因为它随机的游戏内容太少的缘故。

还有xbox在亚洲市场上销售的不成功，也是因为它缺乏亚洲人喜爱的游戏内容。

随着游戏机硬件速度的不断提高，人机互动的模式更是大有发展的潜力。

家庭游戏机产业倡导的全家式互动娱乐，是游戏机发展的大势所趋。

任天堂就是看到了这一点，知道自己无法在硬件上与索尼和微软这两大巨头角逐，于是独辟蹊径，在产品的开发理念上做文章，它的游戏理念就是要能让全家大小都乐在其中，于是出现了wii。

wii的独特的控制器所带来的独特的游戏方式，使得任何年龄或水平的人都能在wii上享受游戏带来的极致乐趣。

它使老人、小孩都参与到游戏中来，使游戏成为真正可以全民参与的娱乐方式。

而且正是它在硬件配置要求上的降低，才使普通的家庭买得起，才能真正地走入家庭。

还有正处于起步阶段的数字电视游戏，有线数字电视不断增长的带宽也为家庭电视游戏的发展提供了契机。

未来的家庭电视游戏机可以通过有线电视的光缆进入家庭，真正拉近家庭娱乐和游戏的距离。

<<数字娱乐设计史>>

编辑推荐

《数字娱乐设计史》是数字娱乐设计系列教材之一。

<<数字娱乐设计史>>

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>