第一图书网, tushu007.com

<<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：9787302317821

10位ISBN编号：7302317828

出版时间：2013-5

出版时间：清华大学出版社

作者：胡昭民,吴灿铭

译者：吴灿铭

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

《游戏设计概论》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。
本书第4版在原畅销书的基础上适时更新了最流行的手机APP应用开发等内容，较之前版本舍去了一些深涩理论、算法或程序代码的说明，且语句表达更加浅显易懂。

全书共分11章，包括轻松进入游戏的世界、游戏设计初体验、游戏开发工具简介、数据结构与人工智能的应用、游戏数学与游戏物理、ZD游戏贴图与动画技巧、3D游戏设计导论、游戏编辑工具软件、细说
游戏引擎、游戏开发团队的建立及Android游戏开发与上架实战等内容。

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，也适合作为大中专院校游戏与多媒体设计相关专业的课程教材。

第一图书网, tushu007.com

<<游戏设计概论>>

书籍目录

目 录

第1章 轻松进入游戏的世界 1
1-1 游戏平台与组成要素 1
1-1-1 认识游戏组成要素 2
1-1-2 游戏平台的种类 4
1-2 手机游戏 5
1-2-1 挡不住的手机游戏风潮 6
1-2-2 iOS操作系统 7
1-2-3 Android操作系统 7
1-2-4 手机游戏的发展与未来 8
1-3 网络游戏 9
1-3-1 认识在线游戏 10
1-3-2 在线游戏演进史 10
1-3-3 虚拟宝物和外挂的问题 11
1-3-4 在线游戏技术简介 12
1-3-5 在线游戏的发展与未来 14
1-3-6 网页游戏 15
1-4 电视游戏机 16
1-4-1 独领风骚的任天堂 16
1-4-2 Play Station 18
1-4-3 Xbox 19
1-5 大型游戏机 20
1-6 单机游戏 21
1-7 游戏相关硬件常识 23
1-7-1 CPU 23
1-7-2 RAM 24
1-7-3 显卡 25
1-7-4 声卡 26
1-7-5 硬盘 27
1-7-6 游戏杆 28
1-7-7 方向盘 29
1-7-8 掌上型控制器 29
1-7-9 喇叭 30
1-8 游戏发烧名词 30
1-9 课后练习 34
第2章 游戏设计初体验 35
2-1 游戏主题的选择 35
2-1-1 背景 36
2-1-2 时代 37
2-1-3 故事 37
2-1-4 人物 38
2-1-5 目的 38
2-1-6 迷你游戏项目设置 39
2-2 游戏系统的要素 40
2-2-1 给谁玩 41

2-2-2 玩什么 41
2-2-3 如何玩 42
2-3 游戏相关设置须知 42
2-3-1 美术风格设置 42
2-3-2 道具设置 43
2-3-3 主角风格设置 43
2-4 游戏界面设计 44
2-4-1 避免环境界面干扰操作 45
2-4-2 人性化界面 45
2-4-3 无界面的界面 46
2-5 描述游戏流程 47
2-5-1 倒叙法与正叙法 47
2-5-2 电影技巧与游戏结合 47
2-5-3 第一人称视角 48
2-5-4 第三人称视角 50
2-5-5 对话艺术 50
2-6 游戏不可测性的应用 51
2-6-1 关卡的应用 51
2-6-2 游戏交互性 52
2-6-3 情境感染法 53
2-6-4 掌控游戏节奏 53
2-6-5 游戏输入设备 54
2-7 游戏设计的死角 54
2-7-1 死路 54
2-7-2 游荡 55
2-7-3 死亡 55
2-8 游戏剧情的作用 55
2-8-1 无剧情游戏 55
2-8-2 有剧情游戏 55
2-8-3 细致入微式剧情 56
2-8-4 单刀直入式剧情 57
2-8-5 柳暗花明式剧情 57
2-9 游戏感觉的营造 58
2-9-1 视觉感受 59
2-9-2 听觉感受 59
2-9-3 触觉感受 60
2-10 益智类游戏 60
2-10-1 发展过程 60
2-10-2 设计风格 61
2-11 策略类游戏 62
2-11-1 发展过程 63
2-11-2 设计风格 64
2-12 模拟类游戏 65
2-12-1 发展过程 66
2-12-2 设计风格 67
2-13 动作类游戏 67
2-13-1 发展过程 68

2-13-2 设计风格 68
2-14 运动类游戏 71
2-14-1 发展过程 71
2-14-2 设计风格 71
2-15 角色扮演类游戏 72
2-15-1 发展过程 72
2-15-2 设计风格 73
2-16 动作角色扮演类游戏 74
2-16-1 发展过程 74
2-16-2 设计风格 75
2-17 冒险类游戏 75
2-17-1 发展过程 76
2-17-2 设计风格 76
2-18 课后练习 77
第3章 游戏开发工具简介 78
3-1 游戏开发工具 78
3-1-1 程序语言的选择 79
3-1-2 操作平台的考虑 80
3-1-3 游戏工具函数库 80
3-2 OpenGL 81
3-2-1 OpenGL简介 81
3-2-2 OpenGL发展史 82
3-2-3 OpenGL函数说明 82
3-2-4 OpenGL的运作原理 84
3-3 DirectX 86
3-3-1 认识DirectX SDK 86
3-3-2 DirectGraphics 87
3-3-3 DirectSound 89
3-3-4 DirectInput 90
3-3-5 DirectShow 92
3-3-6 DirectPlay 94
3-4 C/C++程序语言 94
3-4-1 执行平台 95
3-4-2 语言特性 95
3-4-3 开发环境介绍 96
3-5 Visual C++与游戏设计 97
3-5-1 执行平台 98
3-5-2 语言特性 99
3-5-3 Java与游戏设计 100
3-6 Visual Basic程序语言 101
3-6-1 执行平台 101
3-6-2 语言特性 102
3-6-3 Visual Basic与游戏设计 103
3-7 Flash与ActionScript 103
3-8 课后练习 105
第4章 数据结构与人工智能的应用 106
4-1 游戏与数据结构 106

4-1-1 算法 107
4-1-2 面向对象设计 107
4-1-3 计算机存储结构 109
4-2 树状结构 110
4-2-1 二叉树 110
4-2-2 二元空间分割树 111
4-2-3 四叉树 112
4-2-4 八叉树 112
4-3 图形结构 112
4-3-1 图形追踪 114
4-3-2 花费最小扩张树 114
4-3-3 最短路径 117
4-3-4 路径算法 122
4-4 排序理论 123
4-4-1 气泡排序法 124
4-4-2 快速排序法 125
4-5 人工智能的原理 126
4-5-1 应用模式 126
4-5-2 模糊逻辑 128
4-5-3 基因算法 129
4-5-4 人工神经网络 130
4-5-5 有限状态机 130
4-5-6 决策树 131
4-6 移动型游戏AI 133
4-6-1 追逐移动的效果 133
4-6-2 躲避移动的效果 135
4-6-3 行为型AI的设计 135
4-7 老鼠走迷宫AI 138
4-7-1 迷宫地图的建立 138
4-7-2 老鼠AI的建立 139
4-8 课后练习 141
第5章 游戏数学与游戏物理 142
5-1 游戏相关数学公式 142
5-1-1 三角函数 143
5-1-2 两点间距离的计算 143
5-1-3 向量 144
5-1-4 法向量 145
5-1-5 内积 145
5-1-6 叉积 146
5-2 游戏中的物理原理 147
5-2-1 等速度运动 147
5-2-2 加速度运动 148
5-2-3 动量 149
5-2-4 重力 150
5-2-5 摩擦力 150
5-2-6 反射 152
5-3 对象的碰撞处理 153

5-3-1 行进路线侦测 153
5-3-2 范围侦测 155
5-3-3 颜色侦测 157
5-4 粒子系统 158
5-4-1 烟火粒子 160
5-4-2 雪花粒子 162
5-4-3 瀑布粒子 163
5-5 课后练习 165
第6章 2D游戏贴图与动画技巧 166
6-1 2D基本贴图简介 166
6-1-1 2D坐标系统 167
6-1-2 贴图与显卡 168
6-1-3 GDI与贴图 169
6-2 游戏地图制作 170
6-2-1 平面地图贴图 170
6-2-2 斜角地图贴图 172
6-2-3 景物贴图 174
6-2-4 人物遮掩 175
6-2-5 高级斜角地图贴图 176
6-3 2D画面绘图特效 178
6-3-1 半透明效果 179
6-3-2 透空半透明效果 180
6-3-3 透空效果 181
6-4 游戏动画简介 183
6-4-1 一维连续贴图 184
6-4-2 游戏循环 186
6-4-3 二维连续贴图动画 187
6-4-4 透空动画 189
6-4-5 贴图坐标修正 190
6-4-6 排序贴图的技巧 192
6-5 横向滚动条移动 195
6-5-1 单一背景滚动 195
6-5-2 单背景循环滚动 197
6-5-3 多背景循环滚动 200
6-5-4 互动地图滚动 202
6-5-5 屏蔽点的处理技巧 203
6-6 课后练习 206
第7章 3D游戏设计导论 207
7-1 3D坐标系统简介 208
7-1-1 Model坐标系统 208
7-1-2 World坐标统统 209
7-1-3 View坐标系统 209
7-2 坐标转换 209
7-2-1 转换过程 209
7-2-2 极坐标 209
7-3 坐标矩阵 210
7-3-1 齐次坐标 211

7-3-2 矩阵缩放 211
7-3-3 矩阵平移 212
7-3-4 矩阵旋转 212
7-3-5 矩阵结合律 213
7-4 3D动画 213
7-4-1 模型对象建立（Modeling Objects） 214
7-4-2 材质设计（Material Design） 215
7-4-3 灯光与摄影机（Lights and Cameras） 216
7-4-4 动画制作（Animation） 217
7-4-5 渲染（Rendering） 217
7-5 投影转换 218
7-5-1 平行投影 218
7-5-2 透视投影 219
7-6 3D设计算法 220
7-6-1 LOD运算法 221
7-6-2 光栅处理 222
7-6-3 物体裁剪法 223
7-6-4 画家算法 223
7-7 课后练习 224
第8章 游戏编辑工具软件 225
8-1 游戏地图的制作 225
8-1-1 地图编辑器功能 227
8-1-2 属性设置 227
8-1-3 地图数组 228
8-2 游戏特效 229
8-2-1 特效的作用 230
8-2-2 特效编辑器 231
8-3 剧情编辑器 231
8-3-1 剧情架构 232
8-3-2 非玩家人物 233
8-3-3 旁支剧情 233
8-3-4 剧情编辑器 233
8-4 人物与道具编辑器 235
8-4-1 人物编辑器 235
8-4-2 人物动作编辑器 236
8-4-3 武器道具编辑器 237
8-5 游戏动画 238
8-6 课后练习 239
第9章 细说游戏引擎 240
9-1 游戏引擎功能简介 241
9-1-1 游戏引擎的特性 241
9-1-2 骨骼行为动画系统 242
9-1-3 模型行为动画系统 243
9-1-4 画面成像系统 244
9-1-5 物理系统 245
9-1-6 网络与输入功能 247
9-2 游戏引擎发展史 248

9-2-1 授权风潮的兴起 249
9-2-2 游戏引擎的未来趋势 250
9-3 课后练习 252
第10章 游戏开发团队的建立 253
10-1 团队人力资源分配 253
10-1-1 游戏总监 254
10-1-2 企划人员 255
10-1-3 程序人员 259
10-1-4 美工 260
10-1-5 音效制作人员 264
10-2 游戏开发前的思考 265
10-2-1 盲目跟风 265
10-2-2 梦想与现实之间 265
10-2-3 目标玩家划分 266
10-3 团队默契的培养 268
10-3-1 工作环境的影响 268
10-3-2 士气的提升 269
10-3-3 工作时程的安排 269
10-4 测试 269
10-4-1 游戏接口与程序测试 270
10-4-2 硬件与操作系统测试 270
10-4-3 游戏性调整与安装测试 270
10-4-4 发行后测试 271
10-5 数字游戏营销 271
10-5-1 网络广告营销 271
10-5-2 电子营销 272
10-5-3 创意营销 272
10-5-4 整合营销 273
10-5-5 博客营销 274
10-5-6 代言人策略 275
10-5-7 关键词广告 275
10-6 游戏开发的未来与展望 275
10-6-1 游戏类型的突破 276
10-6-2 游戏网络化 276
10-6-3 多重感官刺激 276
10-6-4 游戏的虚拟现实 277
10-7 游戏策划实战演练 277
10-7-1 开发背景 278
10-7-2 游戏机制 278
10-7-3 游戏架构简介 279
10-7-4 游戏特色 279
10-7-5 游戏延续性 280
10-7-6 市场规模分析 280
10-7-7 研发经费预估 280
10-7-8 投资报酬预估 281
10-7-9 策划总结 282
10-8 课后练习 282

第一图书网, tushu007.com

第11章 Android游戏开发与上架实战 283
11-1 手机开发环境简介 283
11-2 Android开发平台环境建立 284
11-2-1 设置Android游戏开发环境 285
11-2-2 安装Java开发套件（JDK） 286
11-2-3 安装Java工具Eclipse IDE 288
11-3 建立第一个Android项目 292
11-3-1 仿真器的建立与设置 292
11-3-2 建立Android游戏项目 296
11-3-3 手机程序的执行 299
11-3-4 置入AdMob广告 301
11-4 APK文件的制作 304
11-4-1 产品金钥 307
11-4-2 建立Google Play卖家账号 310
11-4-3 建立 Google AdSense收费账号 312
11-4-4 申请AdMob账号 314
11-4-5 上传APK到Google Play 316
11-4-6 用手机到Google Play下载游戏 320

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