第一图书网, tushu007.com

<<游戏概论>>

图书基本信息

书名：<<游戏概论>>

13位ISBN编号：9787504654281

10位ISBN编号：7504654280

出版时间：2009-9

出版时间：中国科学技术出版社

作者：卢虹，张璋　编著

页数：264

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

游戏产业从诞生、发展到今天虽然只有短短不到50年的时间，但游戏平台的发展却已历经了七个世代，数以万计的游戏软件被开发制作出来。
成千上万的游戏开发者将自己的激情、学识和创新投入到这个产业之中。
你想了解这段历史吗？
　你想重温儿时有关街机游戏的美好记忆吗？
你想加入到游戏这个朝阳行业中来吗？
那么请拿起《游戏概论》这本书，我们从游戏硬件发展、里程碑游戏产品、著名游戏开发者及世界著名游戏公司四个方面入手将游戏产业发展的历史画卷展现在你的面前，为你系统地讲述这段历程。
除去游戏历史部分。
本书结合专业学习的需要，对游戏开发流程和游戏案例分析进行了概述性的讲解，旨在指导和帮助学习者学会分析游戏的方法，掌握游戏行业中的基础概念。
书中的最后一个部分——未来科技对游戏的影响，是对游戏历史的回应，我们应以史明鉴，了解过去，展望未来，也是为读者开放一个头脑风暴的空间，给读者一个未来发展的框架，让读者自己去发现未来的可能性。
　全书图文并茂，可以作为大专院校游戏专业学生的基础性教材，也是游戏爱好者很好的参考书和休闲读物。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第一部分 游戏历史概述　第一章　　游戏平台发展史　第二章　　里程碑游戏产品介绍　第三章　　世界著名游戏开发商介绍　第四章　　世界著名游戏开发者介绍第二部分 游戏开发概述　第五章　　游戏开发流程　第六章　　游戏设计文案的组成部分及要求第三部分 游戏案例分析　第七章　　游戏案例分析第四部分 未来科技发展对电子游戏的影响　第八章　　未来科技发展对电子游戏的影响

章节摘录

第一章　游戏平台发展史电视游戏主机（Video Game Console）电视游戏主机（见图1—1）也可以说是属于电脑的一种，主要组成元件完全和冯·诺依曼对电脑的定义一致，不过和一般家用型电脑（Pc）对比，电视游戏机针对影像、音效与操作机能进行特别的强化，也有各种的软件和硬件可供安装使用。
游戏机是专门为电子游戏做优化与兼容的设备，因此游戏水平有一定保证。
反观Pc，虽然有强大硬件支持，但不专门支持游戏，出现过移植游戏比在游戏机上更差的情况。
游戏机主要的硬件元件包括CPU、记忆体、储存媒体、影音输出设备、讯号输入设备等。
其中，游戏机的讯号输入设备又被称为控制器、手柄或摇杆。
到目前为止，电视游戏主机发展进程可以分为诞生期及发展期的七个“世代”。
诞生期就是游戏机还未成为商品，只在大学或军队的实验室出现的时期；而七个“世代”则是各大游戏主机生产厂商在相对一个时期内先后推出具有某些新技术或新理念的竞争产品，在这些竞争产品的综合值基本达到一种平衡状态的时候，我们会将那个时期称为一个“世代”。
下面我们逐一来回顾。

编辑推荐

《游戏概论》作者站在国内游戏产业发展的角度，从游戏历史、游戏开发流程、游戏产品案例分析、未来科技对游戏的影响四个部分进行概要性的阐述，力求成为游戏专业基础课程的指导教材，为学生未来的专业学习打下良好的基础。
全书图文并茂，可以作为大专院校游戏专业学生的基础性教材，也是游戏爱好者很好的参考书和休闲读物。

第一图书网, tushu007.com

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