第一图书网, tushu007.com

<<游戏专业概论>>

图书基本信息

书名：<<游戏专业概论>>

13位ISBN编号：9787302218043

10位ISBN编号：7302218048

出版时间：2010-1

出版时间：陈洪、任科、 李华杰 清华大学出版社 (2010-01出版)

作者：陈洪，任科，李华杰 著

页数：303

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

前言

随着中国改革开放政策的逐步深入，中国人民的生活水平也日益提高，电子游戏也被更多的中国大众所接受。
面对中国这个巨大的游戏市场，世界各地知名的游戏厂商都蜂拥而至，中国自己的游戏开发厂商也在努力追赶世界先进水平。
游戏制作水平提高的关键因素还是在人，有了世界一流的游戏开发管理人员、游戏程序设计人员、游戏设计人员和游戏美术人员，中国一定也能够开发出世界一流的游戏。
而在中国的传统教育体系中，那些潜在的游戏开发人员很难接触到游戏这个行业。
本书是一本综合介绍游戏行业中各个层面知识的概论性教学用书。
它的内容设置从游戏的定义、游戏的历史和游戏的分类开始，由浅入深地介绍游戏开发中的相关内容。
它的主体模块可以分成五个部分：游戏概述，游戏策划，游戏程序，游戏艺术，职业之路。
每个部分中的内容都经过提炼和升华。
因为本书的目的是全面讲述游戏行业的知识，所以在这本书中并没有对某个特别的知识点做非常细致的分析。
但这也正是笔者的目的所在，笔者就是要让那些潜在的游戏开发人员对游戏开发有总体认识，而不是只关注于某些方面。
至于那些细节的知识点，他们可以在本书所属的系列丛书中找到更加详尽的阐述。
本书面向的读者是广大的游戏开发爱好者和专业的游戏开发人员。
学习本书的要求仅仅是热爱游戏开发，当然如果你有相关的基础知识那就更好了。
希望能够通过这本书给广大的游戏开发爱好者提供一个全面了解游戏开发的机会，帮助他们在自己喜爱的事业上找到努力的方向。
希望能够帮助那些还没有全面了解游戏开发各个环节的专业人员了解这些知识。
更希望为中国游戏事业的发展提供更多的人才。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

《游戏专业概论》从游戏行业的各个层面深入浅出、多角度地介绍了游戏开发的历史、内部分工、制作流程等相关知识。
《游戏专业概论》由游戏概述、游戏策划、游戏程序、游戏艺术、职业之路五个部分组成。
《游戏专业概论》可供游戏行业从业人员和游戏开发爱好者阅读，也可作为各大专院校学生、教员和研究人员参考。
希望通过《游戏专业概论》，能给所有游戏从业人员及希望成为游戏制作群中一员的读者带来一些借鉴，也能让所有大专院校游戏开发专业的学生步入游戏开发的殿堂。

书籍目录

第I部分 游戏概述第1章 游戏的定义1.1 游戏的一般定义1.2 电子游戏1.3 虚拟环境1.3.1 规则游戏与虚拟环境1.3.2 网络虚拟环境与增强现实1.4 互动1.4.1 人机互动的过程1.4.2 电子游戏中的人机互动过程1.4.3 人机互动的等级1.4.4 社会互动本章小结本章习题第2章 电子游戏的类型2.1 按运行平台分类2.1.1 PC游戏2.1.2 控制台游戏2.1.3 掌上游戏机游戏2.1.4 手机游戏2.1.5 街机游戏2.2 按内容架构分类2.2.1 角色扮演类游戏2.2.2 即时战略类游戏2.2.3 动作类游戏2.2.4 格斗类游戏2.2.5 第一人称视角射击游戏2.2.6 冒险类游戏2.2.7 模拟类游戏2.2.8 运动类游戏2.2.9 桌面类游戏2.2.10 其他类型游戏本章小结本章习题第3章 游戏产业的沿革与发展3.1 基础3.2 诞生——20世纪60年代3.3 成长——20世纪70年代3.4 发展——20世纪80年代3.5 壮大——20世纪90年代3.6 飞速发展——21世纪本章小结本章习题第4章 中国游戏产业4.1 起点4.2 成长4.3 涅槃4.4 重生本章小结本章习题第5章 游戏市场发展与展望5.1 国际游戏市场5.1.1 美国游戏市场5.1.2 日本游戏市场5.1.3 韩国游戏市场5.1.4 开发及运营方式分析5.2 中国游戏市场5.2.1 机遇与挑战5.2.2 巾国网络游戏市场分析5.2.3 中国网络游戏市场发展趋势5.2.4 网络游戏加电子商务本章小结本章习题第6章 游戏开发人员需求及过程6.1 游戏开发的人员需求6.1.1 游戏项目管理类6.1.2 游戏策划类6.1.3 游戏软件开发类6.1.4 游戏美术类6.1.5 游戏音频类6.1.6 游戏质保类6.1.7 游戏运营类6.2 游戏开发过程6.2.1 第一阶段——提案立项6.2.2 第二阶段——设计6.2.3 第三阶段——实现6.2.4 第四阶段——测试及评审6.2.5 第五阶段——发布本章小结本章习题第II部分 游戏策划第7章 游戏设计师及其工作7.1 什么是游戏设计师7.2 设计师分类7.2.1 创意总监7.2.2 首席设计(策划)师7.2.3 剧情文案设计师7.2.4 游戏规则设计师7.2.5 数值甲衡设计师7.2.6 关卡结构设计师本章小结本章习题第8章 游戏设计师的背景知识体系8.1 对游戏本质的理解8.2 中国历史8.2.1 朝代更替8.2.2 军事力量8.2.3 文化变迁8.2.4 中国武侠8.3 世界历史8.3.1 帝国的崛起8.3.2 骑士与武士8.3.3 文化变迁8.4 中国神话8.4.1 上古神话8.4.2 传统神话8.5 西方神话8.5.1 希腊神话8.5.2 北欧神话8.5.3 埃及神话8.6 奇幻文学8.7 龙与地下城8.7.1 D&D规则之九大阵营8.7.2 D&D骰子规则8.7.3 D&D人物属性规则本章小结本章习题第9章 从创意到提案9.1 为什么想设计游戏9.2 什么算是冲动9.3 分析游戏9.4 创意9.5 寻找现有模型并将创意具体化9.6 提出立项建议本章小结本章习题第10章 游戏组成结构分析10.1 场景10.2 角色10.2.1 主角10.2.2 NPC10.3 道具10.3.1 使用类道具10.3.2 装备类道具10.3.3 情节类道具10.4 事件10.5 对白10.5.1 突出性格10.5.2 突出感情10.5.3 突出文化背景10.6 语音和音效10.6.1 语音10.6.2 音效10.7 音乐和视频10.7.1 音乐10.7.2 视频10.8 界面10.8.1 主界面10.8.2 HUD界面10.9 规则本章小结本章习题第11章 游戏设计文档11.1 游戏设计文档的主要功能11.1.1 指导游戏开发的顺利进行11.1.2 确保游戏主题的连贯性11.1.3 确保游戏项目的持续性11.2 游戏设计文档的实质11.2.1 游戏环境11.2.2 游戏机制11.2.3 开发任务11.3 设计文档所涉及的范围11.3.1 设计文档应包括的内容11.3.2 设计文档不涉及的内容11.3.3 属于设计文档但可单列的内容11.4 游戏设计文档的格式和风格11.5 典型设计文档结构11.5.1 概述11.5.2 游戏背景11.5.3 游戏元素设定11.5.4 核心游戏性设定11.5.5 相关游戏性设定11.5.6 游戏内容元素清单11.6 游戏设计文档的误区11.6.1 过于简单11.6.2 过多描写背景故事11.6.3 过于详细11.6.4 过多的幻想11.6.5 没有及时更新本章小结本章习题第12章 成为优秀的游戏设计师12.1 分析能力12.2 确定自己的位置12.3 个人感染力12.4 明确不是为自己做游戏12.5 使用正确的争论方式12.6 不能做无原则的妥协12.7 熟练使用工具本章小结本章习题第III部分 游戏程序第13章 游戏软件工程师及其工作13.1 什么是游戏软件工程师13.2 游戏软件工程师的分工13.2.1 技术总监13.2.2 首席程序设计师13.2.3 游戏引擎开发工程师13.2.4 游戏客户端开发工程师13.2.5 游戏服务器端开发工程师13.2.6 游戏工具开发工程师13.2.7 其他工程师本章小结本章习题第14章 游戏软件技术结构14.1 游戏数学基础14.1.1 左手坐标系和右手坐标系14.1.2 向量在游戏中的运用14.1.3 矩阵变换在游戏中的运用14.2 游戏物理基础14.2.1 飞驰电掣——速度与加速度14.2.2 雷霆万钧——重力与动量14.2.3 爆炸效果14.2.4 反射效果14.3 计算机程序设计基础14.3.1 程序语言的分类14.3.2 C++程序语言14.3.3 Java程序语言14.4 数据结构基础14.4.1 数据的逻辑结构14.4.2 线性结构——队列和栈14.4.3 非线性结构——树与二叉树14.4.4 数据的物理存储结构14.4.5 算法14.5 图形学与3D图形技术14.5.1 什么是3D14.5.2 三维图元与模型14.5.3 渲染流水线14.5.4 坐标变换14.5.5 消隐与裁剪14.5.6 应用材质与贴图14.5.7 光照计算14.5.8 其他优化技术14.6 3DAPI14.6.1 OpenGI14.6.2 DirectXSDK14.7 网络技术14.7.1 互联网Internet14.7.2 网络游戏与游戏网络14.7.3 Socket网络编程本章小结本章习题第15章 游戏引擎与编辑工具15.1 什么是游戏引擎15.2 引擎技术组成15.2.1 渲染系

统15.2.2 动画系统15.2.3 物理系统15.2.4 粒子系统……第16章 成为优秀的游戏软件开发工程师第IV部分 游戏艺术第17章 游戏美术设计师及其工作第18章 美术制作背景知识体系第19章 原画设计第20章 建模及贴图第21章 动画设计第22章 成为优秀的游戏美术设计师第V部分 职业之路第23章 成为游戏公司的一员第24章 团队协作与项目管理第25章 创业与融资

章节摘录

插图：（1）必须有道具和规则。
道具是指玩家在游戏过程中所用的物品（包括所处的空间），规则是指玩家在游戏过程中所必须遵循的行为守则。
其中道具是硬件，规则是软件，两者可以独立于对方存在，同一套规则可以应用于不同的道具，同一套道具也可以使用不同的规则，但两者分开之后即无法构成一个完整的游戏。
在绝大多数情况下，规则比道具重要得多，但在某些以动作为主的游戏中，道具比规则更重要，道具有时也内含规则，如象棋的棋盘或者跳皮筋时候的皮筋（见图1．4）。
需要注意的是，有些规则无法言说，只有在游戏过程中通过玩家的参与才得以自我呈现。
（2）必须有目标。
包括取胜的条件或要求，以及取胜所需的策略，这些也可以理解为规则游戏的方向性。
（3）游戏进程必须具有变化性。
这是游戏区别于小说、电影、音乐等其他娱乐媒体的地方，你可以反复读一本小说、看一部电影或听一首音乐，它的进程始终不变，而游戏的进程则不可能每次都相同，这是由游戏规则和运气共同决定的，不确定性和未知性是游戏的乐趣所在。
规则与运气必须均衡，过于依赖规则或过于依赖运气都难以达到娱乐的目的。
（4）必须具有竞争性。
包括参与者彼此之间的竞争以及同游戏规则之间的竞争。
竞争需要一个能够对最终结果进行明确比较的评定系统。

<<游戏专业概论>>

编辑推荐

《游戏专业概论》：RGDC游戏开发课程体系关于《游戏专业概论》：本教材是游戏开发专业的基础课程。
《游戏专业概论》从电子游戏的历史、游戏策划、游戏程序、游戏美术、游戏运营多个方面，系统地概述了游戏开发的全过程，重点介绍和分析了游戏企业的岗位、职能以及需要掌握的技术知识。
通过对《游戏专业概论》的学习，可以帮助初学者和爱好者快速了解当今游戏行业，明确自身未来发展的方向。
游戏人员从业指南游戏公司岗位剖析揭秘游戏企业工作流程第九艺术学院丛书作为RGDC游戏开发课程体系配套教材，由递归教育组织力量，集国内外游戏业内精英人才打造而成。
全套丛书共包括：游戏开发基础、游戏美术设计、游戏程序开发3个部分。
北京递归开元教育科技有限公司（简称递归教育），是国内最早与高等院校游戏专业合作的公司。
递归教育从2003年起，组织国内精英级游戏制作人员，结合国内游戏开发、设计、运营、管理的特点和行业规范，历时多年设计开发并不断改进，形成了一套完整的游戏开发课程体系RG DC（Recursion Game Develop Cur-riculum）。
递归教育根据多年服务于中国游戏行业，帮助游戏企业进行人力资源建设总结出的经验，设计了一系列适合普通高校、高等职业院校和培训机构使用的专业课程解决方案，方案包括游戏美工、游戏程序设计、手机游戏开发等方向。
中国电影电视技术学会数字特效与三维动画专业委员会　中国系统仿真学会数字娱乐专业委员会中国文化创意产业技术创新联盟推荐教材

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