

## <<游戏开发设计基础教程>>

### 图书基本信息

书名：<<游戏开发设计基础教程>>

13位ISBN编号：9787302248064

10位ISBN编号：7302248060

出版时间：2011-3

出版时间：屈喜龙、雷晓、钟绍波、粟思科 清华大学出版社 (2011-03出版)

作者：屈喜龙，雷晓，钟绍波 著

页数：325

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>

## <<游戏开发设计基础教程>>

### 内容概要

《游戏开发设计基础教程》面向游戏设计开发的初学者，按照由浅入深、理论结合实例的原则，介绍网络游戏开发的编程技术、设计技巧及开发过程。

全书共分为9章，内容包括网络游戏概述、二维游戏的基本编程技术、游戏中的DirectX编程、游戏中的MD3模型的加载、游戏动漫设计、网络游戏的基本编程技术等知识，以及大量游戏实例的制作过程详解，如《超级玛丽》、《坦克大战》和《网络五子棋》游戏等。

其中，第9章还专门对热门的手机游戏编程进行了介绍。

《游戏开发设计基础教程》针对网络游戏开发，既有丰富的理论，又有大量的经典游戏设计开发实例，可使读者轻松、快速、全面地掌握网络游戏开发的技术及技巧。

另外，《游戏开发设计基础教程》还配套了免费的电子教案和课件供读者下载使用，其中附带的程序、代码均调试通过，读者可直接编译、链接、运行。

《游戏开发设计基础教程》内容完整、实用性强，可作为高等院校计算机相关专业本科生的教材，也可供游戏开发爱好者和软件开发人员参考。

## &lt;&lt;游戏开发设计基础教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 网络游戏概述1.1 计算机游戏的本质1.1.1 从游戏的内容上看1.1.2 从游戏的技术上看1.1.3 从游戏的玩家角度看1.2 计算机游戏的发展简史1.3 网络游戏的概念与发展简史1.3.1 网络游戏的定义1.3.2 网络游戏的发展简史1.3.3 网络游戏的特点1.3.4 网络游戏与单机游戏1.4 计算机游戏如何产生娱乐效果1.4.1 游戏的可玩性1.4.2 美学1.4.3 讲故事1.4.4 险与回报1.4.5 新奇1.4.6 学习1.4.7 创造性和表现型玩法1.4.8 沉浸1.4.9 社会化1.5 计算机游戏的分类1.5.1 角色扮演类游戏(RPG)1.5.2 动作类游戏(ACT)1.5.3 策略类游戏(SLG)1.5.4 冒险游戏(AVG)1.5.5 大型网络游戏(MMOG)1.5.6 其他流派和类型1.6 游戏开发过程1.6.1 主题设计阶段1.6.2 详细设计阶段1.6.3 调整阶段1.6.4 正式开发阶段1.6.5 检测和调试阶段1.7 游戏设计团队1.8 游戏引擎1.9 我国网络游戏的发展状况1.10 本章小结1.11 思考题第2章 二维游戏的基本编程技术2.1 二维游戏的简单框架2.2 二维游戏概览2.3 地图的创建与显示2.3.1 固定地图2.3.2 滚屏地图2.3.3 多层次地图2.3.4 菱形地图2.4 图像基础2.4.1 图像表示2.4.2 BMP位图2.4.3 图像的半透明操作2.5 精灵动画2.6 设计实例详解：地图与精灵动画2.6.1 任务分解2.6.2 Windows程序框架2.6.3 示例程序2.7 BMP位图的载入及显示2.7.1 行4字节对齐及像素RGB分量提取2.7.2 基本操作2.7.3 基于IPicture、IStream和HBITMAP显示位图2.8 设计实例详解：飞机射击游戏2.8.1 需要的要素2.8.2 需要的素材2.8.3 设计思路2.8.4 程序框架2.9 本章小结2.10 思考题第3章 游戏中的DirectX编程3.1 DirectX概述3.2 DirectDraw编程3.2.1 显示位图动画3.2.2 RGB565高彩色像素操作3.3 DirectX Audio编程3.3.1 使用DirectSound3.3.2 DirectMusic播放MIDI背景音乐3.4 三维音效生成3.4.1 听觉理论3.4.2 DirectSound的三维音效编程3.5 常见的声音引擎简介3.5.1 FMOD3.5.2 其他常用的声音引擎3.6 本章小结3.7 思考题第4章 游戏中的MD3模型加载4.1 MD3模型4.1.1 MD3模型的组成4.1.2 MD3模型文件的定义4.1.3 MD3模型文件的格式4.2 MD3模型的加载4.3 添加纹理4.4 设计实例详解：动画实现4.4.1 动画的实现4.4.2 动画的控制4.4.3 模型加载及动作控制平台的实现4.5 MD2文件4.5.1 MD2模型文件的格式4.5.2 MD2的实现4.5.3 MD2的加载4.5.4 MD2的显示4.6 本章小结4.7 思考题第5章 游戏动漫设计5.1 Flash8简介.....第6章《超级玛丽》游戏剖析第7章 网络游戏的基本编程技术第8章《坦克大战》游戏的制作第9章 手机游戏开发参考文献

## &lt;&lt;游戏开发设计基础教程&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：计算机游戏的历史最早可追溯到1961年运行于PDP-10上的《太空大战》。PC游戏最早可追溯到1978年运行于TRS.80上的《冒险岛》，正是这款不起眼的游戏开启了今天近百亿美元的计算机游戏市场。

计算机游戏从无到有，在雅达利、任天堂、世嘉等家用游戏机占据绝对主导地位的情况下，打开了一片属于自己的生存空间。

至20世纪80年代中期，游戏类型逐渐丰富起来，除传统的冒险、动作和射击游戏外，还出现了角色扮演、策略、战争和体育等风格各异的游戏。

随着Windows系统被广泛使用，计算机游戏也开始从DOS平台向Windows平台转移。

20世纪90年代初期，光盘的大容量储存空间和多媒体技术使游戏开发者得以在游戏中加入大量精致的图片、动画和优美的音乐。

此外，美国一大批中小游戏工作室也成长起来，优秀的人才和作品层出不穷，美国的计算机游戏业步入了其第一个黄金时代。

而中国内地的计算机游戏业在20世纪90年代中期刚刚拉开序幕。

北京金盘电子有限公司于1994年10月推出了自主研发的一款游戏——《神鹰突击队》。

1995年3月成立的北京前导软件有限公司是我国最早依靠风险投资起家的一家软件公司，其第一款游戏是《官渡》，这是国内首款基于Windows95的游戏，也是首款具有自主知识产权出口的游戏。

1995年，以游戏研发为主的西山居创作室在珠海成立，它于1996年开发出第一款游戏——《中关村启示录》，1997年，发布成名作《剑侠情缘》。

1996年，中国的计算机游戏业在《仙剑奇侠传》和《剑侠情缘》的发展中步入辉煌，大批公司涌入游戏市场，其中既有出版社、硬件厂商、软件厂商，也有许多根本不具备研发实力的兴趣小组，在国内掀起了一股单机游戏热。

当时正是中国内地游戏市场的黄金时期，据不完全统计，一款中等品质以上的游戏即可售出1万套以上，品质突出的更是可以卖到5万套以上。

20世纪90年代中后期，国际游戏业界出现了较大的并购案，频繁的兼并和重组行为引起了国际游戏业定型前的激烈动荡。

兼并虽然有利于产业整体实力的增强，但对于游戏开发的创意却造成很多负面影响，最突出的一点是活力的丧失，游戏的“生杀大权”被少数资金雄厚、渠道顺畅的大公司掌握。

这一阶段的计算机游戏已由车库中的艺术品变为好莱坞式的庞然大物，每部作品都需要投入大量资金，开发资源的消耗速度快得惊人。

离开发行商的投资和渠道，很少有开发商能在激烈的竞争中存活下来。

另一方面，兼并也为部分已有一定口碑的开发商带来发展的契机，令他们有足够的资源去开发和推动一些划时代的作品。

## <<游戏开发设计基础教程>>

### 编辑推荐

《游戏开发设计基础教程》是由清华大学出版社出版的。

<<游戏开发设计基础教程>>

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>