

<<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>

<<游戏设计概论>>

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、2D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。

<<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

<<游戏设计概论>>

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

<<游戏设计概论>>

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

<<游戏设计概论>>

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

<<游戏设计概论>>

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	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坐标系简介	208
7-1-1 Model坐标系	208
7-1-2 World坐标系统	209
7-1-3 View坐标系	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

<<游戏设计概论>>

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

<<游戏设计概论>>

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

<<游戏设计概论>>

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

<<游戏设计概论>>

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>