

<<顶级游戏设计>>

图书基本信息

书名：<<顶级游戏设计>>

13位ISBN编号：9787505398016

10位ISBN编号：7505398016

出版时间：2004-5-1

出版时间：电子工业出版社

作者：Tom Meigs

页数：360

字数：422000

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>

## <<顶级游戏设计>>

### 内容概要

本书不同于一般游戏设计编程类的“技术型”书籍，而是一本涉及游戏设计技术、开发和产业方方面面问题的著作。

本书共分11章。

前7章详细讲解游戏设计的基本知识，如游戏开发中的预可视化技术、关卡设计、游戏分类、各种视觉效果、音效、脚本事件以及游戏测试。

第8、第9两章阐述如多人在线游戏和移动电话游戏 / 无线游戏这些特殊类型游戏设计需要考虑的问题。

第10、第11两章讲述游戏开发团队的分工，以及如何在游戏产业中找到合适工作的问题。

另外，本书每一章的后面还都附有一个作者对人物的访谈录，这些被访对象都是具有广泛游戏设计经验的专家和游戏产业中有影响力的人士，所以他们能给读者提供有关游戏设计和产业的独到和有价值的见解。

通过本书学习，读者不仅能独立完成游戏设计工作，而且还会对游戏设计开发和游戏产业有系统和深入的理解。

本书可供游戏设计工程师、开发商及游戏爱好者学习与使用。

作者简介 Tom Meigs是一位独立的游戏顾问，他曾在The Walt Disney公司、THQ以及其他开发公司担任过游戏设计师和制作人。

他参与了数个获奖游戏的开发，包括Madden Football'95、Sport Illustrated Golf、Sea Quest DSV、Akira、Bassmaster's Classic、The Mask、Youngblood，以及Disney的许多游戏。

他还是“Game Developer Magazine”的撰稿人。

## &lt;&lt;顶级游戏设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 预可视化技术 1.1 预可视化过程的介绍 1.2 预可视化的逐步实现 1.3 功能 1.4 关卡场面纸上设计  
1.5 预可视化案例研究评论 MEGA提示 第2章 关卡的规划及制作 2.1 规划你的关卡工作 2.2 游戏原型设计  
2.3 关卡占位设计的后处理考虑 2.4 关卡实施的案例研究评论 MEGA提示 第3章 灯光、材质、粒子、特效以及音效  
3.1 灯光 3.2 动态灯光 3.3 材质 3.4 粒子 3.5 效果 3.6 音效处理 3.7 设计工具集的变换 3.8 基础元素的案例研究  
MEGA提示 第4章 角色、道具、物品以及镜头的细节 4.1 布置角色 4.2 道具的类型以及用法 4.3 物品和威力升级的类型及其布置  
4.4 镜头的考虑 4.5 有关演员加载和镜头调整的评论之案例研究 MEGA提示 第5章 分类游戏设计 5.1 运动类游戏  
5.2 格斗类游戏 5.3 解谜类游戏 5.5 即时战略游戏 5.6 角色扮演类游戏 5.7 第一人称和第三人称动作游戏  
5.8 模拟类游戏 5.9 构造电影动画 5.10 开发背景故事 5.11 设计游戏对话 5.12 设计人员的工作工具总结  
5.13 设计转型的案例研究评论 MEGA提示 第6章 编写动作事件脚本 6.1 脚本技术的选择 6.2 脚本应用示例  
6.3 应用触发器 6.4 构造行为 6.5 引擎实现与UNREAL引擎 6.6 有关脚本 / 编辑系统的因素 6.7 棒球游戏脚本评论的案例研究  
MEGA提示 第7章 质量保证以及实战测试反馈 7.1 质量保证 7.2 实战测试反馈 7.3 质量保证影响的案例研究  
MEGA提示 第8章 大型多人在线游戏的设计考虑 8.1 MMOG的制作挑战 8.2 MMOG游戏的构造要素与解决方案  
8.3 MMOG游戏设计因素 8.4 MMOG游戏与设计取向 8.5 体育爱好者或者体育团体与MMOG游戏  
8.6 挑战《顶级棒球在线》的案例研究 MEGA提示 第9章 移动电话和无线游戏 9.1 日益迫近的繁荣  
9.2 移动电话上的设计问题 9.3 无线游戏初期开发因素的案例研究 MEGA提示 255 第10章 开始游戏开发  
10.1 为什么要掌握多种技能 10.2 增长的区域与新的机遇 10.3 广告游戏 10.4 具有现实对照物的网上游戏娱乐  
10.5 游戏开发前线的趣闻轶事 10.6 对设计人员起决定作用的想法的案例研究 MEGA提示 第11章 在游戏开发产业中择业  
11.1 程序设计 11.2 美工 11.3 游戏设计 11.4 游戏制作 11.5 音效 11.6 质量保证 11.7 创办独立的游戏工作室  
11.8 游戏工作室的分工 11.9 关于测试途径案例研究评论 MEGA提示 附录A 参考信息 附录B 讨论过的工具  
附录C 职业指导工作单 附录D 设计人员的快速主题总结 附录E 顶级棒球在线图库

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>