

<<游戏概论教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏概论教程>>

13位ISBN编号：9787508488172

10位ISBN编号：7508488172

出版时间：2011-9

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：206

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>

<<游戏概论教程>>

内容概要

《游戏概论教程》是一本专门介绍游戏设计与开发的专业教材，作者长期在一线从事游戏的设计、开发和教学工作，积累了丰富的实践经验。

《游戏概论教程》从易教与易学的实际目标出发，用丰富的范例对游戏开发的基础知识和技能进行了生动、直观的讲解。

《游戏概论教程》主要内容为游戏的基本要素和游戏设计的基础知识；游戏的分类；游戏情节和用户接口的设计；游戏人物、环境的开发；模拟交通工具以及游戏中的人工智能。

《游戏概论教程》内容详尽、讲解细致，适合作为游戏院校和相关院校游戏专业的教材，也可以作为对游戏设计和开发有兴趣人员的自学参考书。

<<游戏概论教程>>

书籍目录

丛书序

前言

第1章 游戏设计入门

- 1.1 本章导航
- 1.2 实例剖析：走进游戏世界
- 1.3 知识点讲解
- 1.4 知识拓展：游戏与人们的日常生活
- 1.5 学后总结
- 1.6 习题与上机实战

第2章 游戏设计基本要求

- 2.1 本章导航
- 2.2 实例剖析：自己动手编写游戏设计文档
- 2.3 知识点讲解
- 2.4 知识拓展：游戏设计对人员的要求
- 2.5 学后总结
- 2.6 习题与上机实战

第3章 游戏的背景与场景

- 3.1 本章导航
- 3.2 实例剖析：初步认识游戏背景
- 3.3 知识点讲解
- 3.4 强化实训：创建自己的游戏背景
- 3.5 学后总结
- 3.6 习题与上机实战

第4章 用户接口设计

- 4.1 本章导航
- 4.2 实例剖析：个性化的计算机界面
- 4.3 知识点讲解
- 4.4 强化实训：动手创建自己的用户接口
- 4.5 学后总结
- 4.6 习题与上机实战

第5章 游戏的分类

- 5.1 本章导航
- 5.2 实例剖析
- 5.3 知识点讲解
- 5.4 强化实训：RPG游戏制作
- 5.5 学后总结
- 5.6 习题与上机实战

第6章 游戏开发环境

- 6.1 本章导航
- 6.2 实例剖析：剖析经典的游戏开发场景
- 6.3 知识点讲解
- 6.4 强化实训：创建具有个性化的游戏开发场景
- 6.5 学后总结
- 6.6 习题与上机实战

第7章 游戏情节描述

<<游戏概论教程>>

7.1 本章导航

7.2 实例剖析：通过一个游戏情节的引申

7.3 知识点讲解

7.4 强化实训：游戏设计对人员的要求

7.5 学后总结

7.6 习题与上机实战

第8章 游戏人物开发

8.1 本章导航

8.2 实例剖析：一个经典的艺术人物

8.3 知识点讲解

8.4 强化实训：创建自己的游戏人物

8.5 学后总结：

8.6 习题与上机实战

第9章 动作类游戏

第10章 模拟交通工具类游戏

第11章 冒险类游戏

第12章 计算机游戏中的人工智能

<<游戏概论教程>>

章节摘录

版权页：插图：

<<游戏概论教程>>

编辑推荐

《游戏概论教程》为普通高等教育“十二五”规划教材(动漫游戏类)之一。

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>