第一图书网, tushu007.com

<<游戏开发导论>>

图书基本信息

书名：<<游戏开发导论>>

13位ISBN编号：9787560622033

10位ISBN编号：7560622038

出版时间：2009-4

出版时间：西安电子科大

作者：聂明 编

页数：202

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

前言

在人类艺术发展史里，人们把电影和电视称为继文学、戏剧、绘画、音乐、舞蹈、建筑之后的第七和第八艺术。
现今，游戏正在脱下它“不务正业”的外套，跻进艺术的殿堂，被誉为人类的“第九艺术”。
目前游戏已成为时下深受欢迎的一种休闲、娱乐和益智活动，影响着人们的生活和娱乐方式。
事实上，游戏的发展速度非常快，已成为一种庞大的产业，深深扎根于国民经济之中。
游戏开发是一门迅速发展的新兴学科，新的技术、方法和工具不断涌现。
《游戏开发系列丛书》将为您展示游戏开发领域的方方面面。
本书作为系列丛书的第一本，展现了游戏开发的全过程，带领读者从全新的角度来认识这个领域。
◆内容结构本书分为6章，各章内容如下：第1章：游戏概述。
通过典型游戏的体验使读者对游戏形成初步的认识，并从众多游戏实例入手，对游戏概念进行了深入浅出的介绍。
第2章：游戏策划与描述。
着眼于游戏的总体框架和脉络，畅谈游戏剧本的创作、场景描述、角色表现等游戏设计理念。
第3章：游戏艺术设计。
主要讲述了游戏开发过程中音乐和美术效果的恰当运用。
对，相关素材的搜集、制作工具的使用和制作技法的选择也做了基本的介绍。
第4章：游戏程序实现。
主要介绍了游戏的基本编程技术、高级编程技术以及游戏引擎的应用和开发，并提供了多个样板程序供读者学习和研究。
第5章：游戏营销、运维与项目开发管理。
主要论述了游戏开发项目管理的模式和特点，游戏后期的宣传和营销策略，运营、维护应注意的事项等。
第6章：现代游戏的发展趋势。
分析和探讨了国内外游戏业的发展现状，讨论了一些具有前瞻性的理论和技术，可以拓宽读者思路。

内容概要

本书是《游戏开发系列丛书》中的一本，主要介绍游戏设计与开发的基础知识。
本书从游戏概念、设计理念、艺术创作、技术实现、开发管理、市场推广、运营维护等多个角度，通过浅显易懂的语言，对游戏开发的整个过程进行了全面而深入的论述，引领读者以一种全新的视角认识游戏世界。
全书共分为六个部分，包括：游戏概述、游戏策划、游戏艺术设计、游戏程序实现、游戏运营与开发管理以及现代游戏的发展趋势。
　　本书叙述简明、内容丰富，能使读者轻松快速地了解和进入游戏开发行业；各章还配有精心设计的习题以巩固每章的学习　　本书既可以作为大中专院校游戏专业的授课教材，又可以作为广大游戏爱好者和专业人士的参考用书。

<<游戏开发导论>>

书籍目录

第1章　游戏概述 1.1 典型游戏体验　1.1.1 单机版竞技游戏　1.1.2　单机版射击游戏　1.1.3 单机版赛车游戏　1.1.4 网络游戏　1.1.5 专门游戏机游戏　1.1.6　手机终端游戏　1.1.7　手机网络游戏 1.2　游戏的作用　1.2.1 娱乐作用　1.2.2 益智作用　1.2.3 学习作用　1.2.4 交流作用　1.2.5 锻炼作用　1.2.6 游戏的负面影响 1.3 现代游戏的分类　1.3.1 按游戏内容分类　1.3.2 按游戏运行平台分类　1.3.3 按游戏软件结构分类 1.4 典型游戏开发流程　1.4.1 游戏提案期　1.4.2　专案企划期　1.4.3　制作开发期　1.4.4 测试后制期　1.4.5 发行改进期 1.5 游戏开发团队角色划分　1.5.1 游戏项目管理类　1.5.2　游戏设计类　1.5.3　游戏开发类　1.5.4　游戏质保类　1.5.5　游戏运营类 习题第2章 游戏策划与描述 2.1 游戏剧本分析　2.1.1 确定故事主题　2.1.2 明确故事来源 2.2 情节描述　2.2.1 确定讲述顺序　2.2.2 设计描述角度　2.2.3 设计故事情节　22.4 游戏故事的结尾 2.3 场景描述　2.3.1 场景和游戏性　2.3.2 场景结构的另一个目的：阻拦玩家　2.3.3 制作真实的地形结构 2.4角色描述　2.4.1 角色划分　2.4.2 角色的设定 2.5 游戏规则和表现方式 2.6 关卡与策略　2.6.1 玩家的主动性　2.6.2 玩家的好奇心理　2.6.3 关卡步调　2.6.4 关卡的延续　2.6.5 挑战玩家 2.7 分镜头与交互　2.7.1 游戏故事的交互性结构　2.7.2 交互性剧情设计　2.7.3 交互性的结构设计　2.7.4 多种解决问题的途径　2.7.5 真正的互动故事 2.8 策划案书写要求　2.8.1 策划案规范书写的作用　2.8.2 策划的根本目的　2.8.3 文案规范化的基本要求 习题第3章 游戏艺术设计 3.1 游戏艺术设计的内涵　3.1.1 视觉领域游戏艺术设计　3.1.2 听觉领域的艺术设计　第4章　游戏程序实现第5章　游戏营销、运维与项目开发管理第6章　现代游戏的发展趋势习题参考答案附录A 游戏策划案模板附录B 《益智棋》程序源代码附录C 《拯救美人鱼》程序源代码附录D 游戏常用专业术语表参考文献

章节摘录

插图：第1章 游戏概述电子游戏（Electronic Game）是一种在电脑、手机或其它专用电子设备上运行的，具有目标和规则的娱乐形式，本书中将之简称为游戏。
游戏有规则和规范，有打动参与者（也称玩家）的感染力，试图将其带离现实世界，使其沉浸在一种全新的、不同寻常的、更为激烈的虚拟世界中。
过去很多人认为游戏是幼稚的、低级的，甚至有人将之视为“洪水猛兽”，但是，随着时代的发展，人们对游戏的看法也在逐渐改变。
游戏不仅能够缓解人们工作、学习、生活的压力，有助于培养人的观察力、判断力、反应力和思考力，还能够增长知识和技能。
因此，目前游戏已成为时下深受欢迎的一种休闲、娱乐和益智活动，影响着人们的生活和娱乐方式。
事实上，游戏的发展速度非常快，已成为一种庞大的产业，深深扎根于国民经济之中。
1.1 典型游戏体验游戏的发展经历了不少阶段，从最初的益智小游戏，到后来的动作、射击游戏，再到现在成熟的角色扮演游戏、策略类游戏和冒险类游戏，每一次变化都使游戏更加成熟，同时也能为更多的人所接受。
游戏在成长过程中不断地吸收计算机发展的最新成果，同时也吸收了其它一些艺术形式的精华，因而变得更加丰富多彩。
下面通过几款经典游戏的介绍，来带领大家领略一下游戏的魅力。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《游戏开发导论》为游戏开发系列丛书之一。

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