

<<游戏创作与职业>>

图书基本信息

书名：<<游戏创作与职业>>

13位ISBN编号：9787801722942

10位ISBN编号：7801722949

出版时间：2005-3-1

出版时间：兵器工业出版社,北京希望电子出版社

作者：Marc Saltzman,向海

译者：向海

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>

## <<游戏创作与职业>>

### 内容概要

《游戏创作与职业:来自行业专家的内部机密》介绍了如何创建游戏PS2、Xbox以及GameBoy、机密电话等，PC游戏设计和生产，破解游戏行业的方法、技术和策略，如何创建共享软件并通过网络销售等内容。

<<游戏创作与职业>>

作者简介

作者：(美国)萨尔次曼(Saltzman Marc) 译者：向海

## <<游戏创作与职业>>

### 书籍目录

#### 第一部分 制作前期

##### 第一章 游戏类型与视角

##### 第二章 一般游戏设计：动作/街机游戏

##### 第三章 一般游戏设计：策略游戏

##### 第四章 一般游戏设计：运动、模拟、冒险与谜题游戏

##### 第五章 一般游戏设计：角色扮演游戏与持久在线游戏

##### 第六章 创作角色、故事板与设计文档

##### 第七章 主设计文档模板

##### 第八章 关卡设计

##### 第九章 谜题设计

##### 第十章 任务设计

#### 第二部分 制作中期

##### 第十一章 编程远离

##### 第十二章 人工智能

##### 第十三章 游戏美术和动画

##### 第十四章 用户界面与游戏控制

##### 第十五章 声音工程

##### 第十六章 音乐与游戏

#### 第三部分 制作后期

##### 第十七章 游戏测试

##### 第十八章 技术支持与客户服务

##### 第十九章 公共关系与市场营销

#### 第四部分 如何实现

##### 第二十章 自己动手与共享软件革命

##### 第二十一章 步入游戏行业

##### 第二十二章 游戏代理与猎头

##### 第二十三章 设计学校与课程

##### 第二十四章 游戏设计资源

##### 第二十五章 重要的会议、组织机构与奖项

<<游戏创作与职业>>

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>