

<<游戏的设计与开发>>

图书基本信息

书名：<<游戏的设计与开发>>

13位ISBN编号：9787801831781

10位ISBN编号：7801831780

出版时间：2003-12

出版单位：人民交通出版社

作者：次世代工作室

页数：476

字数：446000

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>

<<游戏的设计与开发>>

内容概要

本书是一部综合介绍游戏的设计与开发的图书。

它从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开，不仅包括了西方游戏业界广泛使用、业已成熟的技术和方法，也收入了一些刚刚走出大学实验室、极有市场前景的理论和技術。

因此，本书不仅可以帮助读者打下扎实的有关知识基础，还有助于读者拓宽前瞻思路。

本书针对的读者群是游戏业的从业人员和大中学生中的游戏爱好者，也适合作为游戏业界的培训教材及相关高等院校的参考教材。

<<游戏的设计与开发>>

作者简介

叶展，清华大学自动化系学士，伊州理工学院的计算机科学硕士和卡内基美隆大学的人机交互硕士。在国内期间，曾任先锋卡通公司兼职导演。赴美后，长期兼任国内《子电游戏软件》杂志的驻美记者和特约撰稿人，先后发表文章50多篇逾20万字，采访了E3和GDC等多项重要的业界会议

<<游戏的设计与开发>>

书籍目录

基础篇 第一章 总论 第二章 游戏理论 第三章 游戏类型 第四章 游戏性设计篇 第五章 电影叙事结构与游戏 第六章 故事性和交互性 第七章 关卡设计 第八章 RTS游戏的平衡性 第九章 人机界面设计美工篇 第十章 人物设计 第十一章 色彩配置 第十二章 迪斯尼经典动画理论 第十三章 三维建模 第十四章 三维动画 第十五章 镜头与剪辑编程篇 第十六章 游戏编程基础 第十七章 三维图形编程 第十八章 人工智能技术 管理篇 第十九章 软件工程基础 第二十章 游戏测试与质量保证 第二十一章 游戏公司组成结构教育篇 第二十章 游戏的教育术语对照参考书目

<<游戏的设计与开发>>

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>