

<<遊戲設計概論>>

图书基本信息

书名：<<遊戲設計概論>>

13位ISBN编号：9789575279882

10位ISBN编号：9575279883

出版时间：博碩文化股份有限公司

作者：胡昭民，吳燦銘 著

页数：368

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>

<<遊戲設計概論>>

內容概要

正宗遊戲開發經驗分享，給遊戲設計新兵的備戰手冊！

這是一本提供初學者進入遊戲設計領域的入門教材，其中不乏許多遊戲開發的實務經驗，介紹遊戲開發過程中的各種工具，更包括許多開發成品的展示，並能建立起良好的遊戲基礎規則、劇情故事巧妙的安排、華麗效果設計的要訣、理念與現實的互補，讓您能夠在短時間內，成為一個真正的遊戲達人。

本書理論與實務並重，從整個遊戲產業的認識、遊戲設計先期的導入、遊戲設計類型，並鉅細靡遺地介紹各種遊戲程式開發工具。而在實作方面，則討論2D、3D、數學、物理現象模擬、音效等主題，讀者可以透過書中之演算法實作出自己的遊戲。

<<遊戲設計概論>>

書籍目錄

第一篇 基礎入門篇第1章 遊戲產業導論第2章 漫談經典遊戲類型第3章 遊戲設計基本概念第4章 遊戲開發團隊的任務第二篇 遊戲實務篇第5章 遊戲開發工具第6章 遊戲引擎導論第7章 編輯工具軟體實務第三篇 理論與技術篇第8章 人工智慧與資料結構的應用第9章 2D遊戲演算法第10章 數學與物理遊戲演算法第11章 3D遊戲設計技巧

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>