

<<數位遊戲設計達人講座>>

图书基本信息

书名：<<數位遊戲設計達人講座>>

13位ISBN编号：9789862760291

10位ISBN编号：986276029X

出版时间：2010-11

出版时间：暮峰

作者：葉思義

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>

<<數位遊戲設計達人講座>>

內容概要

遊戲產業的全新視野，遊戲企劃的養成教材
提供完整遊戲企劃課程的三大訓練方向：

- ．專業創意方法訓練
- ．創意落實訓練
- ．在有限資源下的創意訓練

作者在台灣的大學教授過遊戲企劃課程，並在一些學校開設過遊戲企劃與動畫劇本的密集訓練課程。從這幾年的教學經驗中，要能協助輔導對遊戲企劃有熱情的學生，落實完成一個完整的遊戲，站在遊戲企劃老師的立場，作者認為在遊戲企劃課程應能給予學生的有三大方向：

專業創意方法的訓練

遊戲是一種創意商品，但遊戲的創作有它的創作需求(有一大半是市場需求)，有依據這些創作需求而產生的各種創作手法。

這些創作技巧可以協助原本就有創意靈感的學生，能更系統化的去落實創意，讓最後做出來的遊戲企劃更完整可行。

本書的撰寫，主要也是基於這些創作技巧的介紹。

創意落實的訓練

教導創意理論的老師常會面臨一個困擾。

大多數的學生不太喜歡學一些感覺很空洞的東西，因為他們很難體會這些基於多年的經驗或是長時間的歷練，所歸納出來的「理論」。

任何的創意理論，如果沒有輔以實際的演練，對學生來講並不容易理解。

作者建議在遊戲企劃課程中除了理論與技巧的傳授，學生的設計作業更是重點。

訓練有限資源的創意

從業界任用人才的觀點，無論是遊戲產業中需要的哪種人才，英文所謂的「急迫感」 ” Sense of Urgency ”，往往是面試人才會注意的一點。

業界重視的不僅僅是能設計好玩遊戲的企畫，我們更重視的是能在有限時間與沉重壓力下，能發揮最大創作效益的遊戲企畫。

要能學好遊戲設計，就像學好如何寫作文章或編寫電影劇本一樣，除了自身理論基礎的建立，更重要的是實務上的演練。

本書主要分為七大部分：

- ．第一部分：遊戲製作、遊戲產業與遊戲平台等基礎知識的介紹
- ．第二部分：介紹遊戲設計的前期設計工作
- ．第三部分：介紹遊戲設計的細部設計工作
- ．第四部分：介紹遊戲編輯與測試的工作
- ．第五部分：針對各種類型遊戲的進階設計討論
- ．第六部分：介紹與遊戲商務相關的常識
- ．第七部分：介紹學術界的遊戲研究領域

<<數位遊戲設計達人講座>>

作者简介

叶思义先生目前是InterGrafx公司的加拿大资深顾问。

曾参与许多国际合作的游戏制作案，包括重新在美国发行的英国二次世界大战背景游戏「不列颠之战 光荣之翼II代」与「阿帕契长弓直升机进袭」等PC游戏，以及与新加坡及美国合作的虚拟宠物手机3D在线游戏，合作过的国际游戏开发团队遍及美国、新加坡、巴西、印度、英国、德国等地。

2004年底与宋筠璐老师共同撰写了「数字游戏设计 游戏设计全领域」一书，将当时国际主流市场与国内业界的最新游戏设计信息介绍给中文读者。

<<數位遊戲設計達人講座>>

書籍目錄

目錄top

CH00-自序

CH01-成為遊戲設計師

CH02-數位遊戲的演進

CH03-遊戲產業

CH04-遊戲製作團隊

CH05-遊戲製作過程

CH06-遊戲的本質

CH07-設計遊戲的起點

CH08-遊戲平台

CH09-玩法類型與題材類型

CH10-遊戲玩家

CH11-撰寫概念企劃書

CH12-遊戲專案規劃

CH13-遊戲互動設計

CH14-遊戲過程設計

CH15-遊戲世界觀設定

CH16-遊戲故事創作

CH17-遊戲美術設計

CH18-遊戲論述文件

CH19-遊戲機制設計

CH20-遊戲角色設計

CH21-遊戲場景與關卡設計

CH22-遊戲故事設計模式

CH23-故事情節與故事事件

CH24-深入遊戲介面設計

CH25-進階遊戲美術設計

CH26-遊戲開發工具

CH27-遊戲資料的建立

CH28-劇本系統與任務系統

CH29-遊戲測試

CH30-益智與養成遊戲設計

CH31-經營模擬與策略戰爭遊戲

CH32-冒險遊戲

CH33-角色扮演遊戲設計

CH34-動作遊戲設計

CH35-運動遊戲設計

CH36-駕駛類遊戲

CH37-佈署遊戲產品

CH38-遊戲產業的商業模式

CH39-遊戲研究

後記、附錄與參考資料

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>