

游戏设计概论



[游戏设计概论 下载链接1](#)

著者:荣钦科技

出版者:北京科海电子出版社

出版时间:2003-12-1

装帧:平装 (带盘)

isbn:9787900372277

本书由“巴冷公主”游戏制作团队倾情奉献，以设计游戏的基础知识为前提，通过浅显

的易懂的语言，向新手展示游戏设计领域的方方面面。

书中不仅对读者进行脱盲训练：介绍游戏主机的发展历程，各种游戏领域里的专有名词，让读者对游戏的特点和各种互动表现手法等，让读者对游戏设计过程有一个总体把握；通过各种游戏开发工具以及DirectX和OpenGL开发函数库的介绍，让读者对当今流行的开发工具有一个总体了解；游戏设计的基本功：2D算法，3D算法，数学、物理算法，让读者从本质上掌握如何制作出真实、可信的游戏；精心设计的范例在潜移默化中引导读者学习游戏设计细节和音效。

本书适合初涉游戏设计或准备向该领域发展的人士学习参考，也可作为培训班的教材。

作者介绍：

目录: 第一章 游戏设计概论
第二章 游戏设计的专有名词
第三章 游戏设计架构与规划
第四章 游戏与玩家互动
第五章 游戏设计语言工具
第六章 OPENGL与DIRECTS的简介
第七章 游戏类型
第八章 2D基本算法
第九章 3D基本算法
第十章 常用数学与物理算法
.....
· · · · · (收起)

[游戏设计概论](#) [下载链接1](#)

标签

游戏开发

游戏设计

程序设计

游戏

策划

创意

评论

在读 读了一半了 浅显易懂 游戏开发果真很有趣！(2012 4 21
帮助我建立了一个很初级的理论框架 形成了“全景”
看到后面部分讲引擎的历史又热血了
自从读完DOOM启世录之后就对游戏历史有特别的亲切感！)

有实例 内容少

把合金弹头翻译成越南战争……

心中一直有个游戏开发梦。

上大学路过北京的时候买的第一本和游戏设计有关的书。若干年后再看到它，心里不胜唏嘘。上大学的时候从未想过自己有一天会成为游戏圈的从业人员，也从未想过要做一款自己喜欢的游戏。

[游戏设计概论 下载链接1](#)

书评

[游戏设计概论 下载链接1](#)