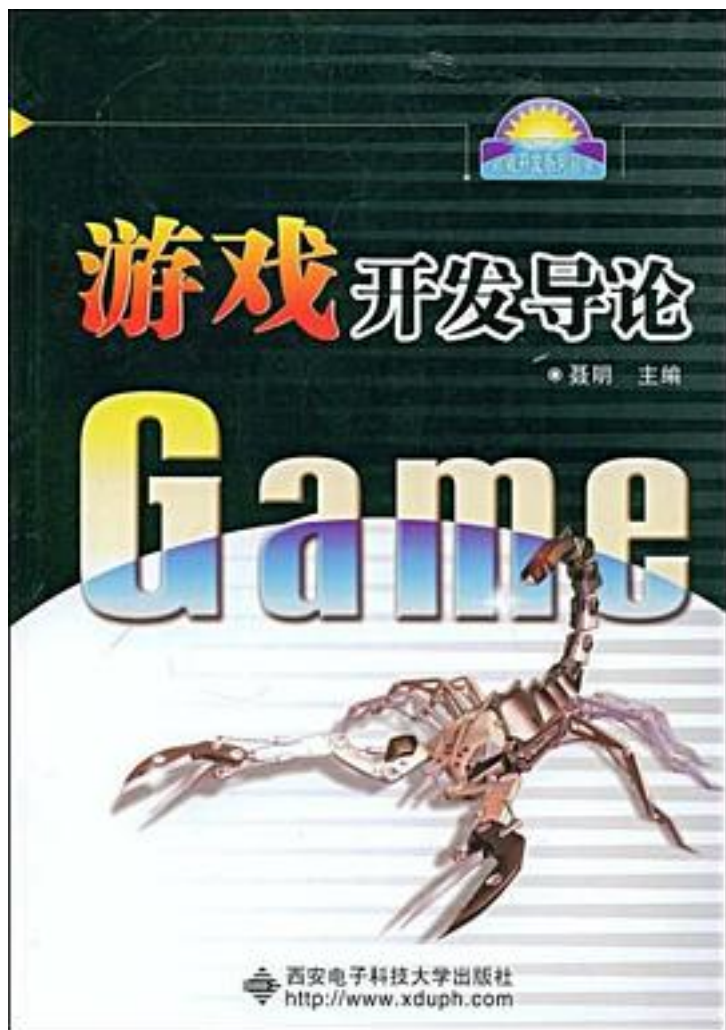


游戏开发导论



[游戏开发导论_下载链接1](#)

著者:聂明 编

出版者:西安电子科大

出版时间:2009-4

装帧:

isbn:9787560622033

《游戏开发导论》是《游戏开发系列丛书》中的一本，主要介绍游戏设计与开发的基础

知识。《游戏开发导论》从游戏概念、设计理念、艺术创作、技术实现、开发管理、市场推广、运营维护等多个角度，通过浅显易懂的语言，对游戏开发的整个过程进行了全面而深入的论述，引领读者以一种全新的视角认识游戏世界。全书共分为六个部分，包括：游戏概述、游戏策划、游戏艺术设计、游戏程序实现、游戏运营与开发管理以及现代游戏的发展趋势。

《游戏开发导论》叙述简明、内容丰富，能使读者轻松快速地了解 and 进入游戏开发行业；各章还配有精心设计的习题以巩固每章的学习

《游戏开发导论》既可以作为大中专院校游戏专业的授课教材，又可以作为广大游戏爱好者和专业人士的参考用书。

作者介绍:

目录: 第1章 游戏概述 1.1 典型游戏体验 1.1.1 单机版竞技游戏 1.1.2 单机版射击游戏 1.1.3 单机版赛车游戏 1.1.4 网络游戏 1.1.5 专门游戏机游戏 1.1.6 手机终端游戏 1.1.7 手机网络游戏 1.2 游戏的作用 1.2.1 娱乐作用 1.2.2 益智作用 1.2.3 学习作用 1.2.4 交流作用 1.2.5 锻炼作用 1.2.6 游戏的负面影响 1.3 现代游戏的分类 1.3.1 按游戏内容分类 1.3.2 按游戏运行平台分类 1.3.3 按游戏软件结构分类 1.4 典型游戏开发流程 1.4.1 游戏提案期 1.4.2 专案企划期 1.4.3 制作开发期 1.4.4 测试后制期 1.4.5 发行改进期 1.5 游戏开发团队角色划分 1.5.1 游戏项目管理类 1.5.2 游戏设计类 1.5.3 游戏开发类 1.5.4 游戏质保类 1.5.5 游戏运营类 习题第2章 游戏策划与描述 2.1 游戏剧本分析 2.1.1 确定故事主题 2.1.2 明确故事来源 2.2 情节描述 2.2.1 确定讲述顺序 2.2.2 设计描述角度 2.2.3 设计故事情节 2.2.4 游戏故事的结尾 2.3 场景描述 2.3.1 场景和游戏性 2.3.2 场景结构的另一个目的：阻拦玩家 2.3.3 制作真实的地形结构 2.4 角色描述 2.4.1 角色划分 2.4.2 角色的设定 2.5 游戏规则和表现方式 2.6 关卡与策略 2.6.1 玩家的主动性 2.6.2 玩家的好奇心理 2.6.3 关卡步调 2.6.4 关卡的延续 2.6.5 挑战玩家 2.7 分镜头与交互 2.7.1 游戏故事的交互性结构 2.7.2 交互性剧情设计 2.7.3 交互性的结构设计 2.7.4 多种解决问题的途径 2.7.5 真正的互动故事 2.8 策划案书写要求 2.8.1 策划案规范书写的作用 2.8.2 策划的根本目的 2.8.3 文案规范化的基本要求 习题第3章 游戏艺术设计 3.1 游戏艺术设计的内涵 3.1.1 视觉领域游戏艺术设计 3.1.2 听觉领域的艺术设计 3.2 基本技法与工具软件 3.2.1 手绘与工具软件 3.2.2 建模与工具软件 3.2.3 音效与工具软件 3.3 游戏界面设计 3.3.1 游戏界面设计的含义 3.3.2 游戏界面设计的分类 3.3.3 游戏界面应具备的功能 3.4 游戏场景设计 3.4.1 游戏场景的作用 3.4.2 游戏场景制作方法 3.4.3 游戏场景制作流程 3.5 游戏角色设计 3.5.1 游戏角色设计的重要性 3.5.2 影响角色设计的外部因素 3.5.3 角色设计的诸多方面 3.5.4 角色设计的工具 3.6 道具设计 3.6.1 道具的种类 3.6.2 道具的参数 3.6.3 道具的获得 3.6.4 道具的设计 3.7 纹理设计 3.7.1 纹理的含义 3.7.2 纹理的属性 3.7.3 纹理贴图的大小 3.7.4 纹理贴图的设计 3.8 光照设计 3.8.1 光照类型 3.8.2 游戏场景中的光照设置 3.9 特殊效果设计 3.9.1 游戏特效的实现 3.9.2 特效制作人员的能力要求 3.10 游戏关卡设计 3.10.1 什么是关卡设计 3.10.2 关卡设计要素 3.10.3 关卡设计流程 3.11 动画设计 3.11.1 动画原理 3.11.2 动画设计方法 3.12 游戏音效设计 3.12.1 声效艺术设计 3.12.2 配乐艺术设计 3.12.3 配音艺术设计 3.12.4 交互式混音和动态范围 习题第4章 游戏程序实现 4.1 游戏程序实现基本开发流程 4.1.1 编程前阶段 4.1.2 编程阶段 4.1.3 测试阶段 4.2 游戏程序基本开发语言与环境 4.2.1 游戏程序基本开发语言 4.2.2 游戏程序的开发环境 4.3 游戏基础编程技术 4.3.1 样板游戏程序分析 4.3.2 基本编程技术 4.3.3 2D图形的程序控制 4.3.4 2D动画的程序控制 4.3.5 游戏界面的程序设计 4.4 游戏高级编程技术 4.4.1 网络游戏的软件体系结构 4.4.2 游戏中的3D图形技术 4.4.3 3D图形渲染技术 4.4.4 游戏中人工智能应用技术 4.4.5 动画控制 4.4.6 游戏音效编程技术 4.5 游戏引擎应用与开发技术 4.5.1 游戏引擎的基本含义与功能 4.5.2 样板游戏引擎分析与演示 4.5.3 游戏音效引擎的应用开发 4.5.4 网络游戏通信引擎的应用开发 4.6 游戏软件的测试与优化 4.6.1 基本测试流程 4.6.2

游戏测试的方法及内容 4.6.3 运行效率优化 4.6.4 游戏的版本控制 习题第5章
游戏营销、运维与项目开发管理 5.1 游戏营销 5.1.1 游戏营销的几种谋略 5.1.2
从盛大《传奇》看网络游戏营销策略 5.2 游戏的运营与维护 5.2.1 游戏的运营 5.2.2
游戏的维护 5.3 游戏项目开发管理 5.3.1 游戏项目的特殊性 5.3.2 游戏项目开发管理内容
习题第6章 现代游戏的发展趋势 6.1 仿真化 6.2 网络化 6.3 移动化 6.4 智能化 6.5 综合化
6.6 全球化 习题习题参考答案附录A 游戏策划案模板附录B 《益智棋》程序源代码附录C
《拯救美人鱼》程序源代码附录D 游戏常用专业术语表参考文献
· · · · · (收起)

[游戏开发导论_下载链接1](#)

标签

游戏开发

游戏

游戏开发导论

赞

的

制作游戏开发游戏导读

书

雨

评论

[游戏开发导论_下载链接1](#)

书评

[游戏开发导论_下载链接1](#)