

游戏设计概论



[游戏设计概论 下载链接1](#)

著者:

出版者:

出版时间:2011-2

装帧:

isbn:9787302247111

《游戏设计概论(第3版)》由台湾著名的《巴冷公主》游戏开发团队为游戏设计新人全

方位了解游戏行业而编写。全书共分11章，包括游戏产业导论、经典游戏类型漫谈、游戏设计的基本概念、游戏开发团队任务、游戏开发工具、游戏引擎，以及编辑工具软件介绍，数据结构与人工智能的应用、游戏中的数学与物理算法，以及2d游戏、3d游戏算法和设计技巧等内容。第三版较之前版本舍去了过多深涩理论、算法或程序代码的说明，且语句表达更加浅显易懂，同时提供了最新的游戏产业的相关资讯。

《游戏设计概论(第3版)》的最大特色是理论与实践并重，包括对整个游戏产业的认识、设计理念、团队分工、开发工具等皆有专题，不仅融入了作者团队数十年来的游戏开发经验及许多制作专案，亦不乏对游戏开发未来的思考。

《游戏设计概论(第3版)》是游戏设计新手快速迈向进阶的入门佳作，也适合作为大专院校游戏与多媒体设计相关专业的课程教材。

作者介绍:

目录:

[游戏设计概论_下载链接1](#)

标签

游戏

预购

编程

游戏设计

教科书记录

tt

评论

原来是由巴冷公主开发团队写的，怪不得例子大多是巴冷公主。。==

很老的一本书.11年出版的,我是14年半价在二手书店买的.就当作个游戏进化史回顾了.
有很多都不太适宜今天的游戏环境.可见游戏市场日新月异的程度.

能算是个不错的入门读物，但是每隔几页就看到植入广告《巴冷公主》，实在让人反胃。
。

全面

[游戏设计概论 下载链接1](#)

书评

[游戏设计概论 下载链接1](#)