

<<数字游戏概论>>

图书基本信息

书名：<<数字游戏概论>>

13位ISBN编号：9787040321913

10位ISBN编号：7040321912

出版时间：2012-3

出版时间：高等教育出版社

作者：恽如伟 主编，陈文娟 副主编

页数：327

字数：434000

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>

<<数字游戏概论>>

内容概要

《数字游戏概论》以使读者更全面地认识数字游戏的概况为宗旨。

介绍了数字游戏发展、市场运营及设计开发等方面内容。

全书分为三个部分，共10章。

第一部分主要让读者学习游戏的一些入门知识，包括游戏的定义及相关理论，并且简要介绍了游戏发展的历史及游戏的各种类型。

第二部分主要介绍了游戏产业现状、趋势及运营模式。

让读者从市场的角度了解游戏产品赢利及管理的相关知识。

第三部分围绕游戏的设计和开发做了系统的介绍，使读者对游戏的生产及开发有更深入的了解，主要从策划、美术和音频制作及编程四个方面进行介绍，为读者之后的相关课程的学习和实践打下扎实的基础。

《数字游戏概论》为了满足数字游戏设计专业的课程使用需求，从学生及授课教师的角度出发，对书中内容依据一定的学时分配进行安排，以任务驱动为导向进行章节设计。

同时，为方便开展教学。

还为授课老师设计了大量的课后练习和实践案例。

另外，对于游戏开发及制作流程方面的内容，在实践基础上，参考游戏公司的具体游戏开发过程，结合教学需求进行了编写。

本教材由恽如伟主编。

<<数字游戏概论>>

书籍目录

第1章 数字游戏的定义及相关理论

1.1 数字游戏定义

1.1.1 游戏的起源

1.1.2 游戏的定义及特征

1.1.3 数字游戏的定义及特征

1.2 游戏理论研究

1.2.1 古典游戏理论

1.2.2 现代游戏理论

1.3 游戏心理学

1.3.1 马斯洛的需要层次理论

1.3.2 青少年选择游戏的动机分析

第2章 游戏发展史

2.1 游戏平台发展史

2.1.1 电视(家用)游戏机发展史

2.1.2 街机(大型游戏机)发展史

2.1.3 掌上游戏机发展史

2.1.4 PC游戏发展史

2.2 里程碑游戏产品介绍

2.2.1 国外经典游戏介绍

2.2.2 国内经典游戏产品介绍

第3章 游戏的分类

3.1 常见游戏硬件平台

3.1.1 电视游戏

3.1.2 街机游戏

3.1.3 掌机(便携式)游戏

3.1.4 PC游戏

3.1.5 手机游戏

3.2 数字游戏中的玩家视角

3.2.1 第一人称视角

3.2.2 第三人称视角

3.2.3 俯视视角

3.2.4 立体视角

3.2.5 平面、单方向视角

3.3 常见游戏类型

3.3.1 角色扮演游戏(RPG, ROLE PLAYING GAME)

3.3.2 即时战略类游戏(RTS, REAL-TIMES

TRATEGY)

3.3.3 动作类游戏(ACT, ACTION GAME]

3.3.4 冒险类游戏(AVG, ADVENTURE GAME)

3.3.5 第一人称射击类游戏(FPS, FIRST PERSONAL SHOOTING GAME)

3.3.6 模拟类游戏(SLG, SIMULATION GAME)

3.3.7 运动竞技类游戏(SPG, SPORTGAME)

.....

第4章 游戏产业现状及趋势

<<数字游戏概论>>

第5章 网络游戏运营模式

第6章 游戏开发流程

第7章 游戏策划

第8章 游戏美术

第9章 游戏音频制作

第10章 游戏编程

<<数字游戏概论>>

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>