

<<游戏设计概论>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计概论>>

13位ISBN编号：9787900372277

10位ISBN编号：790037227X

出版时间：2003-12-1

出版时间：北京科海电子出版社

作者：荣钦科技

页数：377

字数：547000

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>

<<游戏设计概论>>

内容概要

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。

<<游戏设计概论>>

书籍目录

第1章 游戏设计概论第2章 游戏设计的专有名词第3章 游戏设计架构与规划第4章 游戏与玩家互动第5章 游戏设计语言工具第6章 OpenGL与DirectX简介第7章 游戏类型第8章 2D基本算法第9章 3D基本算法第10章 常用数学与物理算法第11章 游戏绘图实例第12章 音效与操作装置第13章 团队合作第14章 引擎的开发第15章 编辑工具软件的制作第16章 游戏市场与未来附录A 地图编辑器附录B 粒子编辑器附录C 人物动作编辑器附录D MDZ预览器

<<游戏设计概论>>

编辑推荐

通过本书，读者不仅能学到游戏设计框架，制作原理、步骤、流程、规则，以及隐藏在游戏真实感背后的物理，数学原理，还能了解目前业界常用的开发工具，团队开发状况和游戏市场的未来，适合刚接触游戏设计或准备向该领域发展的人士学习参考，也可作为游戏开发培训教材。

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>