

<<游戏概论教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏概论教程>>

13位ISBN编号：9787508488172

10位ISBN编号：7508488172

出版时间：2011-9

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：206

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>

## <<游戏概论教程>>

### 内容概要

《游戏概论教程》是一本专门介绍游戏设计与开发的专业教材，作者长期在一线从事游戏的设计、开发和教学工作，积累了丰富的实践经验。

《游戏概论教程》从易教与易学的实际目标出发，用丰富的范例对游戏开发的基础知识和技能进行了生动、直观的讲解。

《游戏概论教程》主要内容为游戏的基本要素和游戏设计的基础知识；游戏的分类；游戏情节和用户接口的设计；游戏人物、环境的开发；模拟交通工具以及游戏中的人工智能。

《游戏概论教程》内容详尽、讲解细致，适合作为游戏院校和相关院校游戏专业的教材，也可以作为对游戏设计和开发有兴趣人员的自学参考书。

## <<游戏概论教程>>

### 书籍目录

丛书序

前言

#### 第1章 游戏设计入门

- 1.1 本章导航
- 1.2 实例剖析：走进游戏世界
- 1.3 知识点讲解
- 1.4 知识拓展：游戏与人们的日常生活
- 1.5 学后总结
- 1.6 习题与上机实战

#### 第2章 游戏设计基本要求

- 2.1 本章导航
- 2.2 实例剖析：自己动手编写游戏设计文档
- 2.3 知识点讲解
- 2.4 知识拓展：游戏设计对人员的要求
- 2.5 学后总结
- 2.6 习题与上机实战

#### 第3章 游戏的背景与场景

- 3.1 本章导航
- 3.2 实例剖析：初步认识游戏背景
- 3.3 知识点讲解
- 3.4 强化实训：创建自己的游戏背景
- 3.5 学后总结
- 3.6 习题与上机实战

#### 第4章 用户接口设计

- 4.1 本章导航
- 4.2 实例剖析：个性化的计算机界面
- 4.3 知识点讲解
- 4.4 强化实训：动手创建自己的用户接口
- 4.5 学后总结
- 4.6 习题与上机实战

#### 第5章 游戏的分类

- 5.1 本章导航
- 5.2 实例剖析
- 5.3 知识点讲解
- 5.4 强化实训：RPG游戏制作
- 5.5 学后总结
- 5.6 习题与上机实战

#### 第6章 游戏开发环境

- 6.1 本章导航
- 6.2 实例剖析：剖析经典的游戏开发场景
- 6.3 知识点讲解
- 6.4 强化实训：创建具有个性化的游戏开发场景
- 6.5 学后总结
- 6.6 习题与上机实战

#### 第7章 游戏情节描述

## <<游戏概论教程>>

7.1 本章导航

7.2 实例剖析：通过一个游戏情节的引申

7.3 知识点讲解

7.4 强化实训：游戏设计对人员的要求

7.5 学后总结

7.6 习题与上机实战

### 第8章 游戏人物开发

8.1 本章导航

8.2 实例剖析：一个经典的艺术人物

8.3 知识点讲解

8.4 强化实训：创建自己的游戏人物

8.5 学后总结：

8.6 习题与上机实战

### 第9章 动作类游戏

### 第10章 模拟交通工具类游戏

### 第11章 冒险类游戏

### 第12章 计算机游戏中的人工智能

<<游戏概论教程>>

章节摘录

版权页：插图：

## <<游戏概论教程>>

### 编辑推荐

《游戏概论教程》为普通高等教育“十二五”规划教材(动漫游戏类)之一。

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>