

<<游戏设计基础教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计基础教程>>

13位ISBN编号：9787562930754

10位ISBN编号：7562930759

出版时间：2009-11

出版时间：武汉理工大学出版社

作者：余庆军

页数：176

字数：411000

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>

<<游戏设计基础教程>>

前言

本书循序渐进地将读者引入游戏设计与开发的殿堂，使其熟悉游戏制作流程，掌握基本的游戏设计技术，学会如何编写游戏设计文档以及如何进行游戏创作，具备基本的游戏分析、游戏测评、沟通协作和项目管理等能力，从而为将来从事游戏设计的相关工作做好准备。

本书的定位：介绍游戏设计初学者必须了解的基本原理、基本知识和基本技能。

本书共分16章，具体内容安排如下：第1章作为本门课程的第一堂课，介绍了游戏设计相关的基本概念，游戏设计师的基本工作职责和素质要求，以及如何获得游戏设计师职位。

第2章简要介绍了游戏产业的基本概况，包括游戏的分类、目前流行的游戏类型、游戏产业链，以及中国游戏产业的发展现状和发展趋势。

第3章剖析游戏开发团队的人员构成，介绍团队成员的工作职责和基本要求，以及团队的建设和管理。

第4章介绍常见的游戏开发流程及主要工作环节，如概念、设计、实现、测试、发布、运营维护等。第5章简要介绍了项目管理的基础知识，以及游戏开发过程中常用的项目管理方法。

第6章介绍游戏开发过程中常用的开发工具和开发技术，包括软件工程、游戏引擎、计算机图形学、人工智能、物理学、声音/声效、网络通信等。

第7章介绍游戏开发过程中指导游戏设计与制作的一系列开发文档，包括游戏概念文档、游戏提案文档、游戏设计文档、技术设计文档、艺术生产文档、游戏测试文档和项目计划文档等。

第8章介绍游戏的基本组成结构，游戏性的概念及其组成元素，主要游戏设计内容，游戏设计流程，游戏设计发展趋势，以及游戏设计注意事项。

<<游戏设计基础教程>>

内容概要

本书循序渐进地将读者引入游戏设计与开发的殿堂，使其熟悉游戏制作流程，掌握基本的游戏设计技术，学会如何编写游戏设计文档以及如何进行游戏创作，具备基本的游戏分析、游戏测评、沟通协作和项目管理等能力，从而为将来从事游戏设计的相关工作做好准备。

<<游戏设计基础教程>>

书籍目录

1 游戏设计第一堂课 1.1 引言 1.2 关于读者 1.3 关于游戏 1.4 关于游戏设计 1.5 关于游戏设计师
本章小节 思考与练习题2 游戏产业概述 2.1 引言 2.2 游戏分类 2.3 常见游戏类型 2.4 游戏产业
链 2.5 中国游戏产业 本章小节 思考与练习题3 游戏开发团队 3.1 引言 3.2 人员构成 3.3 职位描
述 3.4 团队建设与交流 本章小节 思考与练习题4 游戏开发流程 4.1 引言 4.2 游戏开发流程概述
4.3 概念开发阶段 4.4 试生产阶段 4.5 生产阶段 4.6 测试阶段 4.7 发布阶段 4.8 维护阶段 4.9
游戏开发注意事项 本章小节 思考与练习题5 游戏项目管理 5.1 引言 5.2 项目管理基础 5.3 项目
管理技术 5.4 游戏项目管理简介 本章小节 思考与练习题6 游戏开发技术 6.1 引言 6.2 常用工具
6.3 软件开发过程 6.4 游戏开发技术介绍 本章小节 思考与练习题7 游戏开发文档 7.1 引言 7.2
高概念文档 7.3 游戏提案 7.4 概念文档 7.5 游戏设计文档 7.6 技术设计文档 7.7 艺术生产计划
7.8 测试计划 7.9 项目计划 本章小节 思考与练习题8 游戏设计概述 8.1 引言 8.2 游戏设计内容
8.3 游戏设计过程 8.4 游戏设计注意事项 本章小节 思考与练习题9 游戏设计文档 9.1 引言 9.2
游戏设计文档的概念 9.3 编写游戏设计文档的目的 9.4 游戏设计文档包含的内容 9.5 编写游戏设计
文档注意事项 9.6 文档示例模板 本章小节 思考与练习题10 游戏叙事设计 10.1 引言 10.2 游戏与
故事 10.3 叙事结构 10.4 构思与规划 本章小节 思考与练习题11 游戏角色设计 11.1 引言 11.2
角色类型 11.3 背景故事 11.4 成长过程 11.5 游戏视角 11.6 操控方式 11.7 设计内容 11.8 游戏角
色设计注意事项 本章小节 思考与练习题12 游戏关卡设计 12.1 引言 12.2 关卡的概念 12.3 优秀
关卡的特征 12.4 关卡设计的概念 12.5 关卡设计员 12.6 关卡设计基本原则 12.7 关卡设计流程
12.8 关卡实例解析 本章小节 思考与练习题13 游戏界面设计 13.1 引言 13.2 设计内容 13.3 设
计流程 13.4 设计原则 13.5 设计方法 13.6 经典游戏界面分析 本章小节 思考与练习题14 游戏平
衡技术 14.1 引言 14.2 博弈论基础 14.3 关于游戏平衡 14.4 游戏平衡类型 14.5 游戏平衡技巧
14.6 游戏平衡过程 本章小节 思考与练习题15 人工智能设计 15.1 引言 15.2 人工智能概述 15.3
游戏AI简介 15.4 常用游戏AI技术 15.5 游戏AI设计技巧 本章小节 思考与练习题16 游戏测试与发
布 16.1 引言 16.2 测试人员 16.3 测试方法 16.4 测试过程 16.5 测试文档 16.6 游戏发布 本章小
节 思考与练习题参考文献思考与练习题参考答案

<<游戏设计基础教程>>

章节摘录

插图：写测试需求，制作游戏关卡，编写游戏脚本，参与游戏测试，以及将设计思路传递给开发人员。

正是由于游戏设计师们坚持不懈的努力才使得游戏项目获得审批立项，也正是他们的创意设计工作创造了游戏中的虚拟世界、人物和故事情节，并给玩家带来了有意义的游戏体验。

关于游戏设计师的日常工作职责、相关工作岗位以及应具备的能力素质要求，将在第3章中进行详细的介绍。

下面，我们针对那些入行的游戏设计初学者提出几点建议。

1.5.1热爱游戏李开复曾经对在校的大学生说：“我们要追随自己的心，做自己觉得快乐的事情，积极勇敢地去追逐能让自己觉得适合、快乐的工作。

”如果你期望成为一名合格的游戏设计师，首先你应该热爱游戏，把设计与制作游戏当作自己的全部事业，愿意致力于创造伟大的游戏，而不只是将其当作赚钱的工具。

其次，你还要喜欢玩游戏，而且要玩各种各样的游戏，无论其好、差、新、老，并从中学习。

当然，你没有必要成为一个杰出的玩家。

记住，只有真正热爱游戏的人，才能设计和制作出伟大的游戏。

1.5.2从基础做起在游戏设计与开发过程中，如果没有成功的经验以资借鉴，你的判断就会缺乏根据，很难让人信服，肯定会不可避免地走很多弯路，并将因此而承受巨大的压力。

因此，作为一名游戏设计新手，你最好从基础的事情做起。

只有这样，你才有机会深入了解游戏设计与制作的各个环节，包括其中可能出现的问题及可能的解决措施，你才能积累足够的经验。

1.5.3知道如何有效地工作如果你熟练掌握了游戏设计的相关知识、理论和技能，你基本上就能成为一名合格的游戏设计师了。

但是，要想成为一名优秀的游戏设计师，你还要知道如何工作更有成效。

我们希望下面的一些建议会对一名游戏设计初学者有所帮助。

<<游戏设计基础教程>>

编辑推荐

《游戏设计基础教程》：高等院校艺术类动漫专业系列教材

<<游戏设计基础教程>>

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>