

<<游戏创作与职业>>

图书基本信息

书名：<<游戏创作与职业>>

13位ISBN编号：9787801722942

10位ISBN编号：7801722949

出版时间：2005-3-1

出版时间：兵器工业出版社,北京希望电子出版社

作者：Marc Saltzman,向海

译者：向海

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>

<<游戏创作与职业>>

内容概要

《游戏创作与职业:来自行业专家的内部机密》介绍了如何创建游戏PS2、Xbox以及GameBoy、机密电话等，PC游戏设计和生产，破解游戏行业的方法、技术和策略，如何创建共享软件并通过网络销售等内容。

<<游戏创作与职业>>

作者简介

作者：(美国)萨尔次曼(Saltzman Marc) 译者：向海

<<游戏创作与职业>>

书籍目录

第一部分 制作前期

第一章 游戏类型与视角

第二章 一般游戏设计：动作/街机游戏

第三章 一般游戏设计：策略游戏

第四章 一般游戏设计：运动、模拟、冒险与谜题游戏

第五章 一般游戏设计：角色扮演游戏与持久在线游戏

第六章 创作角色、故事板与设计文档

第七章 主设计文档模板

第八章 关卡设计

第九章 谜题设计

第十章 任务设计

第二部分 制作中期

第十一章 编程远离

第十二章 人工智能

第十三章 游戏美术和动画

第十四章 用户界面与游戏控制

第十五章 声音工程

第十六章 音乐与游戏

第三部分 制作后期

第十七章 游戏测试

第十八章 技术支持与客户服务

第十九章 公共关系与市场营销

第四部分 如何实现

第二十章 自己动手与共享软件革命

第二十一章 步入游戏行业

第二十二章 游戏代理与猎头

第二十三章 设计学校与课程

第二十四章 游戏设计资源

第二十五章 重要的会议、组织机构与奖项

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>