本文目录

- 如何自己设计一个游戏?
- 如何设计软件或者游戏?
- 游戏软件怎么设计?
- <u>怎么自学游戏设计啊?</u>

如何自己设计一个游戏?

首先,你会编程吗?其次你还需要一个制作游戏的引擎 最简单的一步你要有一个思维,比如子弹飞出去,这件事的结果就是一个逻辑关系,比如对方被爆头,出血等等。 條萊垍頭

总之,你设计游戏不是一件简单的事。但如果你只是想设计一个剧情,那非常简单,就像写剧本一样的,初中生都会.萊垍頭條

如何设计软件或者游戏?

制作一款游戏包括游戏策划、游戏美术、游戏程序三部分。手机软件目前无法做到设计一款游戏。但是pc端的软件有包括制作一款游戏的主要软件。

- 1、游戏策划制作常用的软件是:office系列软件、mindmanger、Unity3D。游戏策划也就是游戏的内容,好的游戏内容才会吸引到用户下载。
- 2、游戏美术制作常用的软件是:PS、AI、DW、FL、axureRP、HTML、CSS、Maya、3ds Max、Bodypaint、illusion、ZB。游戏美术制作相当于游戏的外貌,这款游戏是否够夺人眼球,就要看游戏美术制作人员。
- 3、游戏程序制作常用的软件是:C++、WIN32、DirectX、Box2D、Unity3d、cocos2d-x。游戏程序就是讲游戏内容转化为数据,一款游戏能否良好运营,游戏程序制作承担了很大的作用。

扩展资料制作一款游戏的团队配置:

- 一、前期策划:包括主策、数值、功能、文案、执行等等,就是编辑剧本、写述职报告、计算数值、设计场景角色。
- 二、美工:美工一般分为场景、角色、后期。

三、程序:所要做的是游戏场景与角色的碰撞块、角色的属性与怪物的属性。根据策划师给出的数值,编写代码,把属性现实化也就是让玩家看的见。

游戏软件怎么设计?

一款游戏不是用一款软件就可以开发出来的,牵涉到的软件也很多,下面我就给你列几款,一般大型的游戏都是用到如下软件、條萊垍頭

1.设计,一般前期设计图概念图可以是手绘,也可以是在软件中设计,设计的软件很多,一般可以画画的软件都行,如ps、sai、painter等,2建模动画,一般用到的软件3dmax、maya、犀牛等3D建模软件,影视后期软件ae、premiere、等,最后一步就是编写程序,软件就不好说,看你是学习的什么语言但常用的是c语言编译器需要你自己去选择。游戏设计一般分为几大块,原画设计、动画制作、动作指导、特效、声音、编程、测试。 萊垍頭條

怎么自学游戏设计啊?

分好几个方向呢,看你是想成为哪一个:頭條萊垍

- 1、游戏策划,这个主要是负责游戏项目的立项、文档策划、游戏系统、剧情、关卡的设计。主要需要使用的工具包括office的大部分软件和MindManager等;萊垍頭條
- 2、美术设计,这个主要是负责原画的设计、场景和模型的设计、游戏特效设计、 角色动作设计、操作设计等。主要需要使用的工具包括Photoshop、3DMAX等; 萊垍頭條
- 3、程序开发,这个主要是负责游戏技术文档的设计、客户端开发、引擎开发调试、代码调试等。主要需要学习游戏运行的各种操作系统、环境等,使用的编程语言一般为C++; 萊垍頭條
- 4、游戏运营,这个主要是负责游戏的各种公测、内测、宣传、活动等。选好了发展方向之后,你可以选择一家培训机构进行系统的学习,这样上手快,见效快,也不需要非常有自制力,一般也可以找到一份工作,不过一定要好好学习哦。如果你不想培训,或者不急着找工作,或者自制力超强,也可以自学,看自己的实际情况。 條萊垍頭