

## 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？](#)
- [怎么自学游戏设计啊？](#)

## 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、條萊垰頭

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。萊垰頭條

## 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：頭條萊垰

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；萊垰頭條

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；萊垰頭條

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++；萊垰頭條

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。條萊垰頭