

عنوان مقاله:

راهنمایی برای شروع بازیساز شدن و فرآیند ساخت بازی های رایانه ای

محل انتشار:

دومین همایش بین المللی جامعه شناسی، علوم اجتماعی و آموزش و پرورش با رویکرد نگاهی به آینده (سال: 1403)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسنده:

امیر حسین اردلان - فرهنگی آموزش پرورش

خلاصه مقاله:

پژوهش حاضر، به تجربه چند ساله بنده در زمینه صنعت بازی سازی رایانه ای پرداخته است. این تجربه، موارد مختلف برای شروع یادگیری تا ساخت بازی های رایانه ای را از طریق توضیح و بررسی داده ها، رویدادها و تجارب شرح داده است تا یک مسیر شفاف برای علاقه مندان به بازی سازی را فراهم آورد. این مقاله بر ضرورت انتخاب مسیر متناسب برای افراد علاقه مند به بازی سازی تاکید می کند. همچنین فرآیند ساخت یک بازی از مرحله ایده تا اجرا و کسب درآمد کامل شرح داده شده است تا مخاطب با مراحل این فرآیند آشنایی داشته باشد. این مقاله را با استناد به علوم مرتبطه و تجربه حاصل شده؛ آماده و در اختیار تمام علاقه مندان به این صنعت قرار داده ایم.

کلمات کلیدی:

بازی، بازی رایانه ای، بازیساز، بازی سازی، راهنما، نرم افزار، ساخت بازی ویدیویی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2035355>

