(2)

# 结束语 | 做游戏的过程就像是在雕琢一件艺术品

2018-08-23 蔡能

从0开始学游戏开发 进入课程 >



讲述: 蔡能

时长 03:23 大小 1.55M



我们用三个月的时间,一起创作了《从0开始学游戏开发》这个专栏。转眼间,到了说再见的时候,回想起来,只觉得时间过得真快。

说实话,这三个月我是"痛并快乐"着的,接下来就和你"诉诉苦",也聊一聊我的收获和成长。

"苦"在哪里呢?坦白说,写专栏真是一件费时费力的事。每周三篇稿子,既要保证不断更,又要保证质量,而我平时的工作非常忙,几乎都是在夜晚赶稿。每次都是先构思,然后写代码、验证代码的正确性,才开始写文章,和编辑反反复复修改,还要再去录音。

录音又是一个"苦差",夏天蝉鸣声非常大,为了找到一个安静的录音环境,我经常在地下车库录,一个人关在车里,一录就是个把小时,一会儿就汗流浃背。

但是, 我把这件事坚持做下来了, 因为这个过程中我也非常开心, 成长了不少。

写专栏前,我刚写完一本书。写这本书用了我将近两年的时间,所以在一开始创作专栏的时候,我一直用写书的感觉来写专栏文章。我想的是以 PC 游戏为突破口,包含客户端和服务器端,按照完整的开发路径和开发顺序,讲解开发一款 PC 游戏最最基本的流程和细节。

但是,专栏开始后,我立刻就收到了很多反馈。我了解到很多同学的编码经验可能不是非常丰富,于是在后续的文章中,我做了一些调整。在写的过程中,我假想面对的是初入coding 世界的自己,除了之前构思的内容,还对代码环境给出更详细的说明,对为什么要这么做,也写了更多我自己的思考和总结。

这是一个转变,从一开始不知道以什么姿势写专栏,到后期能够不断地梳理和提炼自己的想法和经验,不得不说,写专栏这件事,对我本身的改变是非常大的。

而给我带来这个转变的,是你的反馈。你的每一个留言我都会认真看,感谢这些留言,使我不断想起自己最初做开发的样子,想起那些激情澎湃的日子。

我在博客里写过一个系列的文章叫"代码十年",记录了我十多年的代码生活。

那时我刚开始学 C++,对这门语言非常感兴趣,每天都发愤看书,看完之后把习题抄下来,然后模拟,自己再写一份。那时候对编程的入迷程度,几乎可以用痴迷来形容。 那时我和一起工作的程序员,对一种算法几乎都可以研究半天。

后来,我开始自己创业,遇到的问题变得越来越多,也越来越复杂。这让我慢慢抛开编程本身,去思考更多的事情。

游戏开发是个复杂的过程,我们时时刻刻都需要学习、更新和积累知识,比如,编码基础知识、编程结构性知识,软件架构、业务架构知识,以及产品设计、市场、推广,乃至整个行业的动态信息。

现如今,十多年过去了,游戏这个行业依然风起云涌。虽然大公司几乎垄断了 70% 以上的游戏资源,但是每年依然有不少中小游戏公司借助小游戏、HTML5 突出重围,而且独立开发者的未来更是可期。

我自己觉得,**开发游戏就是在雕琢一件艺术品,从哪里下刀,怎么切入,怎么设计,人物的表情、仪态、动作如何,完全取决于手握刻刀的你。而现在你刻下的每一刀,都决定了这件艺术品以后的生命周期。** 

专栏虽然已经结束,但这对你我来说,还只是一个开始。我会继续在游戏行业深耕下去,并试着输出更多的内容。我希望,这对你来说,也是一个开始。毕竟这次我们只做了一个小游戏,在游戏世界里,只是戳开了一个小口子,我们还要朝着游戏开发世界的大门,不断前进。

路漫漫其修远兮,吾将上下而求索。希望我们可以一起努力,给游戏领域注入自己的力量。



⑥ 版权归极客邦科技所有,未经许可不得传播售卖。 页面已增加防盗追踪,如有侵权极客邦将依法追究其法律责任。

上一篇 课后阅读 | 游戏开发工程师学习路径(下)





一路追完,谢谢蔡老师。博客方便公开下么?

展开~

作者回复: 可以关注我的公众号, 和我的名字同名。



## 刘栋

2018-10-18

**心** 1

老师好,我想问一下关于显存的问题。一张图片把它放大或则缩小显示会占用不同的显存吗。

2

### 立春

2018-09-19

凸 1

感谢老师的课程。然而我还是觉得之前"写书感觉"的内容看得更痛快。之后虽然浅显,但浮光掠影,隔靴搔痒。兼顾读者和写出干货有时真是两难的选择。因此建议极客时间以后推出课程时候写明听课门槛,老师也能坚持高质量的课程。最后再次感谢老师!



#### 王鲜申

2019-02-23

ம்

看完了,有些意犹未尽

展开٧



### 关什么事

2019-02-20

老师辛苦了

展开٧



crown

2018-11-28

凸

自己大学是一个普通cs本科专业。上面的自己总结的系统知识路线应该是立马能做出点东西,包括前后端+快速部署 学习曲线最平滑的路线,底层知识准备了解:比如 MySQL innodb, Redis设计,还有 unix 网络编程,进程间通信,rpc这些最基本又很重要的又能

立马使用的原理知识,资料也很多。毕竟现在前后端都有成熟的框架,现在技术开发需要的是整合,比如最近2年最火爆的棋牌行业,如果只会前端或者后端,那么如果此刻有人… 展开〉



ம

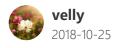
14年毕业入行cocos2dx到现在将近5个年头,总结得失,发现先系统学习真的很重要,做一个产品,让自己能用全局的方式思考,公司只是一个萝卜一个坑,要想在技术这块有所成就,必须前后端都通。总结出了自己的知识路线,前端:cocos creator/unity 3d这种可视化以场景为中心的组件化开发引擎,后端用分布式网易的pomelo,数据库用mysql+redis,web服务器用express+nginx,服务器部署用Linux+pm2 最终总结了一套自己…展开~



凸

看完了,老师好像忘记把代码和素材放到github上面去了啊!

展开٧



ம

老师, 你好, 觉得讲的有点不是想看到的。应该在老师这么多年的游戏开发历程中讲讲更高层次的游戏实践。如果有一片专栏说说3D开发过程中一些开发经验, 服务器开发, 一些开发模型就好了

展开٧



凸

不容易啊

展开٧