



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Donetsk National Technical University

561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP

DonNTU GameHub Training
2D graphics in game applications, designed in GameMaker

Yevgen Bashkov
Yevgen Pavlovskiy
June 07-08, 2017



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GameMaker

Основні ресурси

Yevgen Pavlovskiy
June 07, 2017 14:20-15:00



План

- Огляд та призначення ресурсів GameMaker
- Загальний підхід іменування ресурсів в середовищі GameMaker.
- Основні елементи завдання параметрів ресурсу.



GameMaker. Огляд ресурсів

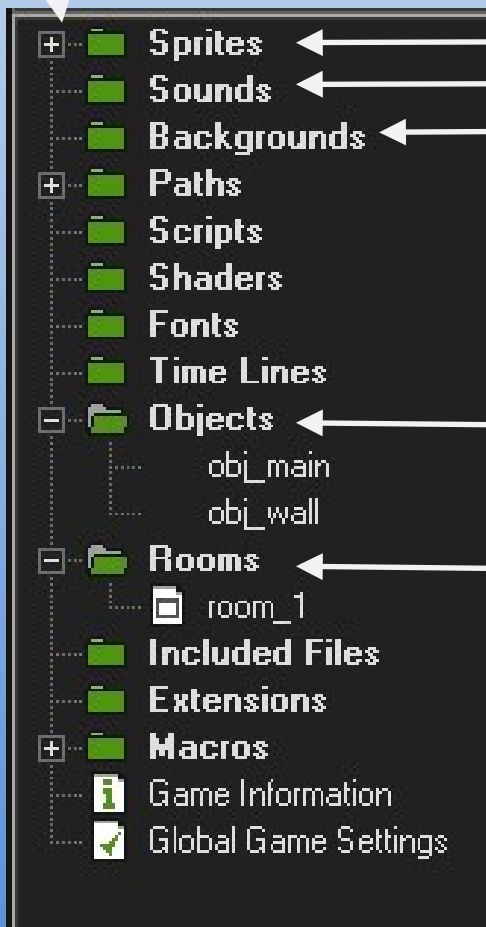
Основні ресурси:

- **Об'єкт** – діючі сутності гри
- **Спрайт** – анімоване зображення для відображення об'єкту
- **Кімната** – світ, де відбувається гра (світи, рівні)
- **Фон** – зображення, що відображає фон кімнати
- **Звук** – звукові ефекти, фонова музика



GameMaker. Ресурси

Дерево ресурсів гри



Спрайти

Звуки

Фони

Об'єкти

Кімнати

Відкривають
параметрів

завдання

GameMaker. Спрайт

Звичайне або анімоване зображення для відображення об'єкту.

Спрайт

- Створюється в редакторі спрайтів,
- Будується з файлів в форматі *.png, *.Gif

Унікальне ім'я спрайту → *spr_sprite_name*

Наприклад:

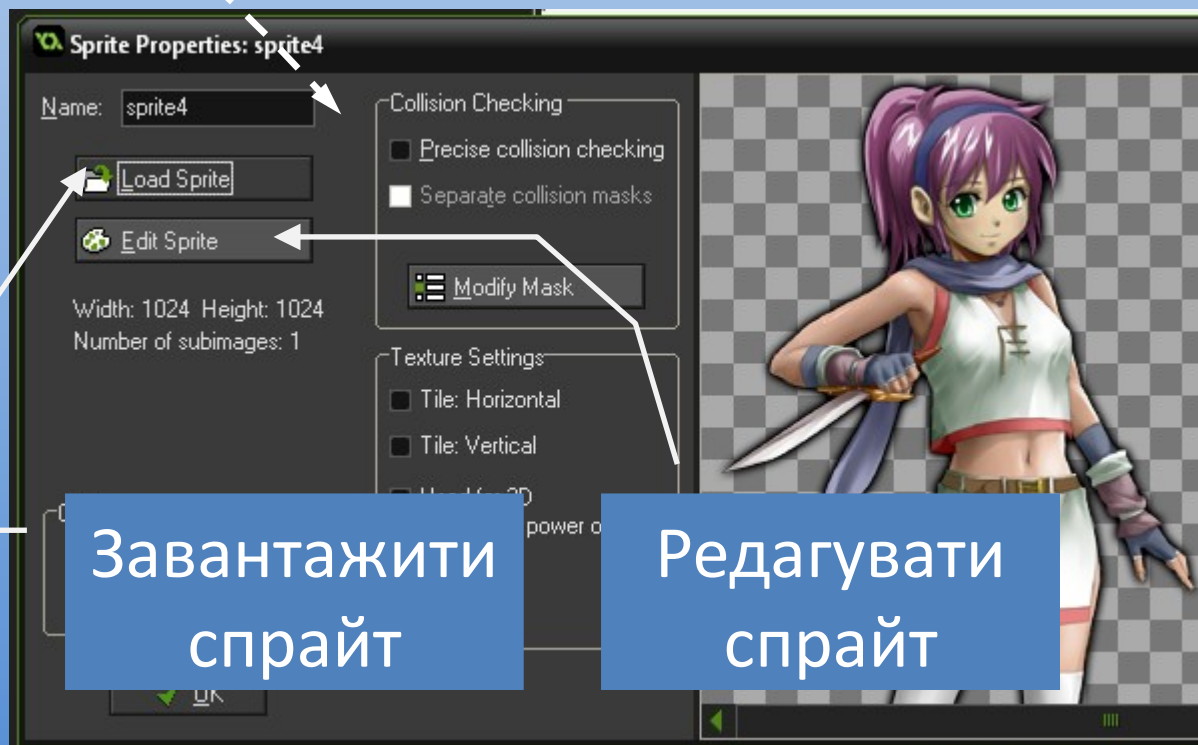
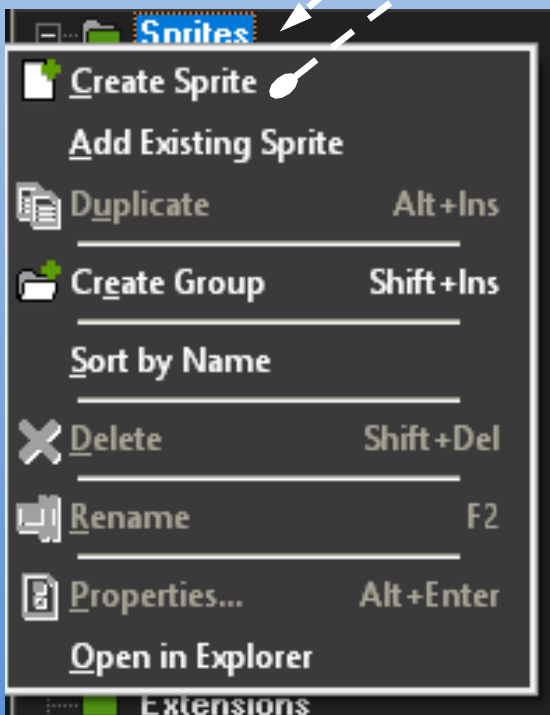
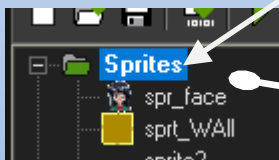
- *spr_johnny_boy*
- *spr_ball_001*



GameMaker. Спрайт

Ресурси

Спрайт



Завантажити
спрайт

Редагувати
спрайт



GameMaker. Об'єкт

Об'єкти - активні «персонажі» гри !!

Об'єкт має поведінку – задана з допомогою подій та дій.

Унікальне ім'я об'єкту → *obj_object_name*

Наприклад:

- *obj_johnny_boy*
- *obj_ball*
- *obj_missle*

GameMaker. Об'єкт

Об'єкт – екземпляр, зразок

Один об'єкт → множина екземплярів
(зразків) об'єкту (object → instances).

Екземпляри є представники об'єкту в грі.

Екземпляри об'єкту мають унікальні номери!

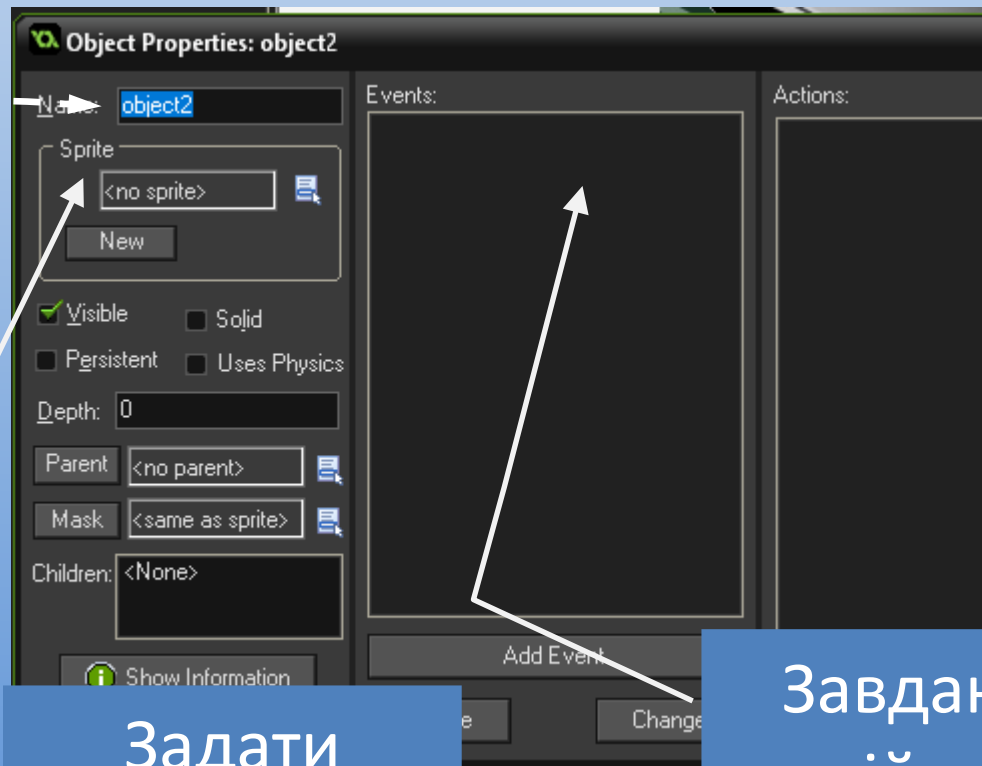
Наприклад: *spr_johnny_boy id = 10*

GameMaker. Об'єкт

Ресурси

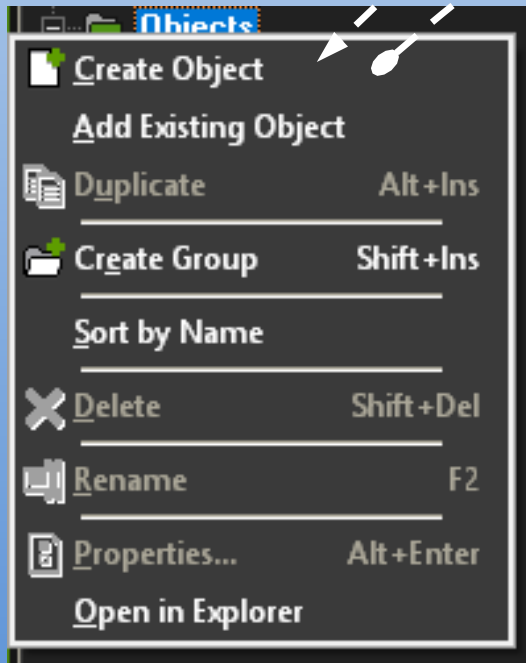


Об'єкт



Задати
спрайт

Завдання
подій та дій





GameMaker. Кімната

Кімната - спеціальний статичний об'єкт, який представляє навколишнє оточення (світ) в якому відбувається гра.

Кімната має фон + статичні об'єкти (стіни, паркани, ...). Об'єкти створюються за допомогою спрайтів.

Унікальне ім'я → *rom_root_name*

Наприклад:

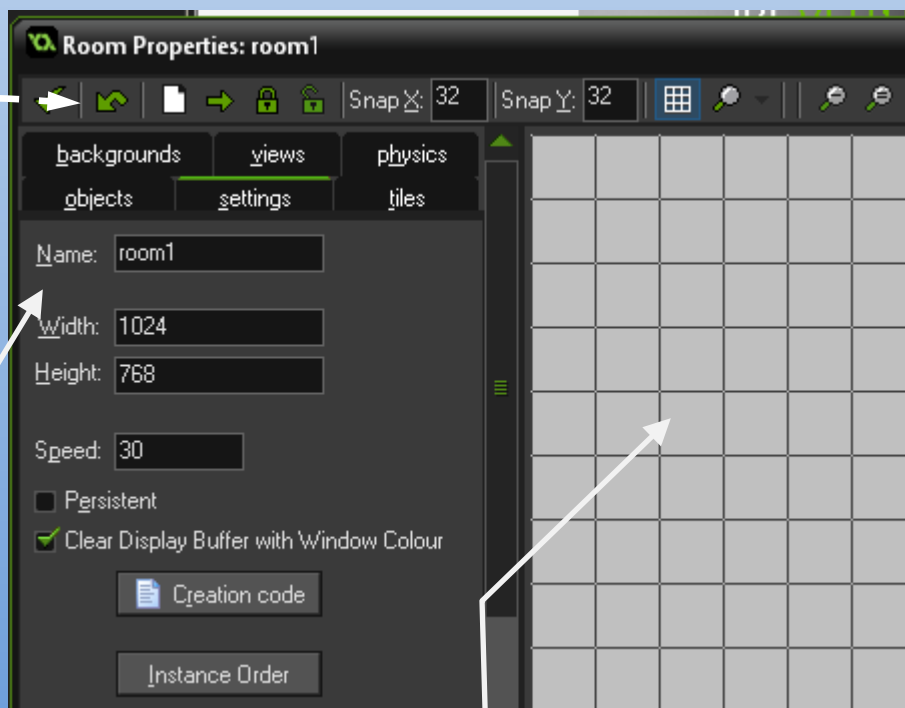
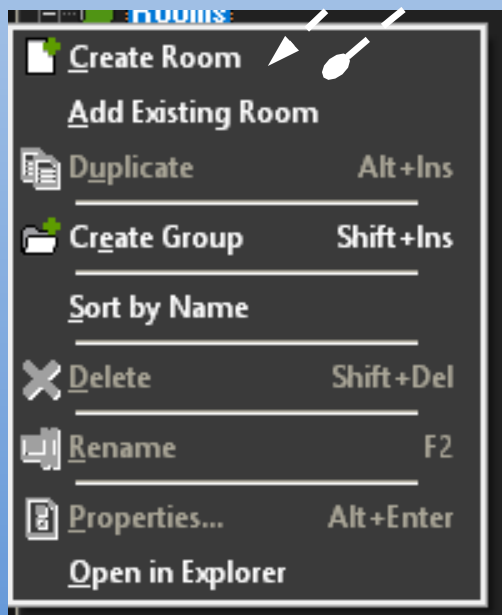
- *rom_field_01*
- *rom_garden*



GameMaker. Кімната

Ресурси

Кімната



Параметри
кімнати

Завдання
кімнати

GameMaker. Фон

Фон – великі зображення для завдання заднього виду кімнати, де відбувається гра. **Фон** використовує файли в більшості графічних форматів (*.jpg, *.bmp, ...)

Унікальне ім'я фону → *fon_fon_name*

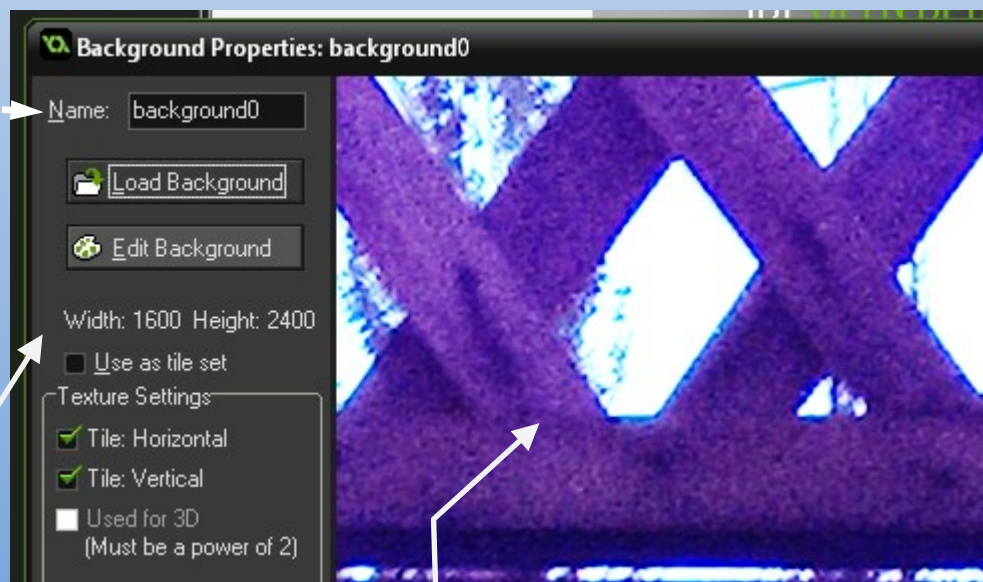
Наприклад:

- *fon_green_garden*
- *fon_blue_sky*

GameMaker. Фон

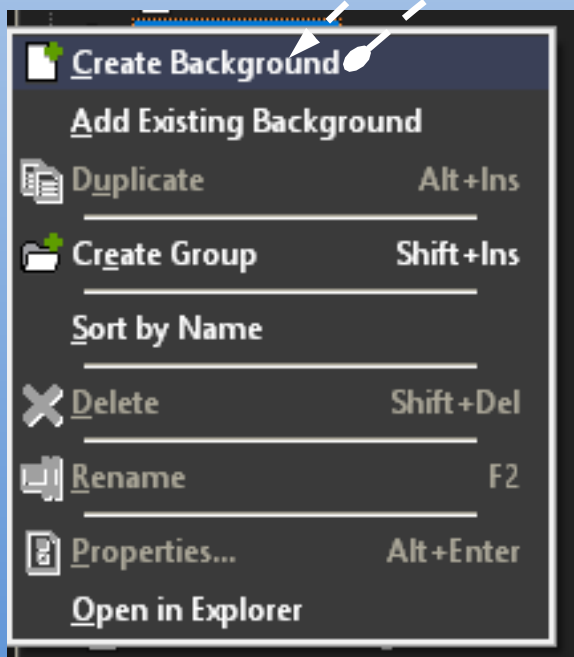
Ресурси

ФОН



Параметри фону

Зображення фону





GameMaker. Звук

Звук – аудіо супроводження гри (звукові ефекти, музика)!!

Звук використовує файли в форматах
*.wav, *.midi, *.mp3 (тільки для ефектів)

Унікальне ім'я звуку → *snd_sound_name*

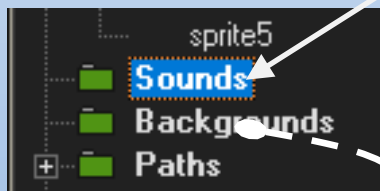
Наприклад:

- *snd_music_1*
- *snd_explosion*

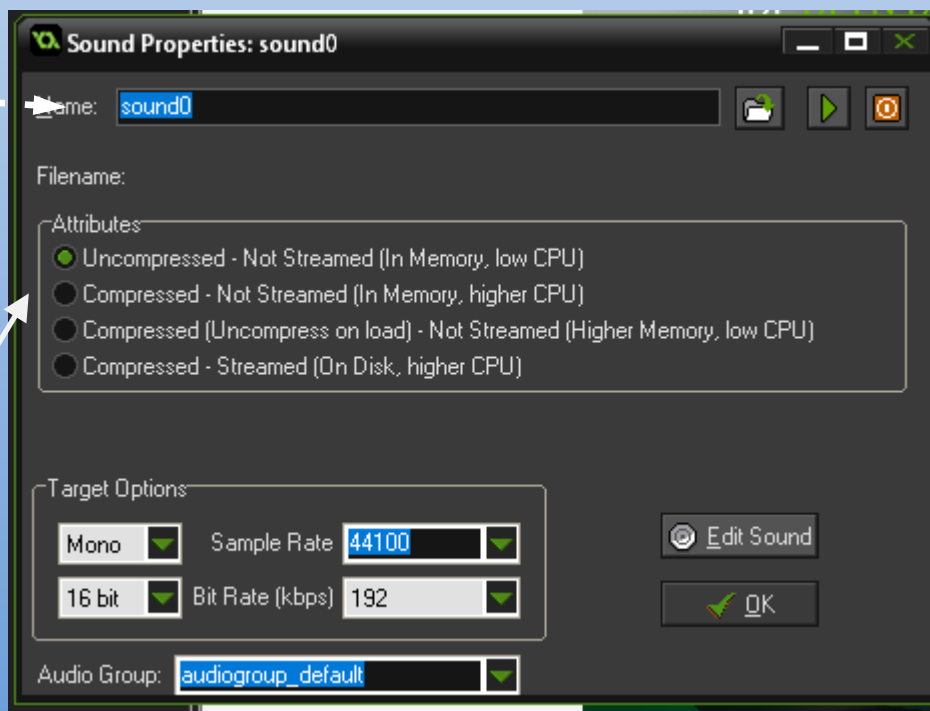


GameMaker. Звук

Ресурси



ЗВУК



Параметри
ЗВУКУ





GameMaker. Заключення

Тренінг.

Робота із спрайтами. Створення спрайтів
першої версії гри «Hit Ball»



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GameMaker.

Дякую за увагу!
Чи є запитання?

The lecture was performed with support of the Erasmus+ Programme of the European Union (561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP). The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Цей матеріал ліцензовано на умовах Ліцензії Creative Commons Із Зазначенням Авторства — Некомерційна — Поширення На Тих Самих Умовах 4.0 Міжнародна.



Erasmus+