



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

Кімнати. Фони

Yevgen Pavlovskiy
June 08, 2017 13:00-13:30



План

- Фони. Встановлення фонів
- Кімнати. Створення кімнати, створення стін, завдання властивостей.
- Тайли. Основні властивості, використання



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*

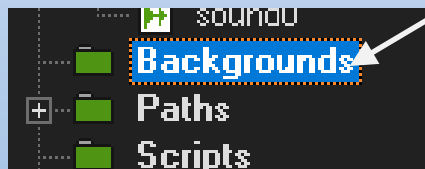
Наприклад:

- *fon_green_garden*
- *fon_blue_sky*

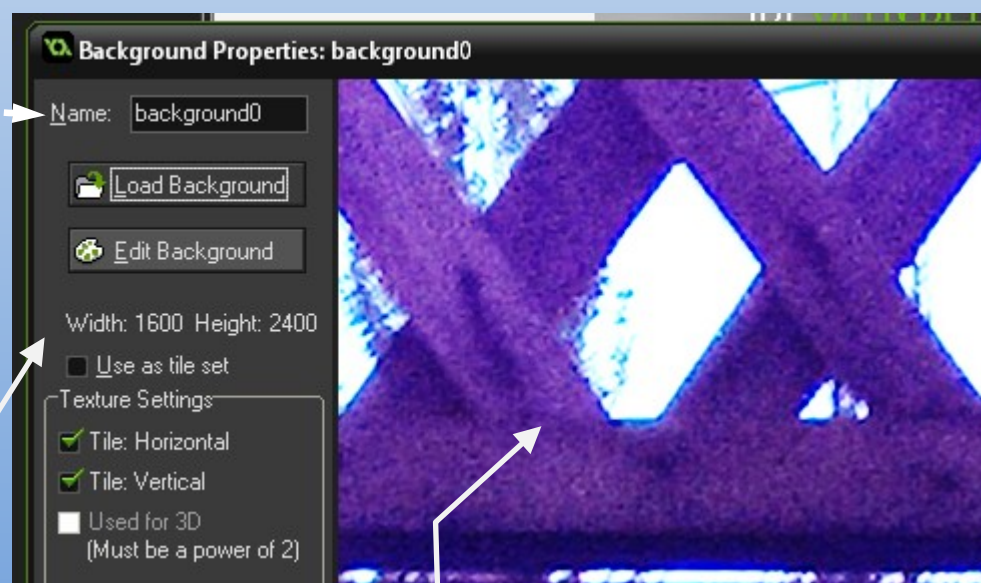


GameMaker. Фон

Ресурси

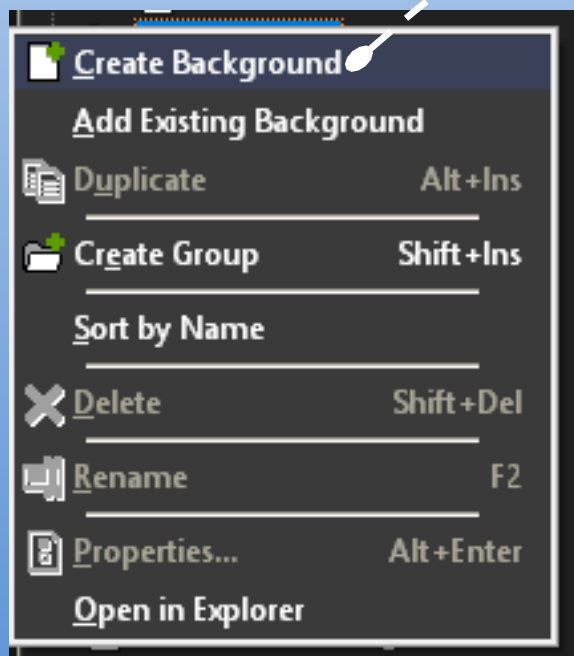


Фон



Параметри
фону

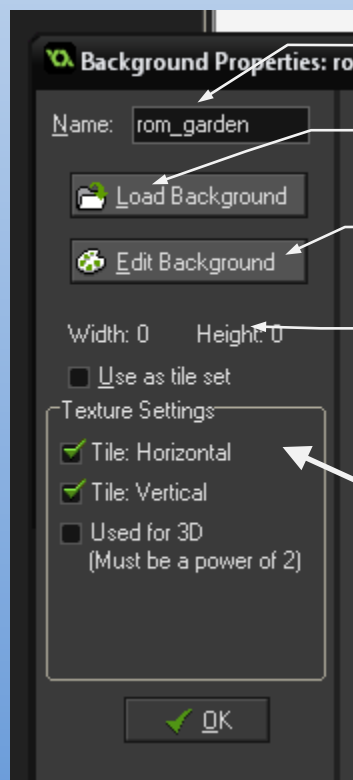
Зображення
фону





GameMaker. Фон

Параметри фону



Ім'я фону

Завантажити фон

Редагувати фон

Розміри фону

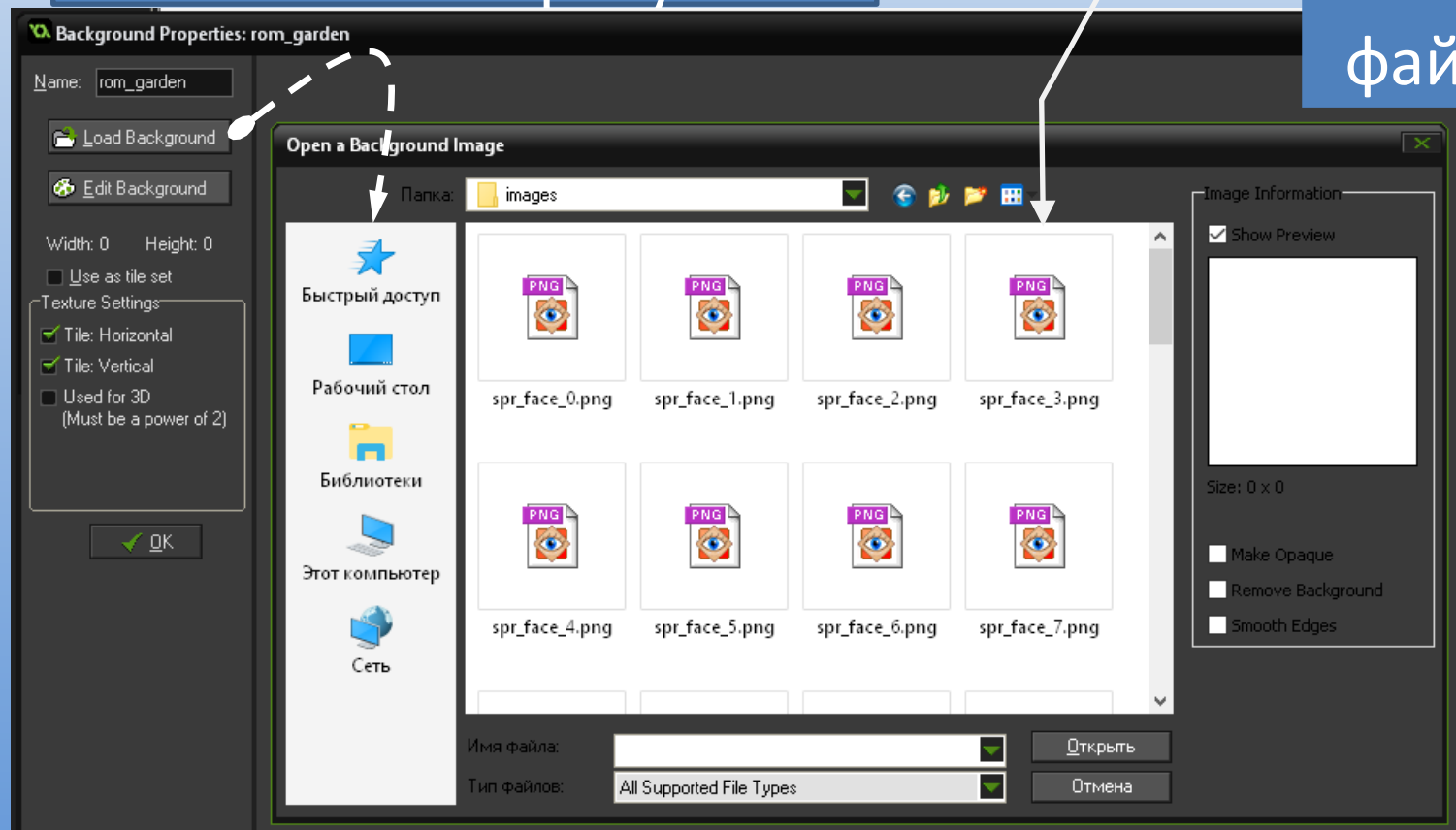
Параметри
тайлу (далі)



GameMaker. Фон

Завантаження фону

Вікно вибору
файлу фону

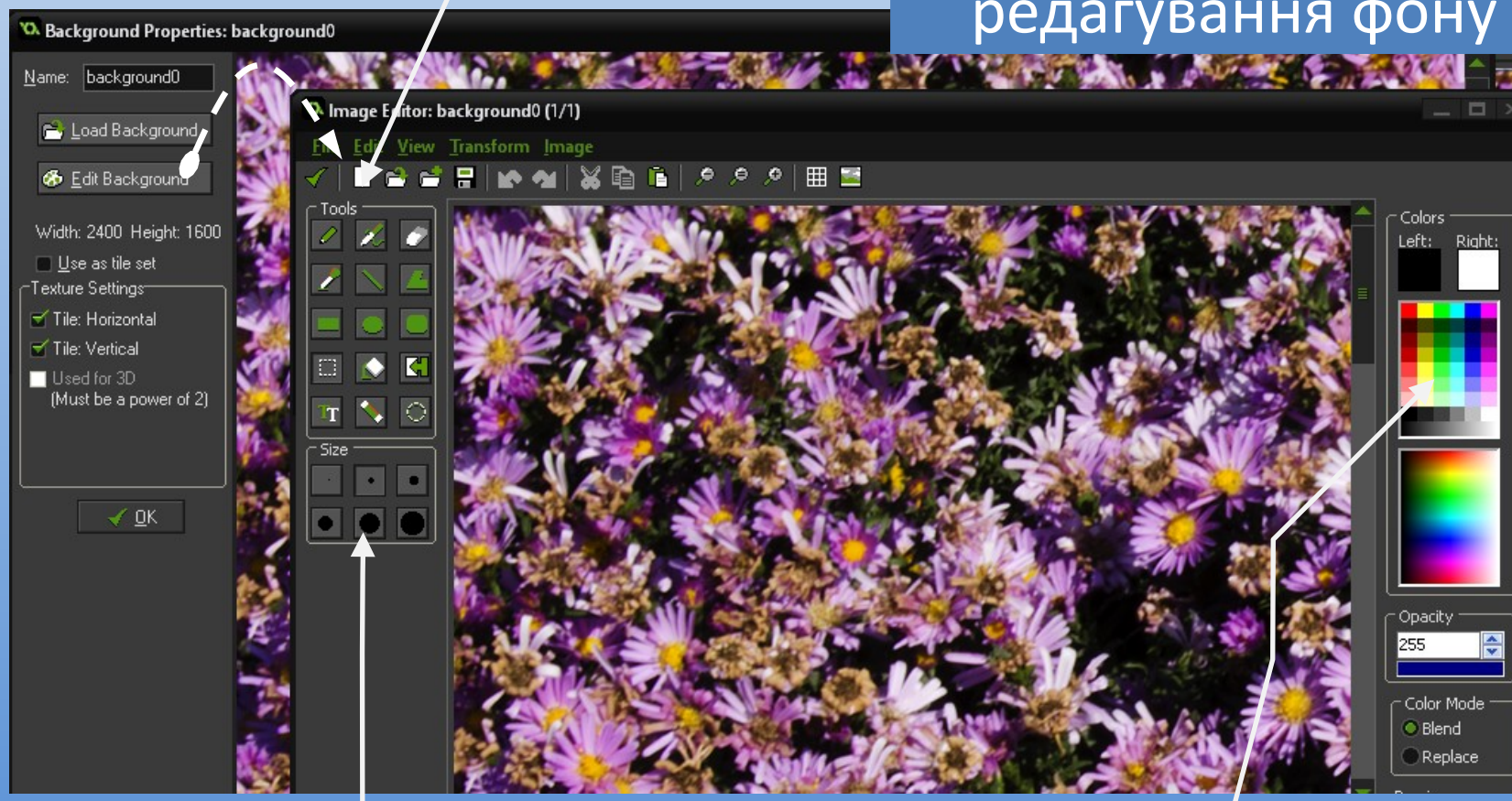




GameMaker. Фон

Редагування фону

Інструменти
редагування фону



Розмір інструменту

Палітра кольорів



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 кімнати створюються як екземпляри батьківського об'єкту.

Унікальне ім'я $\rightarrow$ *rom_room_name*

Наприклад:

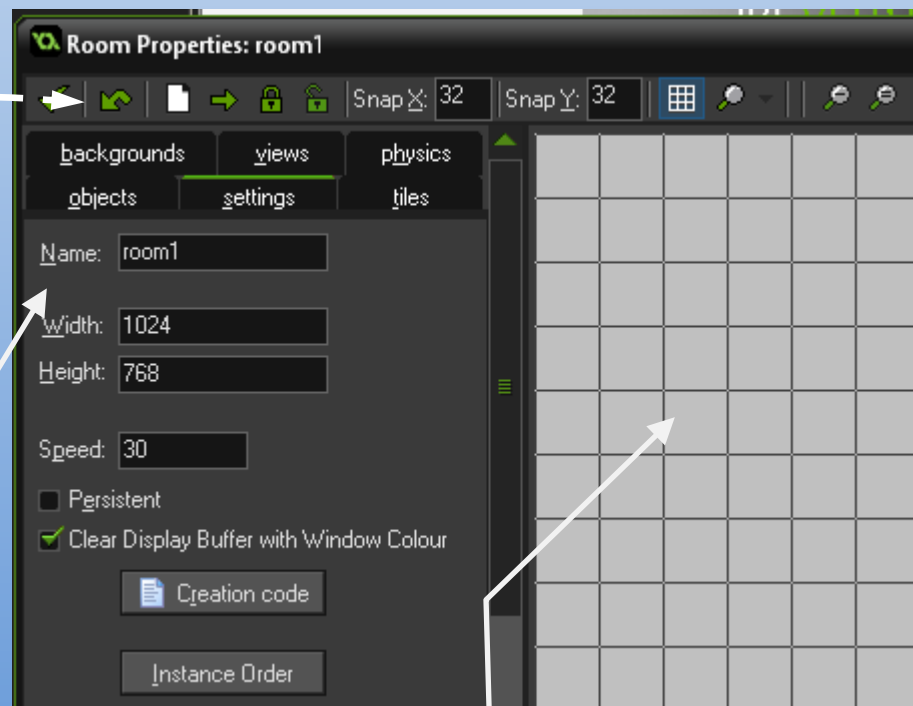
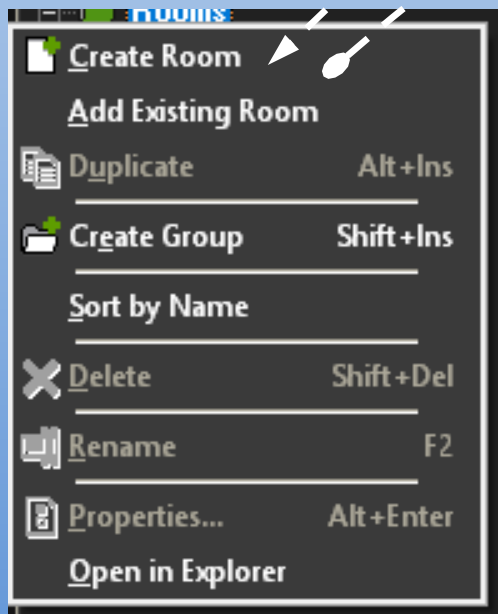
- *rom_field_01*
- *rom_garden*



GameMaker. Кімната

Ресурси

Кімната



Параметри
кімнати

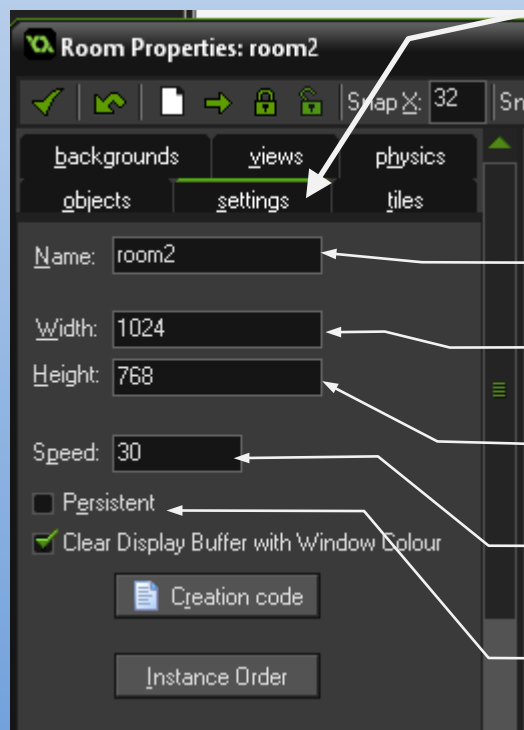
Завдання
кімнати



GameMaker. Кімната

Параметри кімнати

1. Вкладка «Налаштування»



Ім'я кімнати

Ширина кімнати (пікс)

Висота кімнати (пікс)

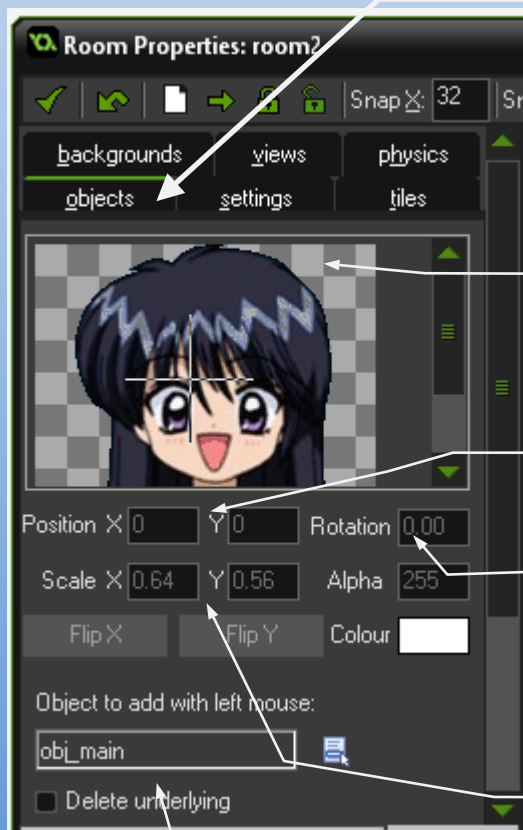
«Швидкість» кімнати

Фіксація кімнати

GameMaker. Кімната

Параметри кімнати

2. Вкладка «Об'єкти»



Спрайт об'єкту

Позиція об'єкту в кімнаті

Кут обертання об'єкту

Масштаб об'єкту (X, Y)

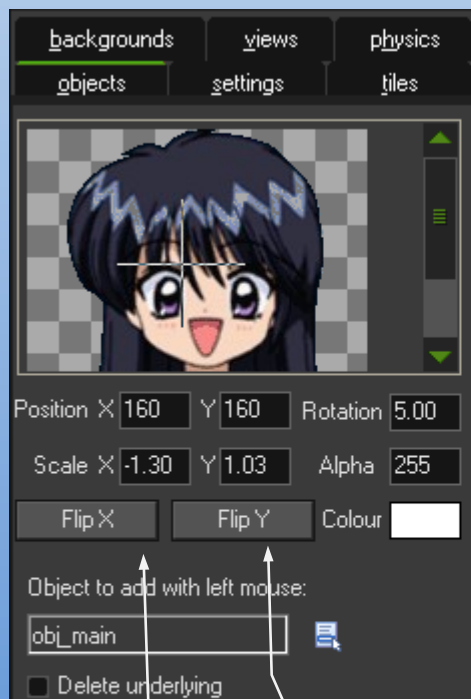
Ім'я об'єкту, екземпляр якого
додається



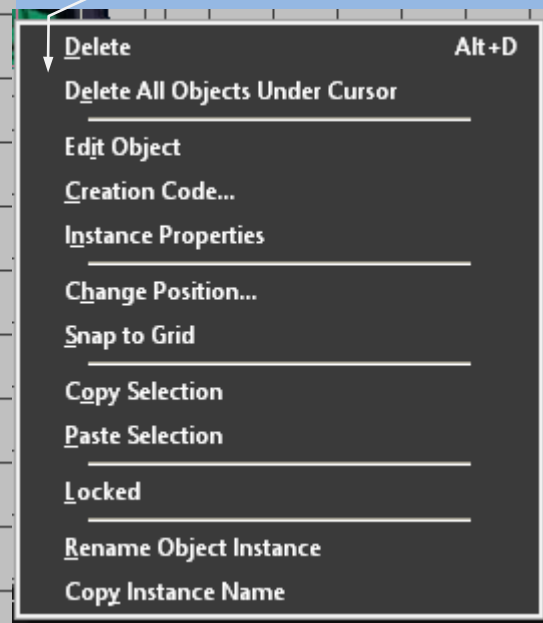
GameMaker. Кімната

Параметри кімнати

Екземпляр об'єкту в кімнаті



Меню роботи з екземпляром



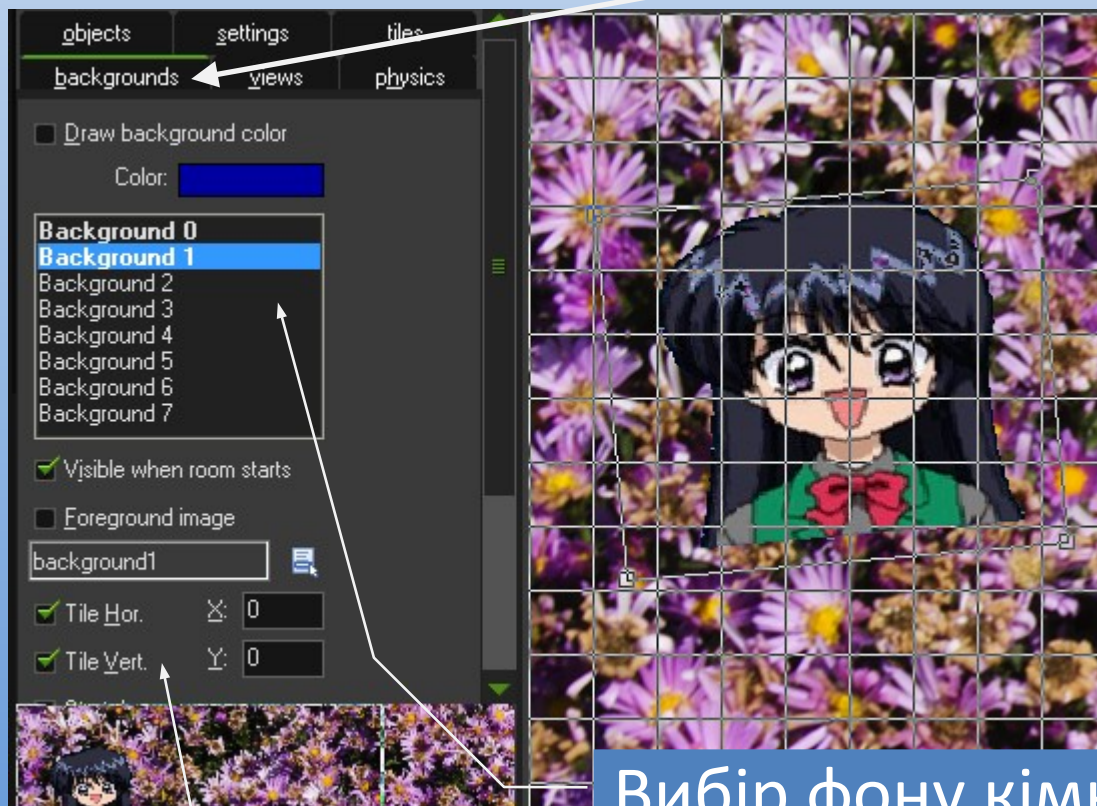
Обертання по Y

Обертання по X

GameMaker. Кімната

Параметри кімнати

3. Вкладка «Фон»



Вибір фону кімнати

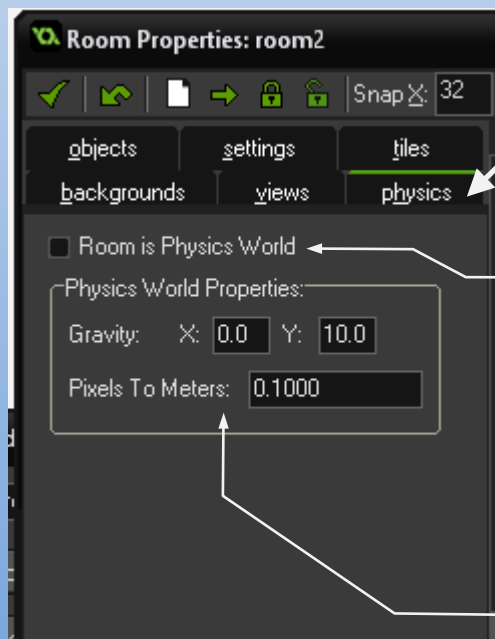
Ім'я об'єкту, екземпляр якого
додається



GameMaker. Кімната

Параметри кімнати

4. Вкладка «Фізика»



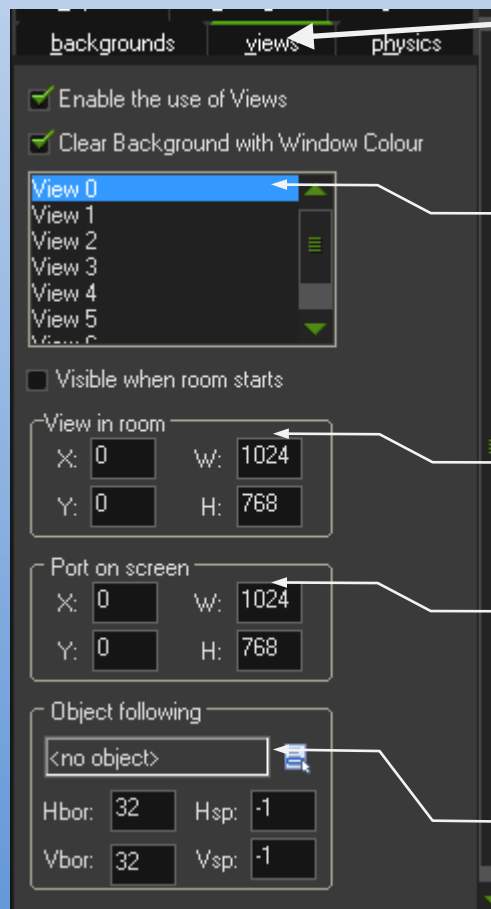
Кімната, як фізичний об'єкт

Властивості «фізики» – сила
гравітації, масштаб піксель/метр

GameMaker. Кімната

Параметри кімнати

5. Вкладка «Від»



Вибір виду

Позиція в кімнаті

Позиція на екрані

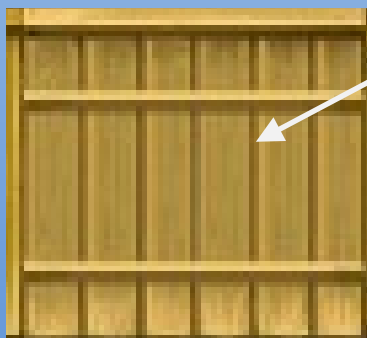
Параметри слідування за
об'єктом



GameMaker. Тайли

Тайл – плитка (шматок) фону! – «маленьке» зображення, яке багаторазово використовується для малювання фону кімнати.

Тайл



Tile Set





GameMaker. Кімната

Параметри кімнати

6. Вкладка «Тайл»



Tile set

Tile в кімнаті

Ім'я tile-set

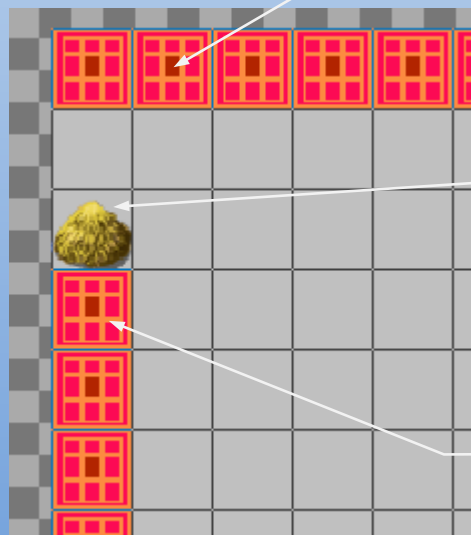
Вікно попереднього огляду

GameMaker. Кімната

Параметри кімнати

6. Вкладка «Тайл»

Під час проектування



Tile в кімнаті

Поверх тайлу
«прозорий»
об'єкт



Під час гри



GameMaker. Об'єкт. Заклучення

Тренінг.

Робота з кімнатами, фонами та тайлами.
Створення кімнати для першої версії гри
«Hit Ball»



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



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

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+