

آموزش کاربردی Game Maker

کتاب آقای: مهسا شعبانی اشکاء

۱۸۷۵۶۳۷

سرشناسه: شعبانی اشکاء، مهسا - ۱۳۶۷
عنوان و نام پدیدآور: آموزش کاربردی Game Maker ، گردآوری:
مهسا شعبانی اشکاء

شخصات نشر: نرم گستر، تهران - ۱۳۹۶.

حصصات ظاهری: ۱۷۰ صفحه مصور

شابک: 978-600-231-033-0

وضعیت فهرست نویسی: فیا

موضوعات: سیوتری -- برنامه نویسی

رده بندی دی.بی.بی: ۷۹ / ۸

رده بندی کنگره: ۱۳۹۰ ش ۲ ب ۷۶ / ۷۶ QA

شماره کتابشناسی ملی: ۱۳ / ۰۷۱ /

تلفن تماس: ۰۹۱۲۷۸۵۶۵۱۵

آدرس: میدان انقلاب خیابان میری جاوید بین بافی ، رده ، پوری پلاک ۱۹ واحد ۶

عنوان آموزش کاربردی Game Maker

گردآوری مهسا شعبانی اشکاء

ناشر نرم گستر

سال چاپ ۱۳۹۷

نوبت چاپ اول

تیراژ ۲۰۰ نسخه

قیمت: ۱۹۵۰۰۰ ریال

فهرست

Table of Contents

۱۲.....	مقدمه
۱۲.....	در این کتاب چه چیزهای خواهید آموخت
۱۳.....	برای این کتاب شما به موارد زیر نیاز دارید
۱۳.....	این کتاب رای چه افرادی مفید است
۱۴.....	باز خورد خوانندگان
۱۴.....	دانلود عکس‌های رسمی این کتاب
۱۴.....	عیب‌های مشاهده شده
۱۵.....	سرقت
۱۵.....	سؤالات
۱۶.....	فصل ۱: معرفی GameMaker
۱۶.....	GameMaker چیست؟
۱۸.....	نصب GameMaker
۱۹.....	این کتاب درباره چیست؟
۲۰.....	بطور خلاصه
۲۱.....	فصل دوم: شروع به کار
۲۱.....	صدور مجوز

۲۳.....	پنجره خوش آمدید.....
۲۵.....	نوار ابزار اصلی.....
۲۷.....	منوهای کشویی.....
۲۹.....	درخت منبع.....
۳۱.....	بطور خلاصه.....
۳۲.....	فصل ۳. مدیریت منابع.....
۳۵.....	منابع در Graphics.....
۳۵.....	Sprites.....
۳۷.....	صداها.....
۳۸.....	پس زمینه.....
۳۹.....	paths.....
۴۱.....	Scripts.....
۴۲.....	Shaders.....
۴۲.....	فونت ها.....
۴۲.....	جدول زمانی (Timeline).....
۴۳.....	اشیاء.....
۴۴.....	محیط.....
۴۴.....	برنامه های افزودنی.....

۴۵.....	ماکروها
۴۶.....	قرارداد نام‌گذاری منابع
۴۸.....	سازمان‌دهی منابع
۴۸.....	گروها
۴۹.....	Space حرکتی
۵۰.....	واردات (Import) و خروجی گرفتن (Export) از منابع
۵۱.....	وارد کردن تصاویر و صداها
۵۱.....	وارد کردن منابع Camel haker
۵۲.....	خروجی گرفتن از منابع
۵۳.....	خروجی گرفتن از اسکریپت‌ها
۵۴.....	به طور خلاصه
۵۵.....	فصل ۴: اشیاء
۵۵.....	رویدادها Events
۵۵.....	رویداد گام step event
۵۶.....	سرعت پردازش Room speed
۵۶.....	رویداد شانس draw event
۵۶.....	والدین Parent
۵۷.....	ساخت والدین Making a parent

۵۸.....	والدین و برخورد ها Parents and collisions
۵۸.....	عمق Depth
۶۰.....	تغییر در عمق شیء
۶۰.....	کشیدن و رها کردن
۶۱.....	ایجاد یک Sprite
۶۵.....	ساختن شیء
۷۱.....	ایجاد یک اتاق Creating a room
۷۱.....	به طور خلاصه
۷۳.....	فصل ۵: زبان برنامه نویسی
۷۳.....	متغیرها Variables
۷۳.....	متغیرهای نمونه Instance
۷۴.....	متغیرهای محلی Local
۷۴.....	متغیرهای سراسری Global
۷۵.....	ماکروها
۷۷.....	آرایه ها Arrays
۷۷.....	آرایه های یک بعدی
۷۸.....	آرایه های دو بعدی
۷۸.....	توابع Functions

۸۰	 Statements and loops	دستورالعمل و حلقه ها
۸۰	 Statements	دستورالعمل
۸۱	 if	دستورالعمل if
۸۲	 else	دستورالعمل else
۸۲	 else if	دستورالعمل else if
۸۳	 loops	حلقه ها
۸۳		حلقه تکراری
۸۴	 While	حلقه While
۸۵	 for	حلقه for
۸۶	 Scripts	اسکرپت
۸۶		ایجاد یک اسکرپت
۸۷		نام یک اسکرپت
۸۷		کد نویسی یک اسکرپت
۸۸		اجرای یک اسکرپت
۸۹	 Arguments in scripts	آرگومان ها در اسکرپت ها
۹۰		نشانه آرگومان در اسکرپت ها
۹۱	 Returning a value	بازگرداندن یک مقدار
۹۲		به طور خلاصه

۹۳.....	فصل ۶: Sprites
۹۳.....	بارگذاری یک sprite
۹۴.....	تنظیمات یک Sprite
۹۴.....	نام یک Sprite
۹۵.....	ماسک برخورد Collision masks
۹۶.....	ویرایش کردن یک ماسک برخورد
۹۹.....	تنظیمات بافت Texture settings
۱۰۲.....	تکنیک‌های انیماسیون Sprite
۱۰۲.....	قدرت دو
۱۰۲.....	قالب‌ها Templates
۱۰۳.....	ویرایش sprite
۱۰۸.....	افکت Effects
۱۱۲.....	Sprites در زبان GameMaker
۱۱۳.....	تنظیم شیء در sprite
۱۱۳.....	گرفتن عرض و ارتفاع یک sprite
۱۱۳.....	گرفتن offset یک sprite
۱۱۳.....	تنظیم سرعت انیمیشن یک sprite
۱۱۴.....	تنظیم یک فریم از یک sprite

تنظیم آلفای یک sprite	۱۱۴
تنظیم چرخش یک sprite	۱۱۴
تغییر مقیاس یک sprite	۱۱۵
پیدا کردن چند تصویر زیر یک sprite	۱۱۵
به حور خاصه	۱۱۵
فصل ۷: ساخت یک بازی قدم به قدم	۱۱۶
ساخت sprites	۱۱۶
ساختار اتاق	۱۲۰
نماها	۱۲۱
ایجاد شیء	۱۲۱
برنامه ریزی بازی	۱۲۴
جمع آوری	۱۲۹
دشمنان	۱۳۳
به طور خلاصه	۱۳۸
فصل ۸: رفع اشکال	۱۳۹
خطاها Errors	۱۳۹
متغیر نامشخص Undeclared variable	۱۳۹
اطلاعات صفحه اصلی بازی	۱۴۲

۱۴۲.....	نوشتن متن
۱۴۳.....	خطوط و اشکال طراحی
۱۴۳.....	جابجایی ساده
۱۴۴.....	اشکال (دییاجر) در GameMaker
۱۴۷.....	طور خلاصه
۱۴۸.....	فصل ۹: تنظیمات بازی و خروجی گرفتن از بازی
۱۴۸.....	تنظیمات عمومی Global Game Settings
۱۵۲.....	تجزیه و تحلیل تبلیغات
۱۵۳.....	تبلیغات
۱۵۷.....	تجزیه و تحلیل
۱۶۰.....	خروجی گرفتن از یک بازی
۱۶۳.....	انتشار بازی شما
۱۶۳.....	YoYo Player
۱۶۵.....	Game Jolt
۱۶۶.....	خلاصه مهارت
۱۶۹.....	بازی های ساخته شده در GameMaker
۱۶۹.....	سایت های آموزشی GameMaker
۱۶۹.....	انجمن GameMaker

۱۷۰.....YouTube

۱۷۰.....به طور خلاصه

www.ketab.ir



مقدمه

به GameMaker Essentials خوش آمدید. این کتاب به شما خواهد آموخت چگونه از طریق برنامه GameMaker: studio اصول اولیه بازی سازی را یاد گرفته، همچنین ویژگی های پیشرفته تری مانند زبان برنامه نویسی، کسب درآمد از بازی و نهایتاً صدور بازی برای انتشار در عرضه سراسری را خواهید آموخت. در این خواهید بازی های خود را برای سیستم های اجرایی مانند ویندوز، اندروید، iOS، اینوکن و ... عرضه کنید این کتاب مکان مناسبی برای شروع است.

در این کتاب چه خواهید آموخت

فصل ۱ - معرفی GameMaker: Studio: بخش معرفی GameMaker: Studio دقیقاً به ما خواهد گفت چه ایده ای پشت این نرم افزار قرار دارد و به تارخچه ساخت بعضی از بازی ها خواهد پرداخت. همچنین نشان می دهد که چگونه آن را روی کامپیوتر خود نصب کنید.

فصل ۲ - شروع به کار: در این فصل رابط کاربری برنامه را به شما خواهیم آموخت همچنین دکمه های مورد نیاز برنامه را آموزش خواهیم داد.

فصل ۳ - مدیریت منابع: این فصل به شما یاد می دهد چگونه منابع را مدیریت کنید و همچنین می آموزید بهترین شیوه سازمان دهی منابع کدام ها هستند.

فصل ۴ - اشیاء: این فصل شما را با یکی از منابع اصلی در ساخت بازی آشنا می کند. شما درباره رابط اشیاء و همچنین نحوه کارکرد ه در آن ها یاد می گیرید.

فصل ۵ - زبان برنامه نویسی: در این فصل شما یاد خواهید گرفت چگونه به وسیله زبان برنامه نویسی، بازی خود را برنامه ریزی کنید.