게임메이커 스튜디오

□ 기능

* 스프라이트 : 인간의 육체가 하는 행동들

* 오브젝트 : 인간의 육체를 조종하는 영혼

○ 스프라이트(Sprites): 이미지 불러오기, 편집하기, 애니메이션 만들기를 할 수 있는 기능

- 애니메이션 만들기 : 이미지를 여러 개 불러오면 자동적으로 애니메이션



기능 이름	기능	기능 창
* Translation Sequence	앞으로 가거나 밑으로 가는 애니메이션을 만들 수 있다.	Set Length Stretch Reverse Add Reverse Iranslation Sequence Colorize Eade to Color Disappear Shrink Grow Set Length Animation Translate Number of frames: The phorizontal to the color to the co
* Rotation Sequence	회전하는 애니메이션을 만들 수 있다.	Sprike Editor rabbit Second
* Colorize	애니메이션 그림의 색을 점점 변하게 할 수 있다.	Spring Colorer rabbert See Spring Colorer Review Street Spring Street Street Spring Street Spring Street Spring Spr

* Fade to Color: 애니메이션이 점점 그림자 지게 만들 수 있다.

* Disappear : 애니메이션이 점점 사라지게 만들 수 있다.

* Shrink: 애니메이션이 점점 작아지게 만들 수 있다.

* Grow: 애니메이션이 점점 커지게 만들 수 있다.

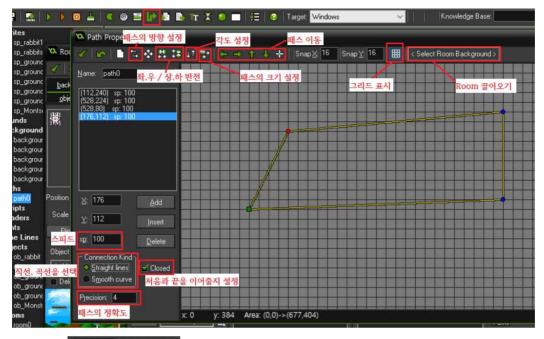
* Flatter : 애니메이션이 원하는 방향으로 점점 압축되게 만들 수 있다.

* Raise: 애니메이션이 원하는 방향으로 점점 늘어나게 만들 수 있다.

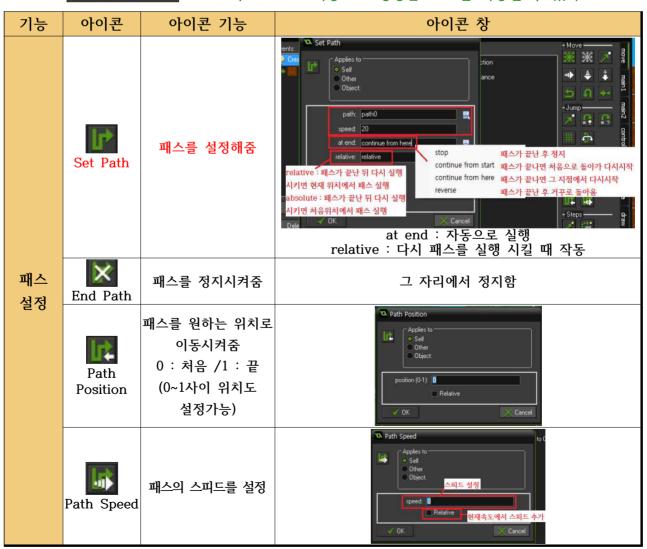
* Overlay : 외부 이미지와 곂치게 만듬

* Morph : 애니메이션이 점점 다른 이미지로 바뀌게 만듬 (변신)

- 사운드(Sounds) : 게임의 사운드를 설정
- 백그라운드(BackGrounds) : 게임의 배경화면을 설정
 - * 타일(Tiles): 백그라운드 중 나무 등의 작은 백그라운드
- <mark>패스(Paths)</mark> : 게임의 패스를 설정 (오브젝트가 지나가는 선을 생성) // 디펜스 게임 시 사용

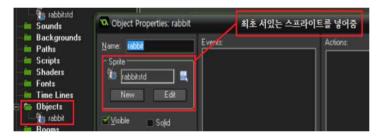


* Paths - Paths - Paths - Path기능으로 생성한 Path를 사용할 수 있다.

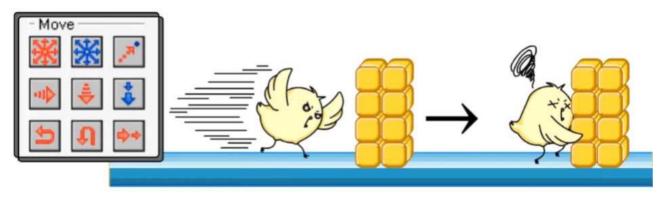


- 스크립트(Scriptss) : 게임의 프로그래밍 코드를 설정
- (Shaders):
- 폰트(Fonts) : 게임의 폰트를 설정
- 타임 라인(Time Lines):

○ 오브젝트(Objects) : 스프라이트의 이벤트를 하나하나 설정



* 오브젝트의 이동 중 Move와 좌표 이동의 차이점









이벤트	이벤트 이름	아이콘 청	· / 기능	
© Create	생성 (Create)	오브젝트 생성	시 이벤트 발생	
<u>D</u> estroy	삭제 (Destroy)	오브젝트 삭제	시 이벤트 발생	
Alarm	알람 (Alam)	알람	기능	
<mark> </mark>	스탭 (Step)	1초에 Romms에 설정한 스피드의 숫자만큼 오브젝트에 들어와서 스탭의 이벤트를 실행 (중력에 사용/ Step설정)	Step 스탭 Begin Step 스탭 전 End Step 스탭 후	
Collision	충돌 (Collision)	해당 오브젝트와 충돌 시 이벤트 발생	ob_rabbit ob_ground1 ob_ground2 ob_ground3 ob_ground4	
<u>Keyboard</u>	키보드 (Keyboard)	키보드를 누르는 중	일 때 이벤트 발생	
<u>M</u> ouse	마우스 (Mouse)	마우스 클릭시, 뗐을 때, 휠 사용시 등을 설정	Left button Right button Middle button No button Left pressed Right pressed Middle pressed Left released Right released Middle released Mouse enter Mouse leave Mouse wheel up Mouse wheel down Global mouse	
Other	Other			
Dr <u>a</u> w	Draw			
* Key Press	Key Press	키보드를 눌렀을 때 이벤트 발생	<left> <right> <up> <down> <ctrl> <alt> <shift> <space></space></shift></alt></ctrl></down></up></right></left>	
♠ Ke <u>v</u> Release	Key Release	키보드를 뗐을 때 이벤트 발생	<enter> Keypad Digits Letters Function keys Others <no key=""> <any key=""></any></no></enter>	
Asynchronous	비동기식(Asynchronous)	갯수의 제한 없이 다량의	l 데이터를 보낼 수 있음	

* Move - Move -

기능	아이콘	아이콘 기능	아이콘 창
이동	Move fixed	상하좌우, 대각선 방향, 스피드, 가속도 설정	Events: ☐ perso (Leib) ☐ press (Right) ☐ Move Fixed ☐ Other ☐ Other ☐ Other
	Move Free	다양한 각도로 이동	Delete Charge Scood 3 Scood 3 CALLET & CALLET
	Move Towards	해당 좌표로 이동 (따로 멈춤 명령이 없으면 이동하던 방향으로 계속해서 이동)	Move Towards Applies to Self Other Object: * 30 # Retalive * Applies to Self Other Object: * 30 # Retalive * Applies to Self Other Object: * 30 # Retalive * Applies to Self Other * Applies to Self Other Other * Appli
71.本口	Speed Horizontal	X방향 가속도 설정	Applies to Self Other Object:
가속도	Speed Vertical	Y방향 가속도 설정	hor. speed: 0
중력	Set Gravity	중력 설정	지 Set Gravity Applies to Self Other Object 135 112 67 45 112 67 45 112 67 222 180 337 0 337 0 337 0 337 0 337 0 337 0 337 0 337 0 337 0 337 0 337
턴	Reverse Horizontal	X방향 회전 설정	Name: ob_Monster Name: ob_Monster
	Reverse Vertical	Y방향 회전 설정	Depth: 0 Parent (no parent) Mask (same as sprite) Children: (None) Add Event Defete Change
	Set Friction		

* Jump - Jump

기능	아이콘	아이콘 기능	아이콘 창
좌표 점프	Jump to Position	좌표점프	© Jump to Position Applies to Self Other Object: Relative 현재위치에서 x-3 만큼 이동 캐릭터 이동 이벤트에 사용
	Jump to Start	시작 위치로 좌표점프	죽었을 경우 시작위치로 이동 이벤트에 사용
	Jump to Random	랜덤 위치로 좌표점프	
그리드	Align to Grid	[그리드 액션] 그리드에 따라 이동 (테트리스 등에 사용)	Applies to Self Dther Dbject: snap hor: 16 snap vert: 16 ✓ OK Cancel
워프	Wrap Screen	[스크린 액션] 맵 밖으로 나가면 반대쪽에서 나오는 역할 (포탈)	
충 <u>돌</u> 이벤트	Move to Contact	솔리드와 부딪혔을 때 서있을 수 있는 그라운드 이벤트	Events: Actions: Actions: Move to contact in direction 0 (Left) Move to Contact Applies to Self Other Other Object: 270도가 땅에 붙어있을 수 있다. direction: 270 maximum: 1 against: solid objects E
	K	오브젝트나 솔리드에 부딪혔을 때 튕겨나가는 액션	* 속도가 너무 빠르면 솔리드를 뚫고 나감

* 솔리드 : 오브젝트들이 침범하지 못하게 만드는 공간

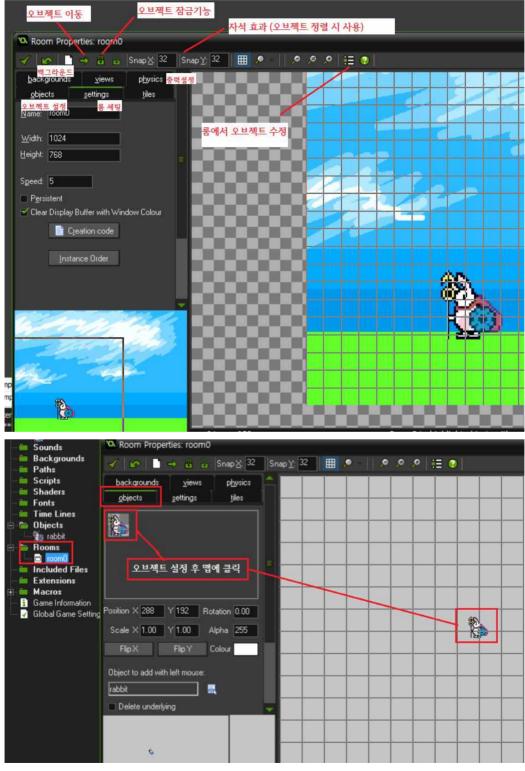


○ 룸(Rooms) : 오브젝트들의 위치를 설정(필드)

* 단축키

단축키	기능	
Shift + 선택	오브젝트 여러개 선택	
Alt + 오브젝트 이동	보조선 무시하고 오브젝트를 이동	
Ctrl + Shift + 마우스 왼쪽	오브젝트 연속으로 생성	
Shift + 마우스 오른쪽	겹쳐진 오브젝트 전부 삭제	
Ctrl + 마우스 오른쪽	한 개 오브젝트 삭제	

* 룸(Room) 메뉴



* Alpha : 투명도