

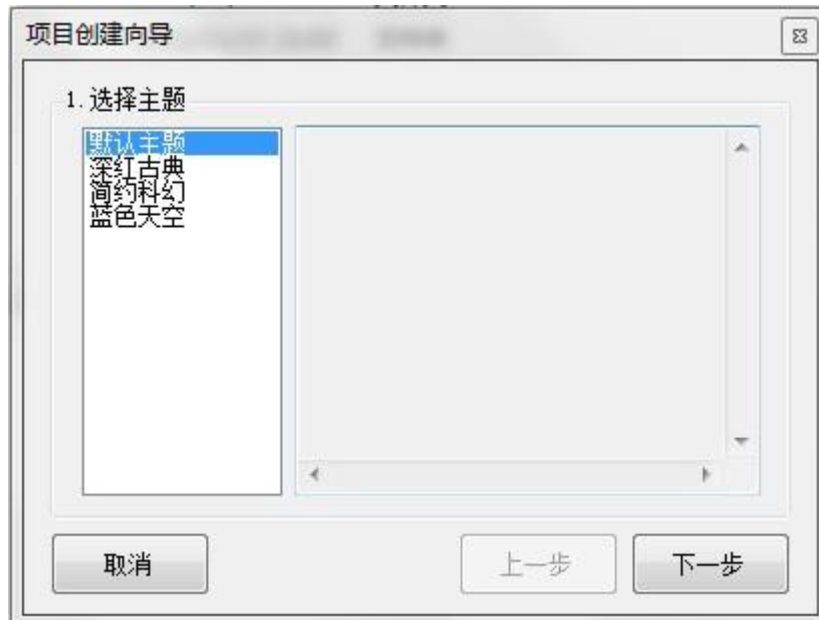
THE NVL MAKER

新手教程

(零) 新建工程

# 一、選擇界面風格

首先點擊文件夾裡的 Wizard.exe，打開新建工程嚮導。



默認主題就是什麼都沒有的黑色半透明對話框+文字按鈕，其他的主題就是由熱心作者共享的自製界面素材和配置表了。根據愛好選擇一個吧。



點擊“下一步”。

## 二、選擇分辨率

THE NVL Maker 默認的遊戲素材分辨率通常是 1024x768，不過也可以修改成其他的分辨率。例如 800x600 也是當下比較主流的。




因為編輯器本身顯示範圍有限，不推薦生成分辨率 1440x900 以上的工程。

當然，必要的時候你可以通過修改編輯器本身來達成這個目的。

繼續點擊下一步。

### 三、設定項目名稱和文件夾名



项目创建向导

3. 设定名称

项目名称  
模板工程

☐ 单独设定目录名  
模板工程

取消 上一步 下一步

這裡的“項目名稱”代表新遊戲的名字，而勾選“單獨設定目錄名”以後，可以改變這個新遊戲的文件夾名字。

總之，新的遊戲工程將會被創建到 `project/目錄名/` 下面。



项目创建向导

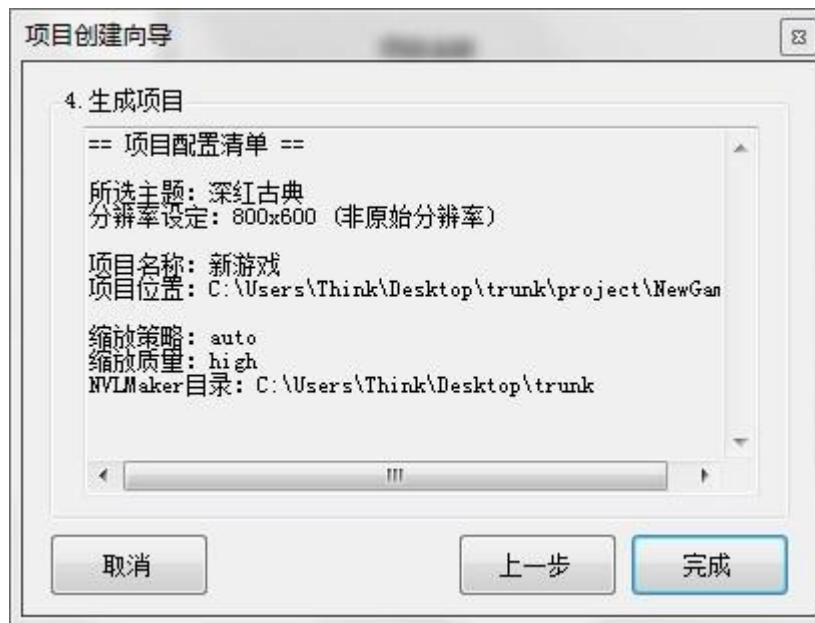
3. 设定名称

项目名称  
新游戏

☒ 单独设定目录名  
NewGame

取消 上一步 下一步

## 四、生成項目



確認數據沒錯以後，點下“完成”。

## 五、打開工程

接下來就可以打開 Editor.exe，點下 “”，開始編輯你的遊戲了。

Template——模板工程是自帶的遊戲工程，建議儘量不要去編輯它。

推薦不管做實驗還是實際開始製作遊戲，都先新建一個工程。

