

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	4
2. Játékfejlesztő cégek és játékaik	6
2.1. Indie játékfejlesztő cégek	6
2.1.1. A hobbifejlesztés egyik nagy sikere	7
2.2. AAA kategóriás játékokat fejlesztő cégek	8
2.2.1. Egy AAA játék bemutatása	9
3. Jó játék létrehozásának titka	12
3.1. A siker titka indie-ként	12
3.2. Hogyan legyünk jók nagy költségvetésből?	15
3.3. A marketing kérdése	19
3.4. Terméktámogatás	21
4. Blender	24
4.1. Modellezés	28
4.1.1. Subdivide	29
4.1.2. Decimate	29
4.1.3. Transzformációk	30
4.1.4. Boolean műveletek	31
4.1.5. Tükrözés	32
4.2. Digitális szobrászkodás	32
4.3. Textúrázás	34
4.4. Animálás	39
4.4.1. Kulcsképkockákkal történő animálás	39
4.4.2. Importált fájl segítségével történő animálás	41
4.5. Exportálás	45
5. Unity game engine	46
5.1. Ütközési zónák	48
5.2. Scriptek	50
5.3. Kapcsolók	52
6. Táblajáték létrehozása Blender és Unity segítségével	56
6.1. Tábla elkészítése	57
6.2. Bábu létrehozása	58
6.3. Bábuk és tábla összeillesztése	60