

# 3D GAME STUDIO A8 8.02

آموزش طراحی محیط گیم توسط WED ) Level  
:3(editor

نرم افزار: 3D game studio

سطح کلی مقاله: مبتدی

عنوان مقاله: آموزش ساخت حرفه ای محیط در گیم استودیو(3)

بهترین اندازه دید: 1024\*768

ایمیل: aaynjafari@gmail.com

وبلاگ: <http://aaynjafari.blogfa.com>

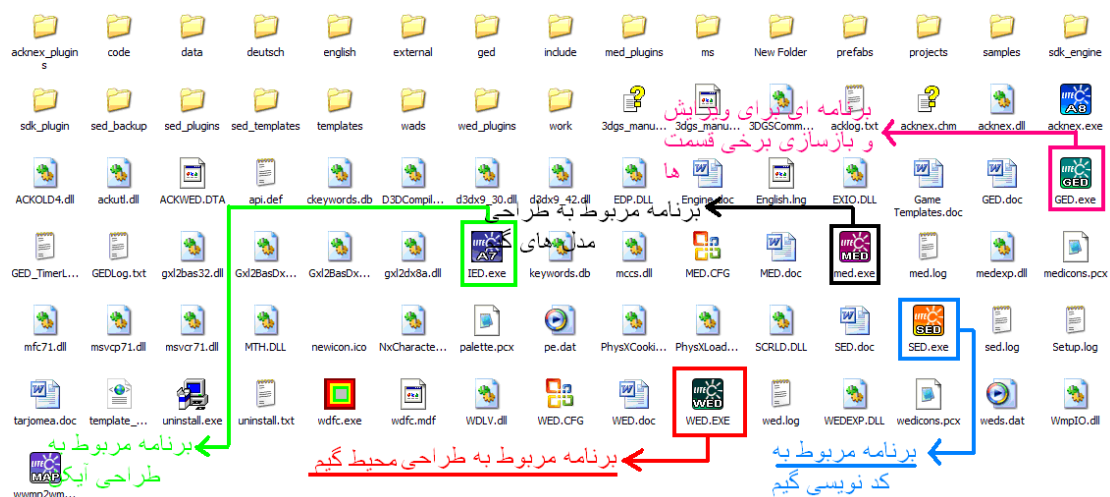
این مقاله تنها از سایت طراحان ایرانی قابل دریافت می باشد:

<http://persian-designers.com>

با سلام خدمت شما دوستان عزیز در این مقاله آموزشی قصد دارم عکس برداری از یک بازی یا گیم و شبیه سازی آن را به شما آموزش بدم پس با ما همراه باشید.

### نویسنده: آیین جعفری

برای شروع کار به محل نصب نرم افزار تری دی گیم استودیو بروید و بر روی WED.EXE کلیک کنید تا برنامه مربوط به ساخت محیط در گیم استودیو باز شود.

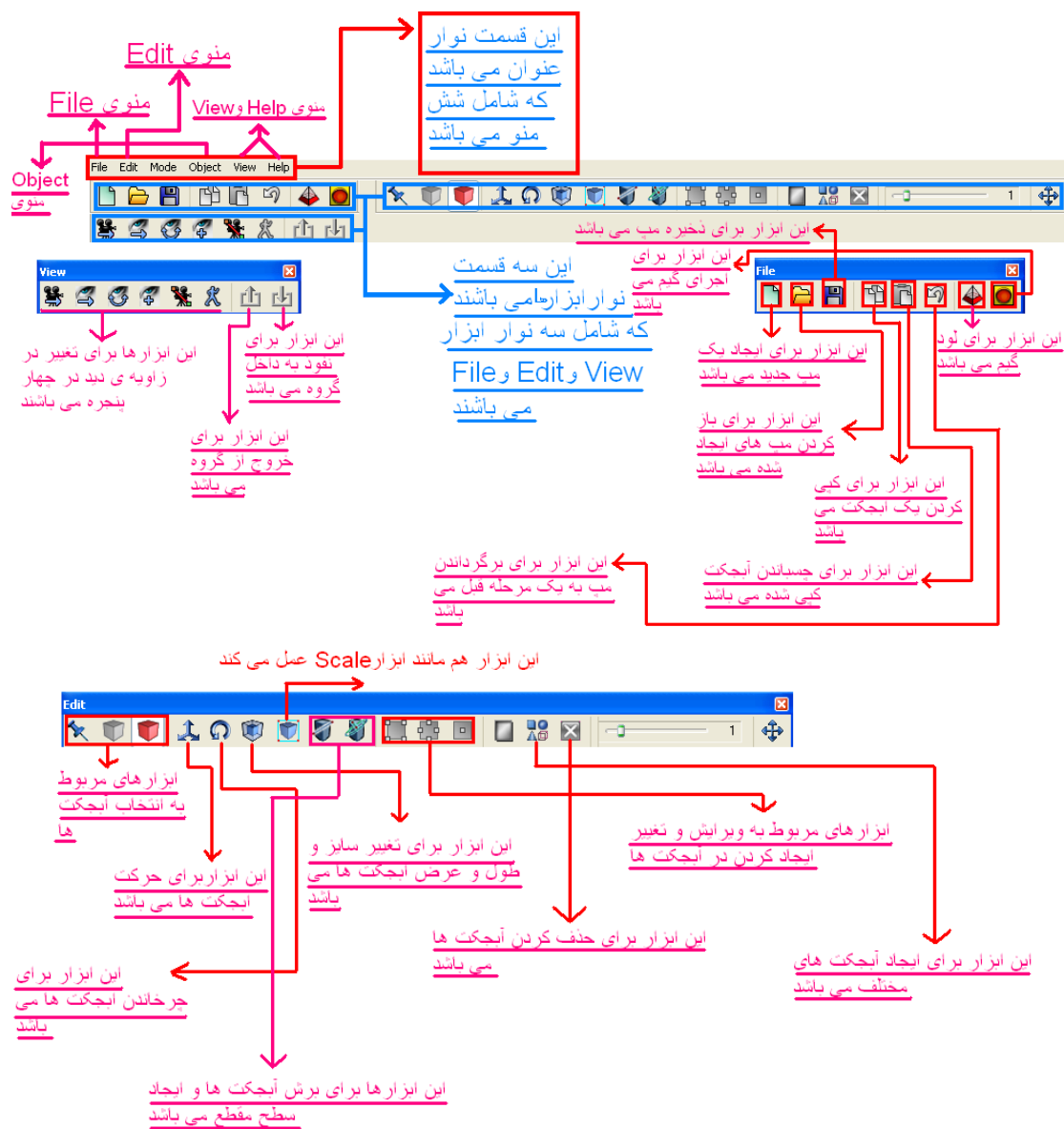


## :WED

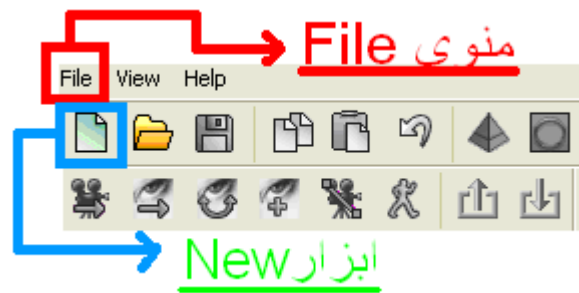
برخی از قسمت های مختلف نرم افزار WED عبارتند از:

نوار عنوان: این قسمت شامل منوهای File و Edit و Mode و Object و View و Help می باشد.

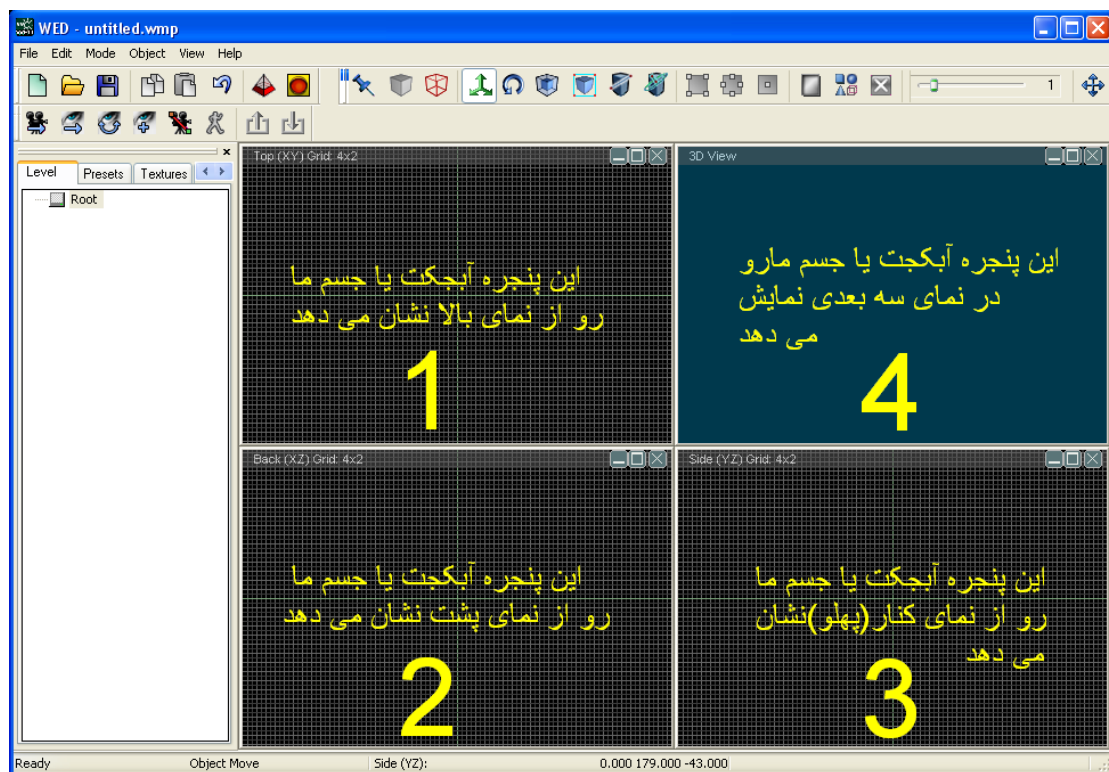
نوار ابزار: نرم افزار WED شامل سه نوار ابزار File و Edit و View می باشد.  
 که در شکل زیر این قسمت ها توضیح داده شده اند.



بعد از بازکردن برنامه و آشنایی با قسمت های مختلف برنامه مشاهده می کنید که محیط نرم افزار به صورت توسی رنگ می باشد. برای ساخت مپ جدید بر روی ابزار New در نوار ابزار کلیک کنید همچنین می توانید برای ایجاد یک مپ جدید به جای کلیک بر روی ابزار New بر روی منوی File کلیک کنید و گزینه ی New level را انتخاب کنید و یا می توانید از کلید میانبر **Ctrl+N** استفاده کنید.



بعد از کلیک بر روی سربرگ New در نوار ابزار مشاهده خواهید کرد که فضای درونی نرم افزار به چهار قسمت تقسیم می شود. که در شکل زیر کار هر پنجره توضیح داده شده است.



حالا که با محیط نرم افزار آشنا شدید ساخت مپ را شروع می کنیم.

ابتدا ما باید مپ را با یک نام ذخیره کنیم برای این کار به پوشه work در محل نصب نرم افزار بروید و یک پوشه با نام House ایجاد کنید حال دوباره به نرم افزار بازگشته و بر روی ابزار Save در نوار ابزار File کلیک کنید در کادری که باز می شود در قسمت بالای کادر آدرس پوشه ی House را بدهید و مپ را بانام House1 ذخیره کنید. ( برای ذخیره یک مپ همچنین می توانید از منوی File گزینه ی Save را انتخاب کنید و یا همچنین می توانید از دو کلید میانبر Ctrl+s استفاده کنید)

حالا که مپ را ذخیره کردید باید از محیط بازی یا گیم عکس برداری کنید بدین منظور وارد بازی شده و توسط فشردن کلید Prt Sc SysRq در صفحه کلید از محیط عکس برداری کنید و از بازی خارج شده و یک نرم افزارمانند فتوشاپ یا پینت ( Paint ) را باز کنید و از منوی Edit گزینه ی Paste را انتخاب کنید و سپس گزینه ی Save را انتخاب کنید.

عکس های زیر را ما برای شما از محیط یک گیم تهیه کرده ایم.

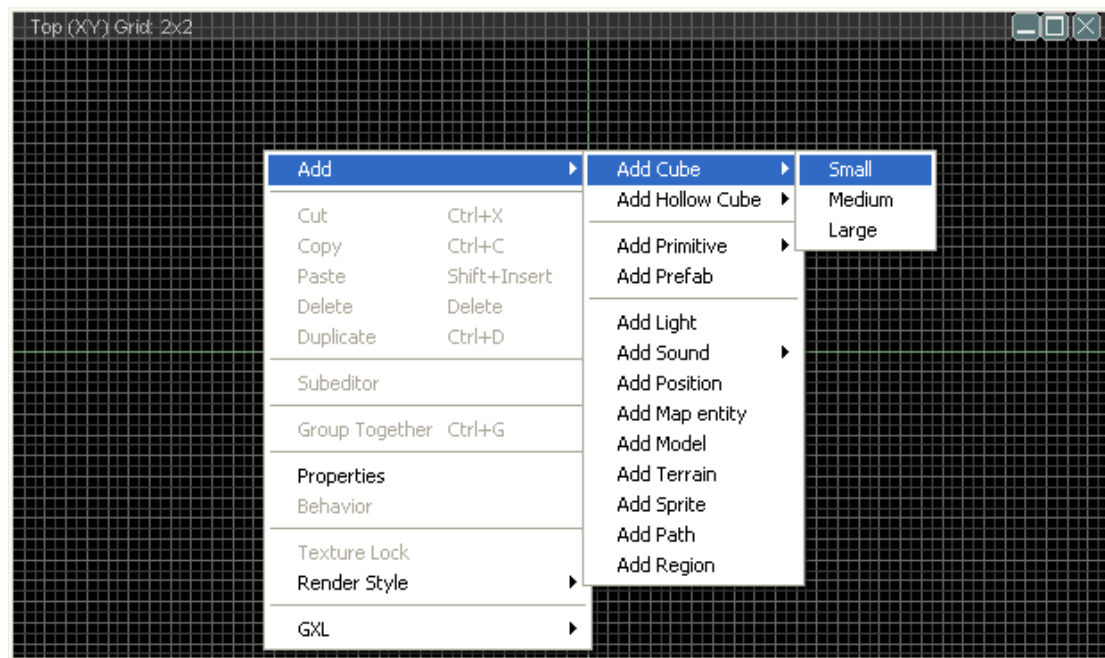




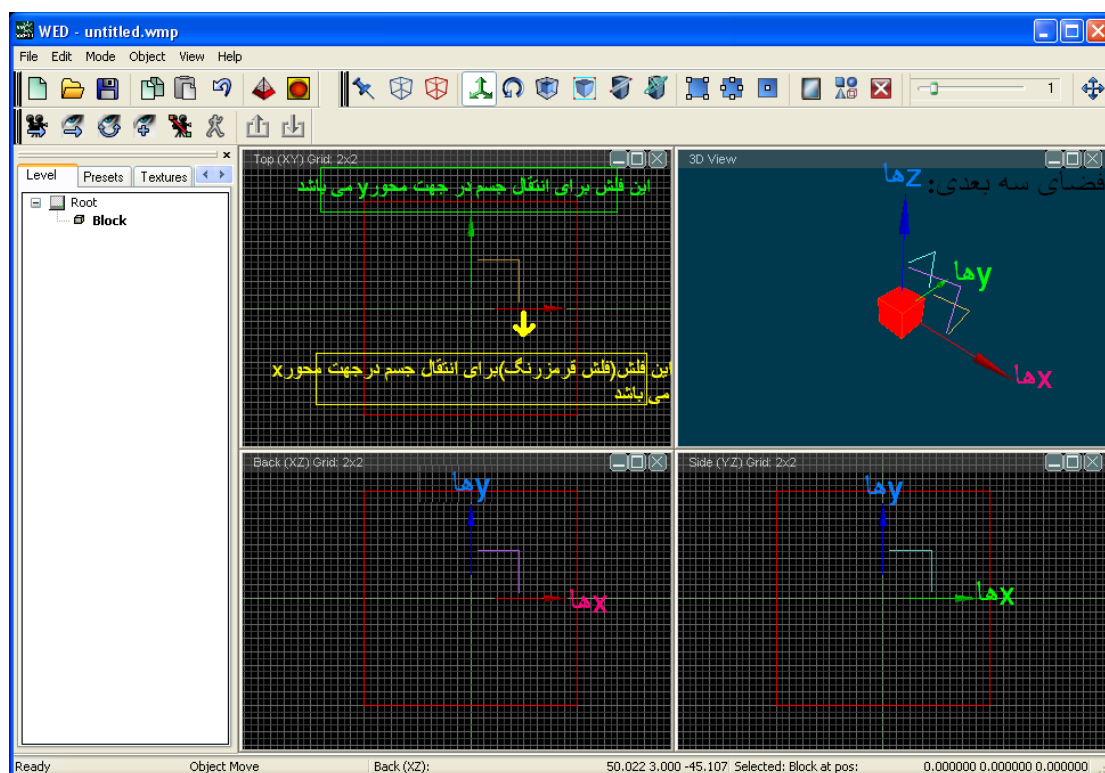
برای ساخت و طراحی مپ این خانه که تعدادی عکس از آن تهیه کرده ایم دوباره وارد WED شوید و با استفاده از ابزار open در نوار ابزار File مپی که با نام House1 ذخیره کرده ایم را باز کنید.

در پنجره ی شماره 1 مطابق شکل زیر راست کلیک کنید. در کادری که باز می شود نشانگر موس را بر روی گزینه ی Add انتقال دهید در کادری که مقابل گزینه ی Add باز می شود گزینه ی Add Cube و از آنجا گزینه ی Small رو انتخاب کنید.



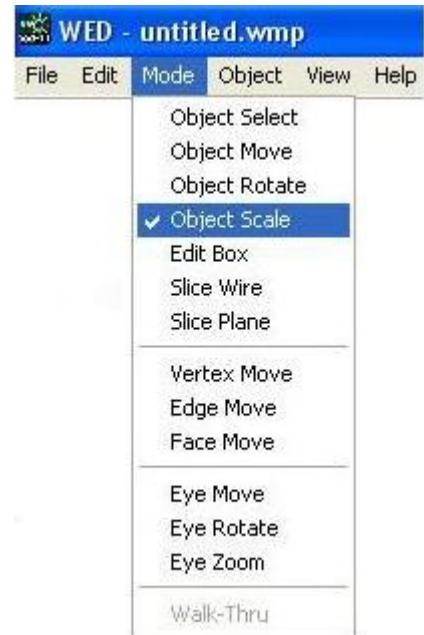


خواهید دید که با این کار یک مکعب تو پر ایجاد می شود.

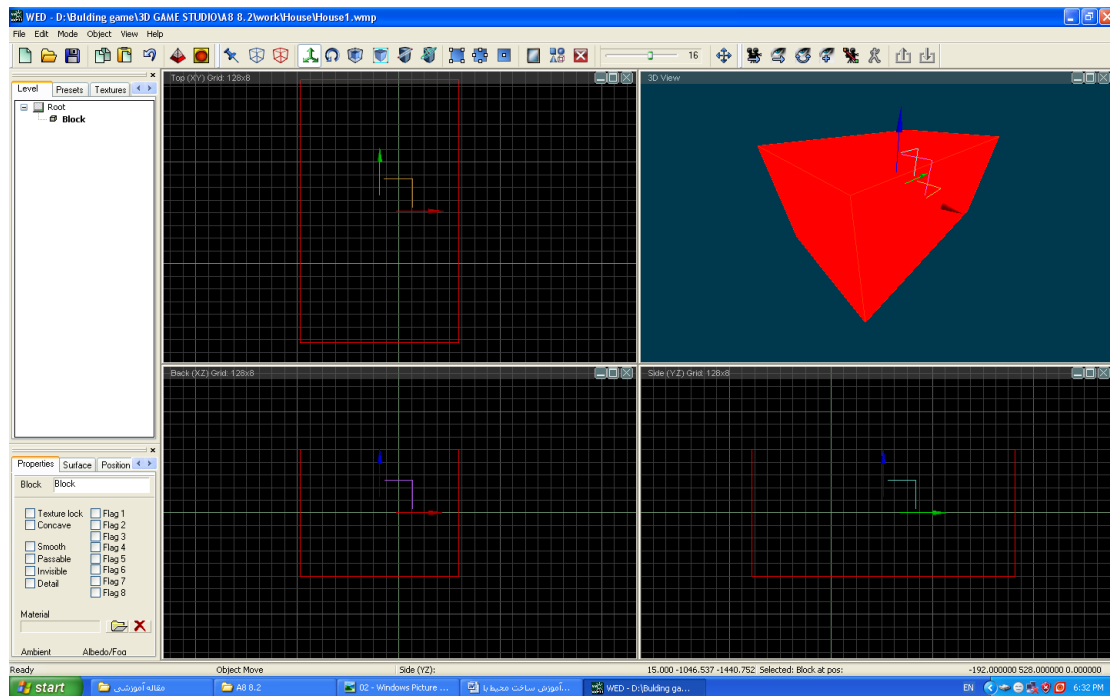




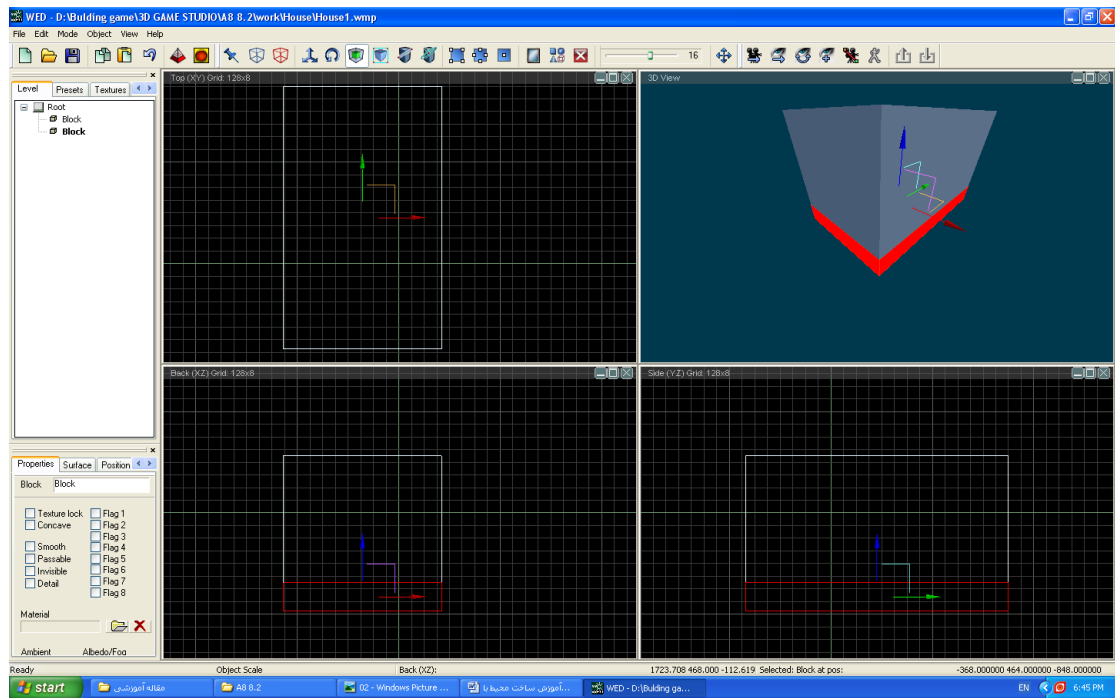
حال باید کمی اندازه آبجکت یا جسم رو کمی تغییر بدیم. برای تغییر دادن اندازه ی جسم باید از منوی Mode در نوار عنوان برروی گزینه ی Object Scale کلیک کنید تا علامت تیک کنار آن فعال شود و یا می توانید برروی ابزار Scale در نوار ابزار کلیک کنید.



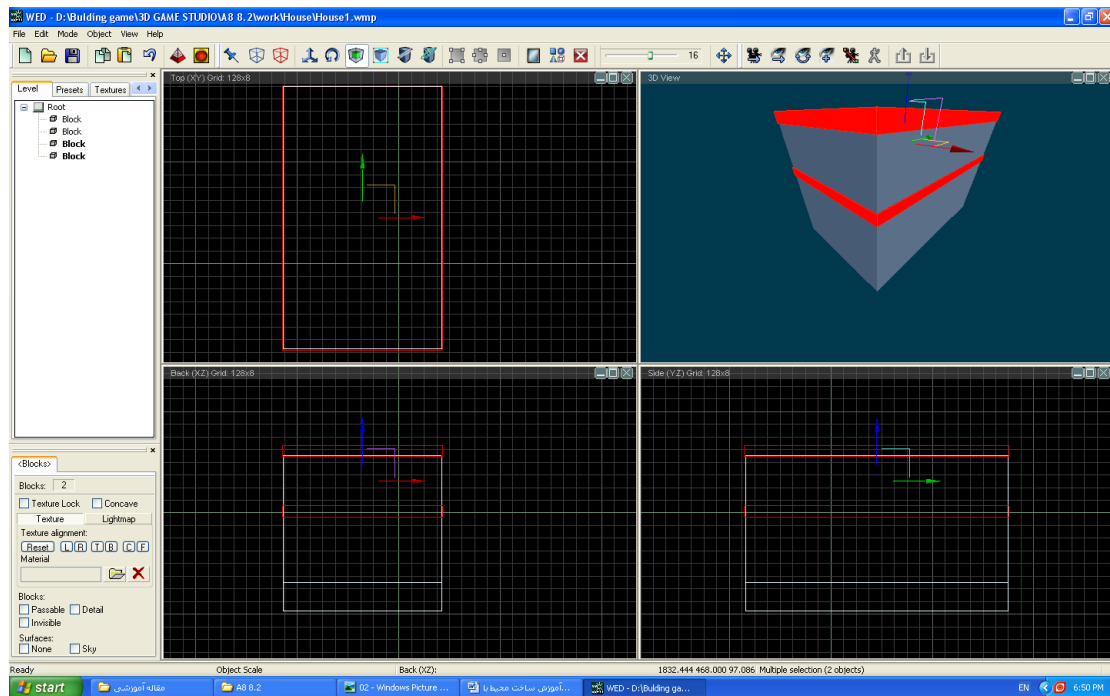
با قرار دادن نشانگر موس برروی محورهای X و Y و چپ کلیک و حرکت موس سائز آبجکت رو در چهار پنجره به صورت زیر تغییر دهید.



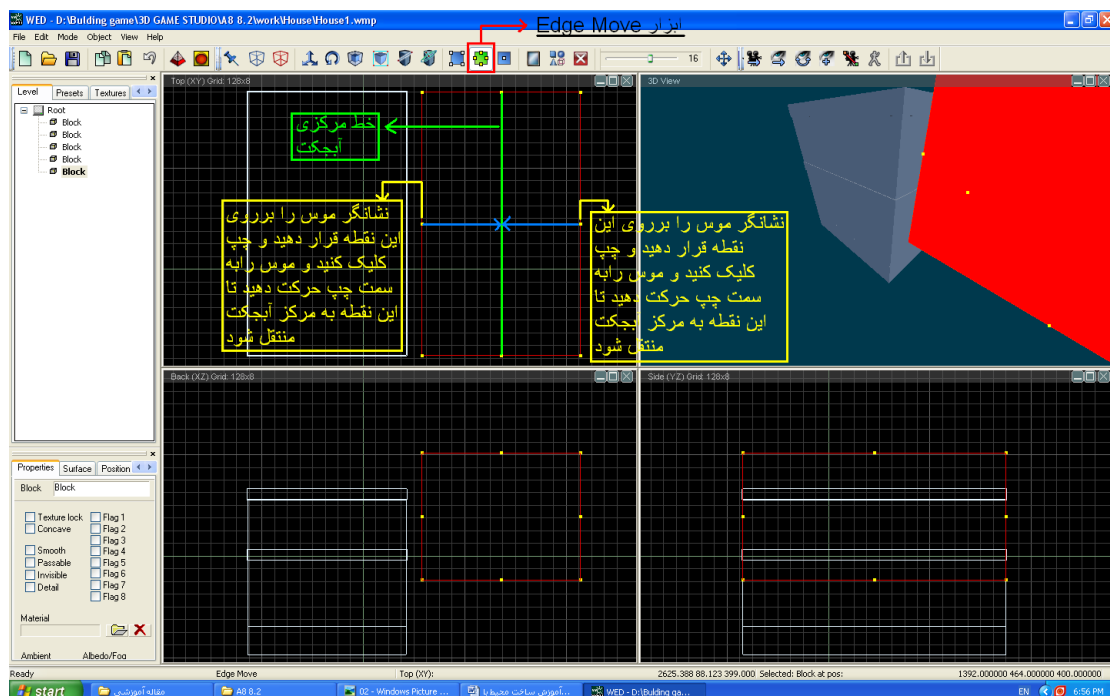
برروی آبجکت چپ کلیک کرده و سپس راست کلیک کنید و گزینه ی Copy را انتخاب کنید و سپس دوباره راست کلیک کنید و گزینه ی Paste را انتخاب کنید. (برای کپی گرفتن از یک آبجکت هم چنین می توانید برروی ابزار copy و سپس ابزار paste در نوار ابزار کلیک کنید و یا می توانید از دو کلید میانبر Ctrl+c و سپس Shift+Insert استفاده کنید) حال در پنجره ی 3 با استفاده از ابزار Scale ارتفاع ابجکت را کاهش دهید و با استفاده از ابزار Move آن را در چهار پنجره به صورت زیر تنظیم کنید.



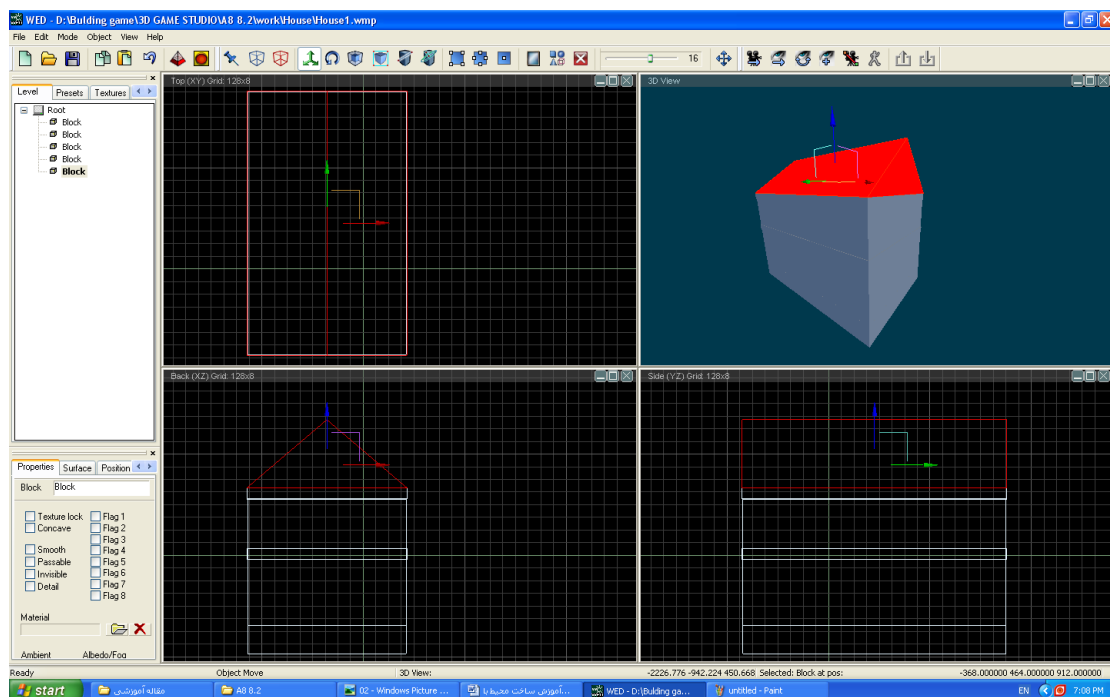
حالا از آبجکت زیری دو کپی بگیرید و ارتفاع آن را نصف کرده و این دو آبجکت رو به صورت زیر در محیط قرار دهید.



اکنون از آبجکت بالایی یک کپی بگیرید و سپس بر روی ابزار Edge Move در نوار ابزار کلیک کنید و مراحل زیر را انجام دهید.



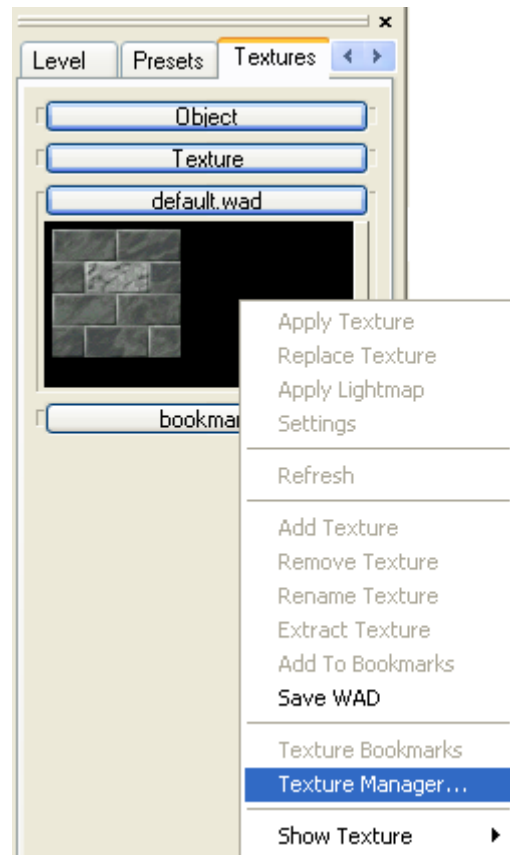
حالا ارتفاع هرم ایجاد شده را مانند شکل زیر با استفاده از ابزار Scale تنظیم کنید و سپس با استفاده از ابزار Move آن را در محیط جا به جا کنید.



حالا نوبت به افزودن تکسچر یا بافت تصویری به آبجکت ها می رسه. به این منظور پوشه ی **تکسچر** که در این مقاله ی آموزشی قرار داده شده است را باز کنید و فایل House1.wad رو داخل پوشه ی wad s نرم افزار کپی کنید.(این پوشه در مکانی که شما نرم افزار را در آن نصب کرده اید موجود می باشد)

برای افزودن تکسچر به محیط برنامه روی گزینه ی Texture در کادر سمت چپ نرم افزار کلیک کنید. مشاهده خواهید کرد که کادری زیر این گزینه باز می شود که شامل چهار مورد می باشد که شما باید بر روی default.wad کلیک کنید. می بینید که کادری مطابق شکل زیر باز می شود که تکسچر یک دیوار سنگی در آن موجود می باشد.

برای افزودن تکسچر های بیشتر به نرم افزار در کادر مشکی رنگ کنار تکسچر سنگی مطابق شکل زیر راست کلیک کنید و گزینه Texture Manager... رو انتخاب کنید.

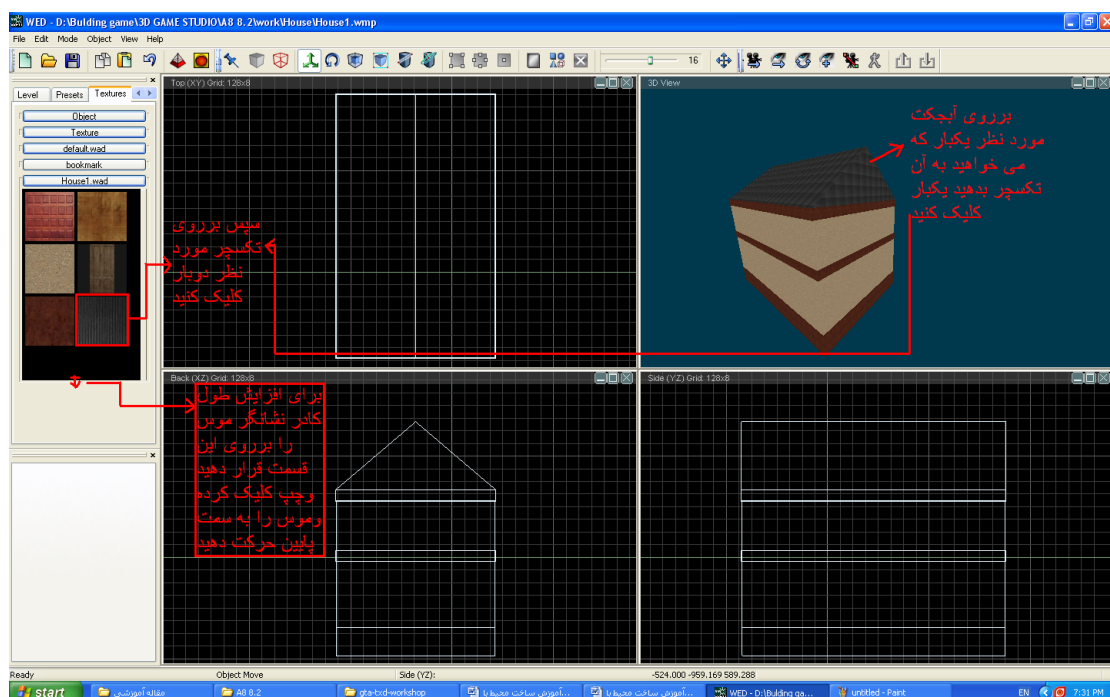


حالا کادری مطابق شکل زیر باز می شود. بر روی گزینه ی Add wad کلیک کنید و آدرس پوشه ی wads نرم افزار را از قسمت بالای کادر بدهید تا پوشه ی Wad باز شود. بر روی فایل House1.wad کلیک کنید و سپس بر روی کلید open در پایین کادر کلیک کنید. بعد از آن بر روی ok کلیک کنید تا تکسچرها وارد نرم افزار شوند.



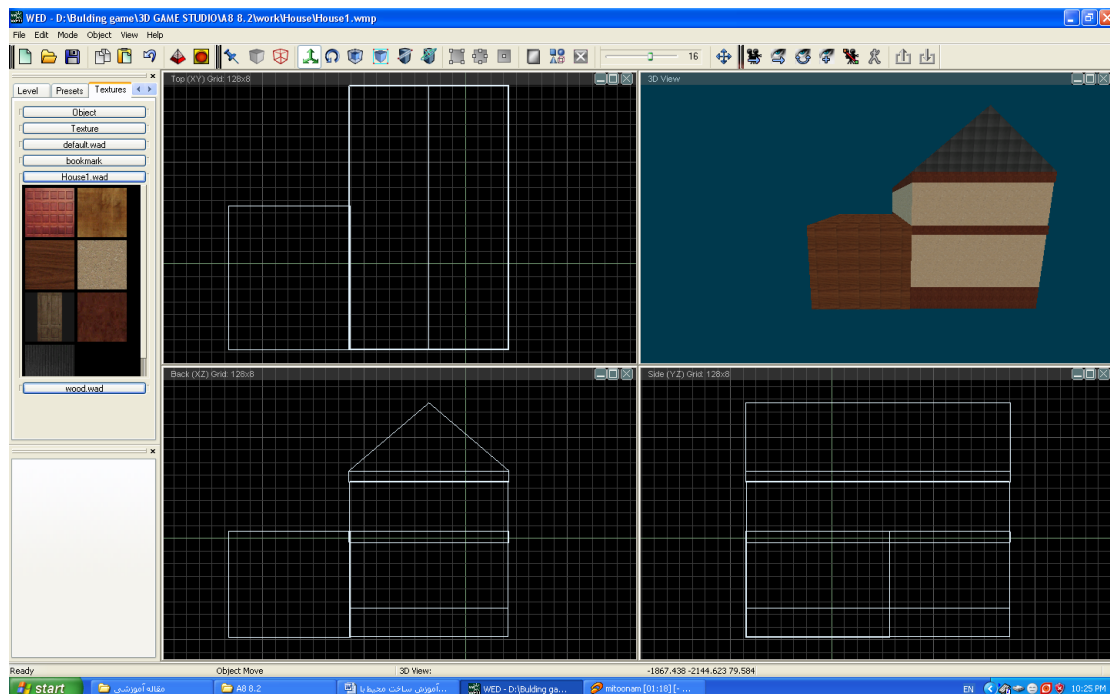
مشاهده می کنید که گزینه ی دیگری به قسمت Texture به نام House1.wad اضافه شده است بر روی آن کلیک کنید.

مشاهده می کنید که کادری باز می شود که محتوی چندین تکسچر می باشد. برای افزودن این تکسچرها به آبجکت ها بر روی آبجکتی که می خواهیم تکسچر به آن اعمال شود یکبار کلیک کنید و سپس بر روی تکسچر مورد نظر دوبار کلیک کنید. اکنون آبجکت ها را مطابق شکل زیر تکسچر بندی کنید.



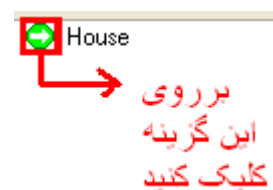


حالا برای ساخت پارکینگ یک مکعب توپر دیگه ایجاد کنید و آن را به صورت زیر تغییر سائز و در محیط قرار داده و تکسچر بندی کنید.

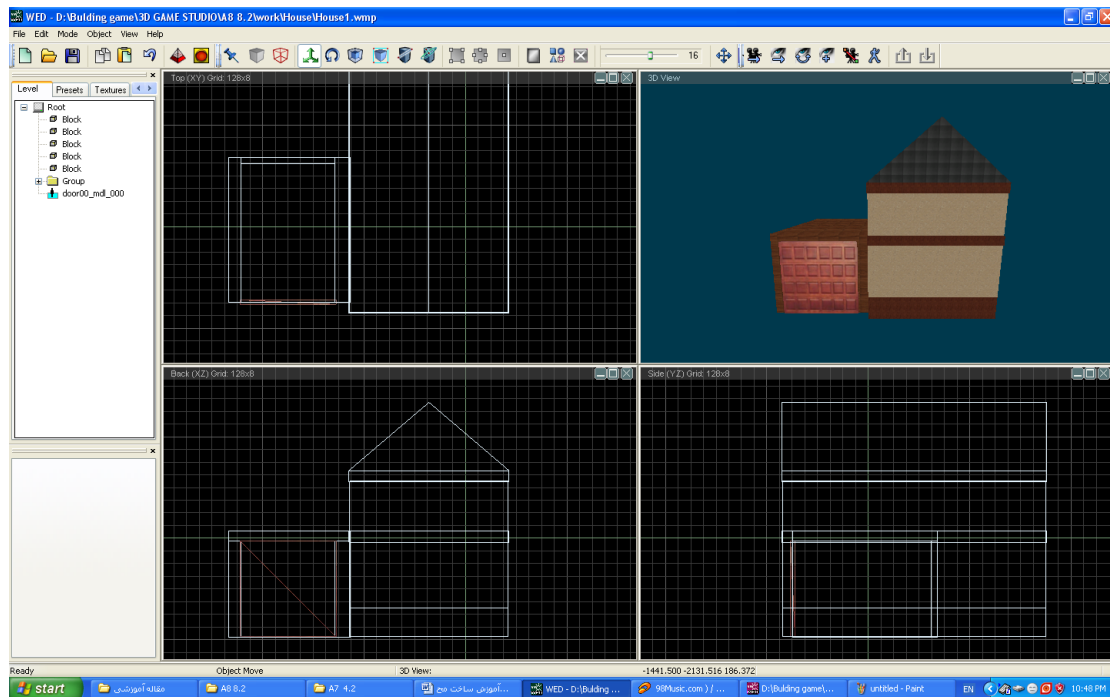


اکنون به پوشه ی مدل مقاله رفته و فایل door00.mdl را درون پوشه ی House که مپ درون آن قرار دارد کپی کنید.

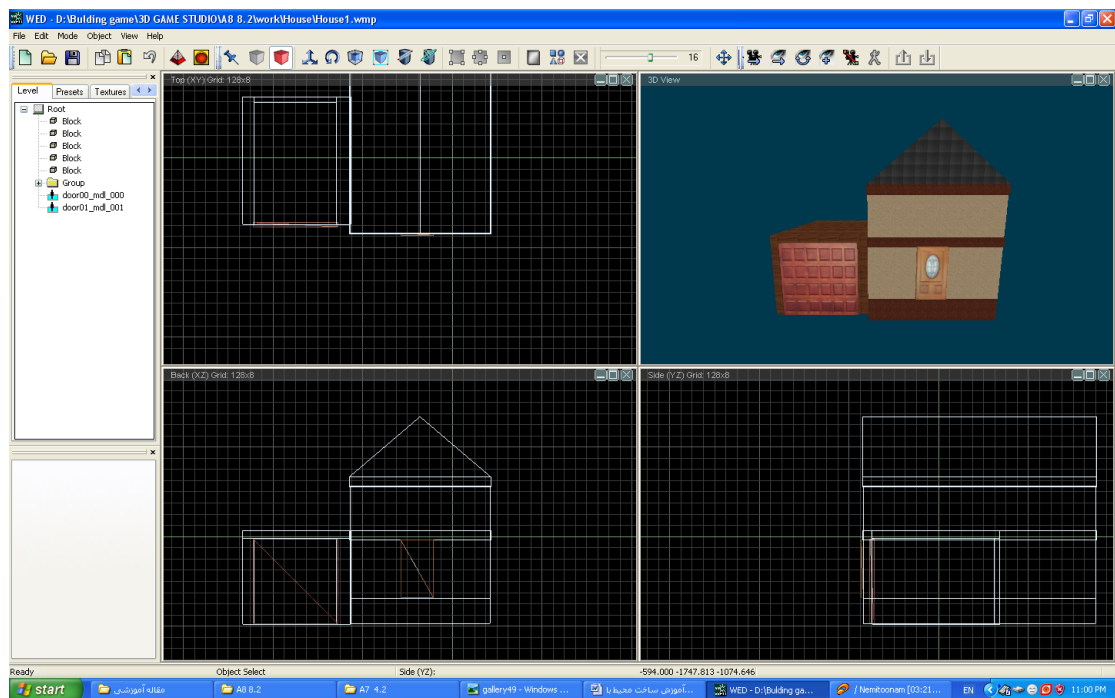
حالا برای وارد کردن این مدل به درون محیط برنامه بر روی منوی Object کلیک کنید و گزینه ی Add Model را انتخاب کنید و سپس در کادری که باز می شود بر روی House



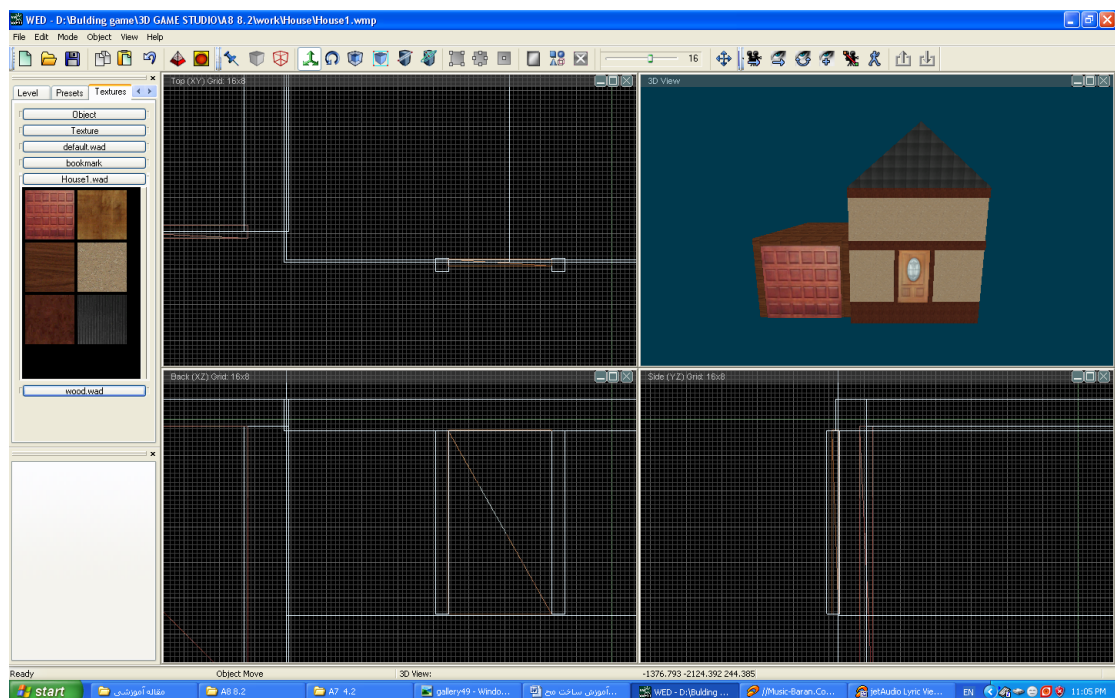
کلیک کنید و بعد از آن door00.mdl را انتخاب کنید و OK را بزنید تا مدل وارد محیط شود و سپس با استفاده از ابزارهای Scale و Move آن را به شکل زیر در محیط قرار دهید.



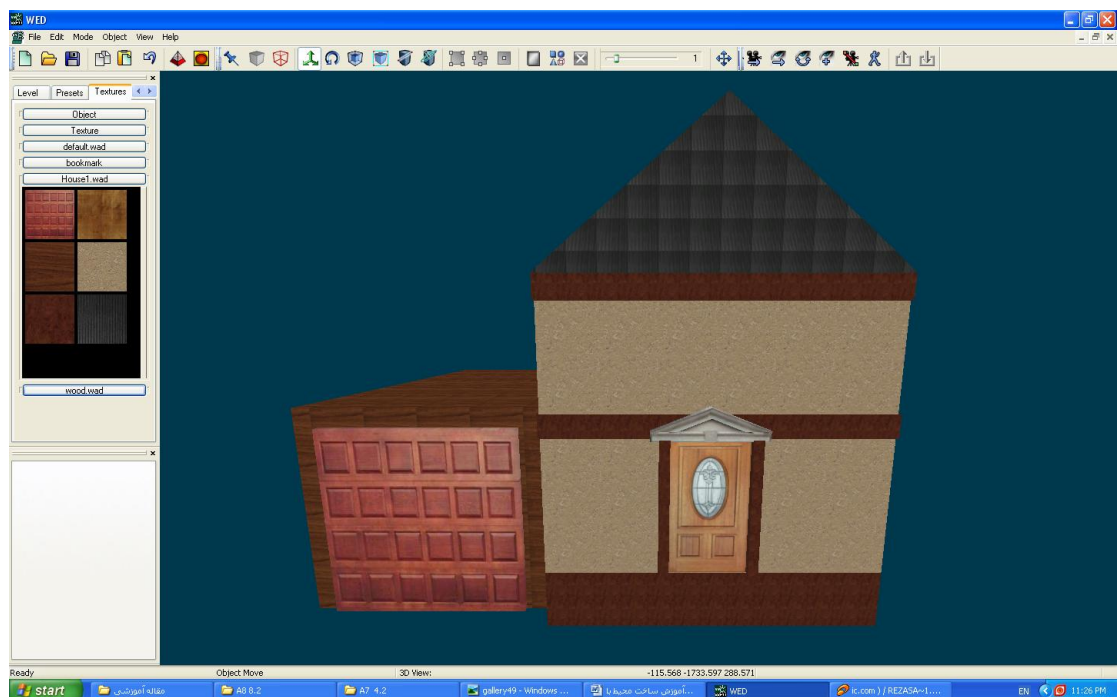
حالا نوبت به افزودن در اصلی ساختمان می شود برای این کار باز هم به پوشه ی مدل مقاله بروید و فایل door01.mdl را در پوشه ی House کپی کنید و باز هم مراحل بالا را انجام دهید و مدل را وارد محیط نرم افزار کنید و سپس با استفاده از ابزارهای Scale و Move آن را به شکل زیر در محیط قرار دهید.



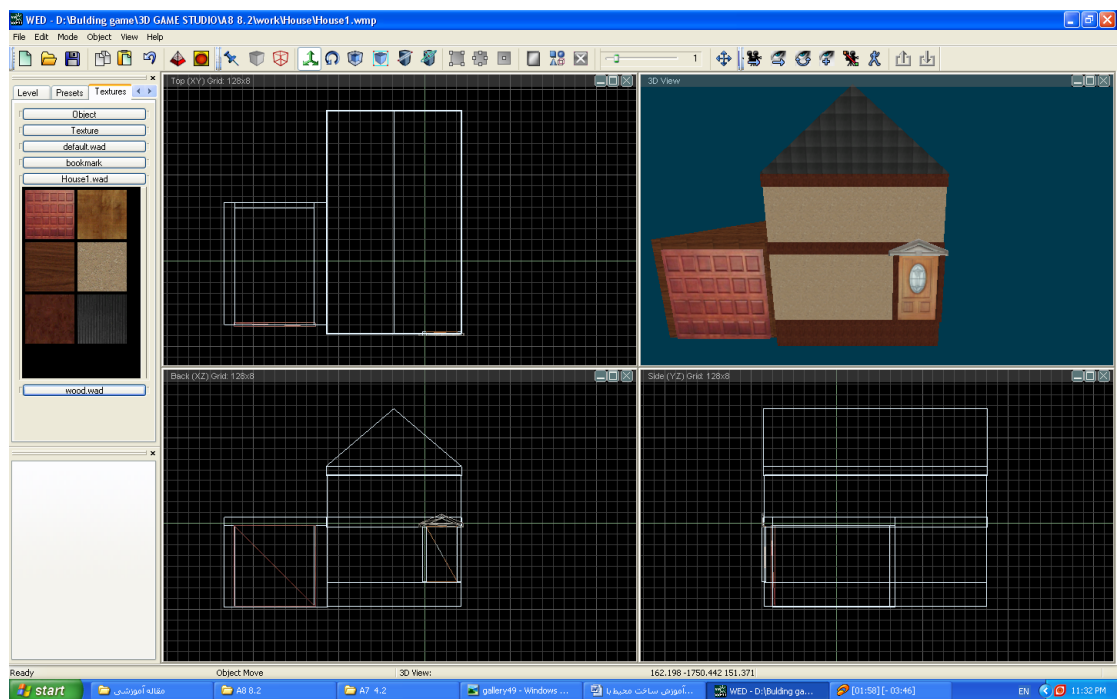
حالا دو مکعب توپر ایجاد کنید وبا استفاده از آن ها مطابق شکل برای در چهارچوب درست کنید.



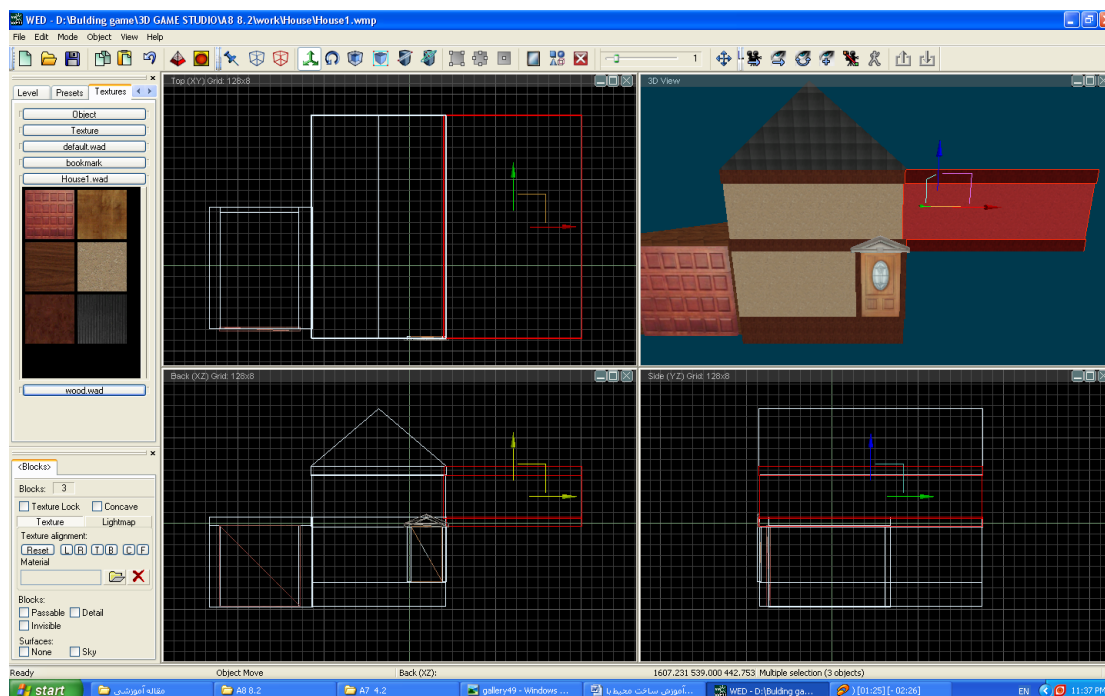
اکنون فایل nama.mdl را نیز وارد محیط کنید و بالای در اصلی ساختمان مانند شکل زیر قرار دهید.



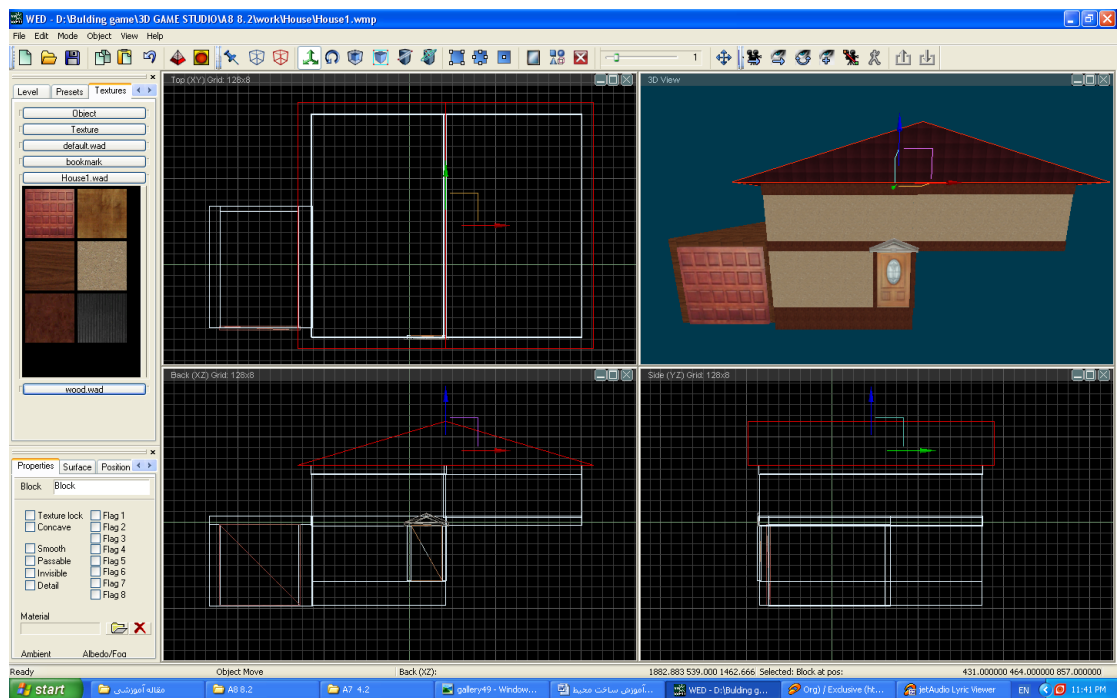
حالا درو چهارچوب در و نما بالای آن را باهم انتخاب کنید و با استفاده از دو کلید میانبر Ctrl+G از این آبجکت ها یک گروه تشکیل دهید و گروه را مطابق شکل زیر جابه جا کنید.



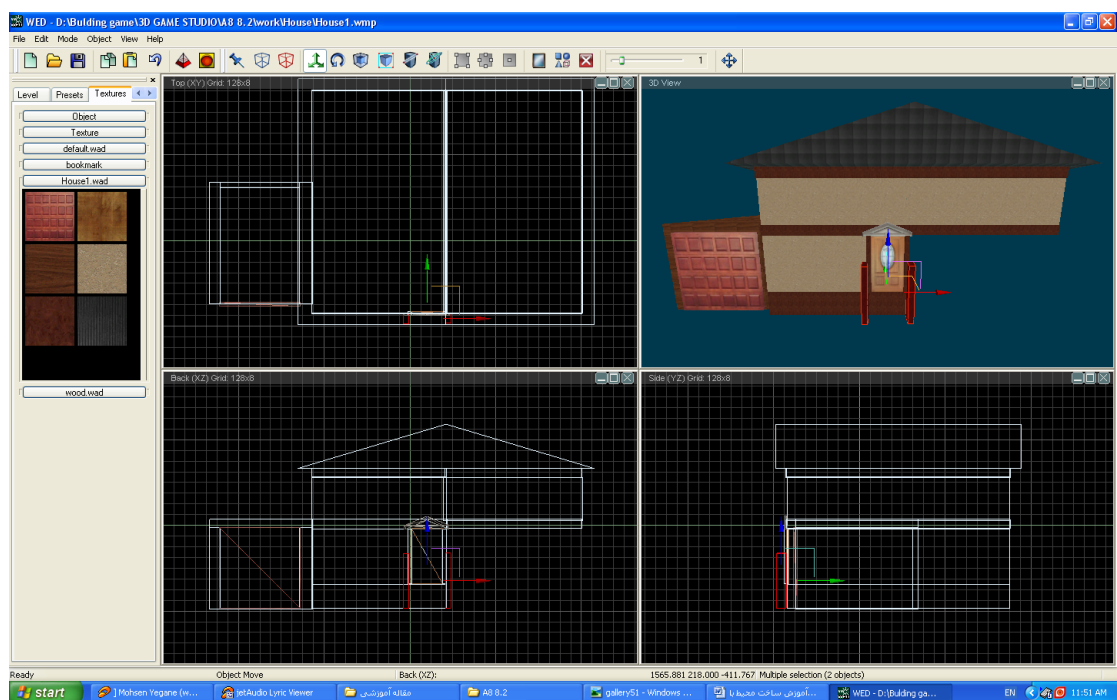
حالا سه مکعب توپر ایجاد کنید و مطابق شکل زیر تغییر سایز دهید و در محیط قرار دهید.



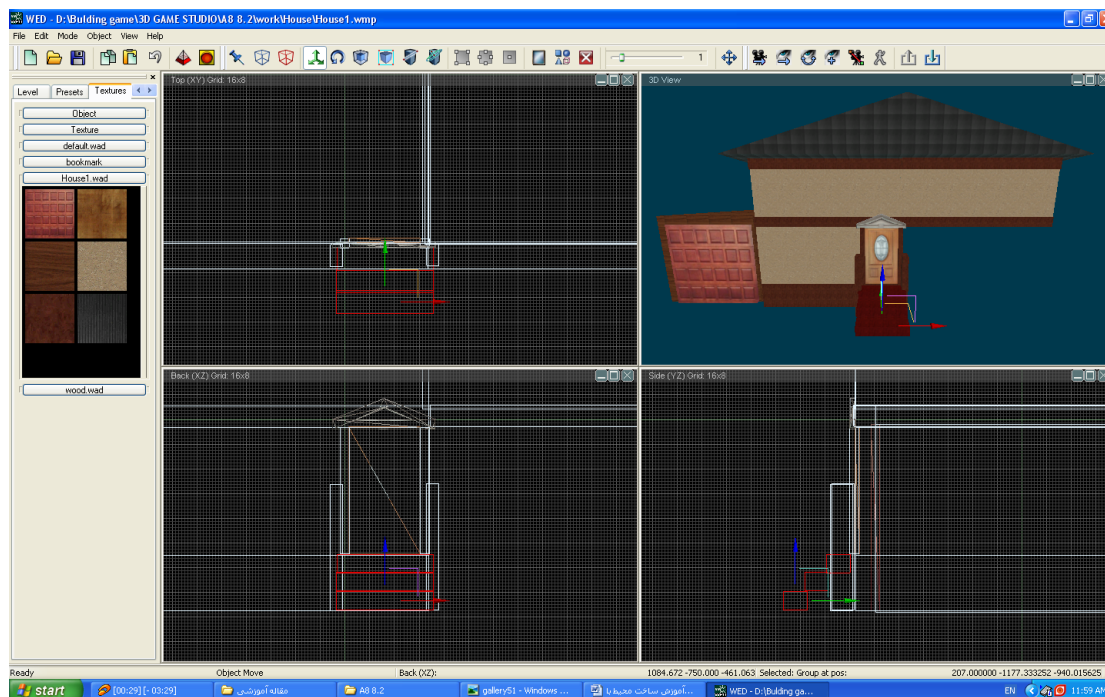
حالا آبجکتی رو که سقف شیروانی خانه ی مارو تشکیل میده رو به صورت زیر تغییر سایز دهید.



حالا نوبت به ساخت پله می رسه برای ساخت پله ابتدا دو مکعب توپر ایجاد کنید و تغییر سایز دهید و به صورت زیر در محیط قرار دهید.

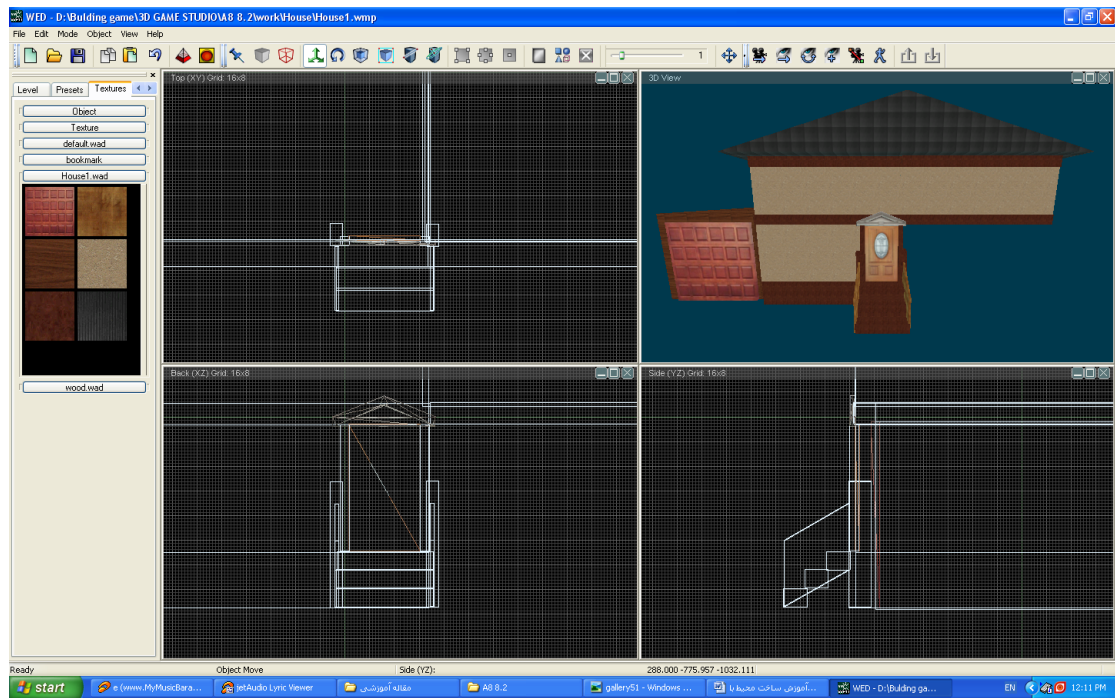


حالا چند مکعب توپر دیگه ایجاد کنید و به صورت پله از کف زمین تا لب درخانه مطابق شکل زیر در محیط قرار دهید.

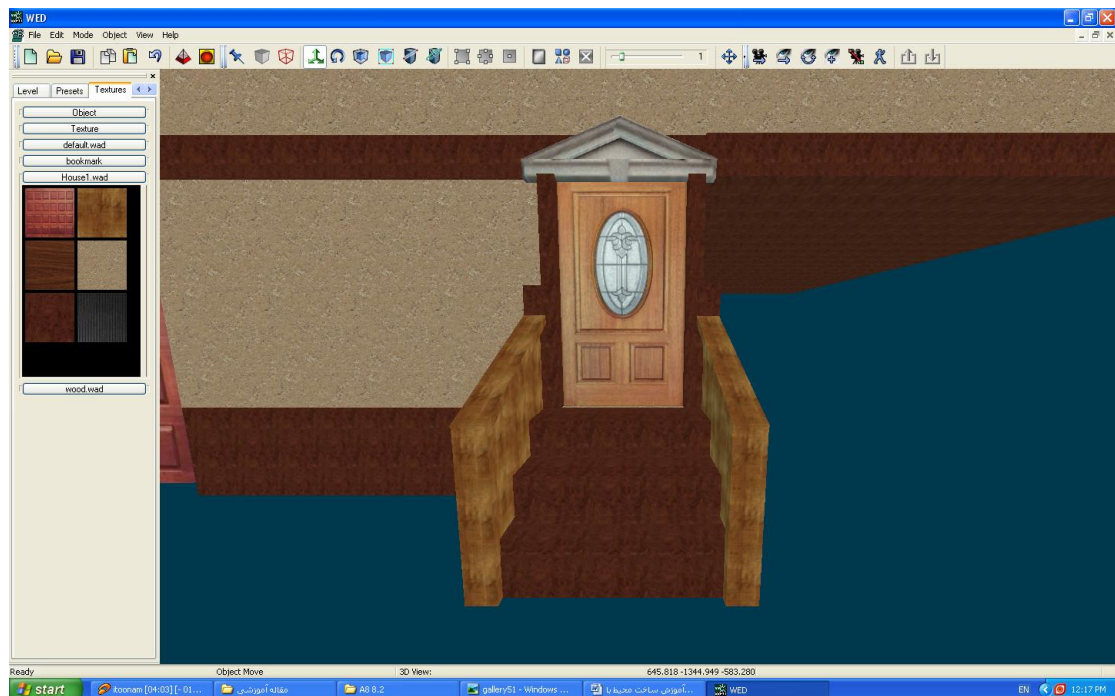


حالا باید کناره های پله رو طراحی کنیم برای این کار دو مکعب توپر ایجاد کنید و به صورت یک صفحه دربیارید و با استفاده از ابزار Rotate آن ها را کمی چرخش دهید و سپس با استفاده از ابزار Vertex Move لبه های پایینی آبجکت را را صاف کنید و به صورت زیر در محیط قرار دهید. (در حقیقت شما باید آبجکت خود را به شکل متوازی الاضلاع در بیاورید)

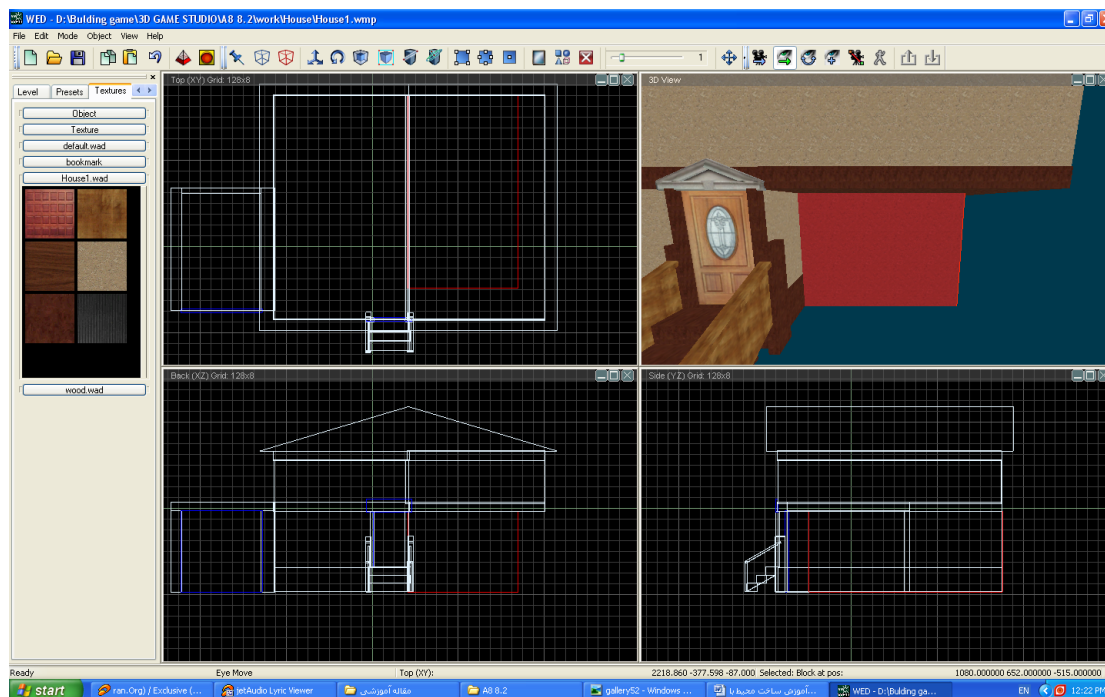




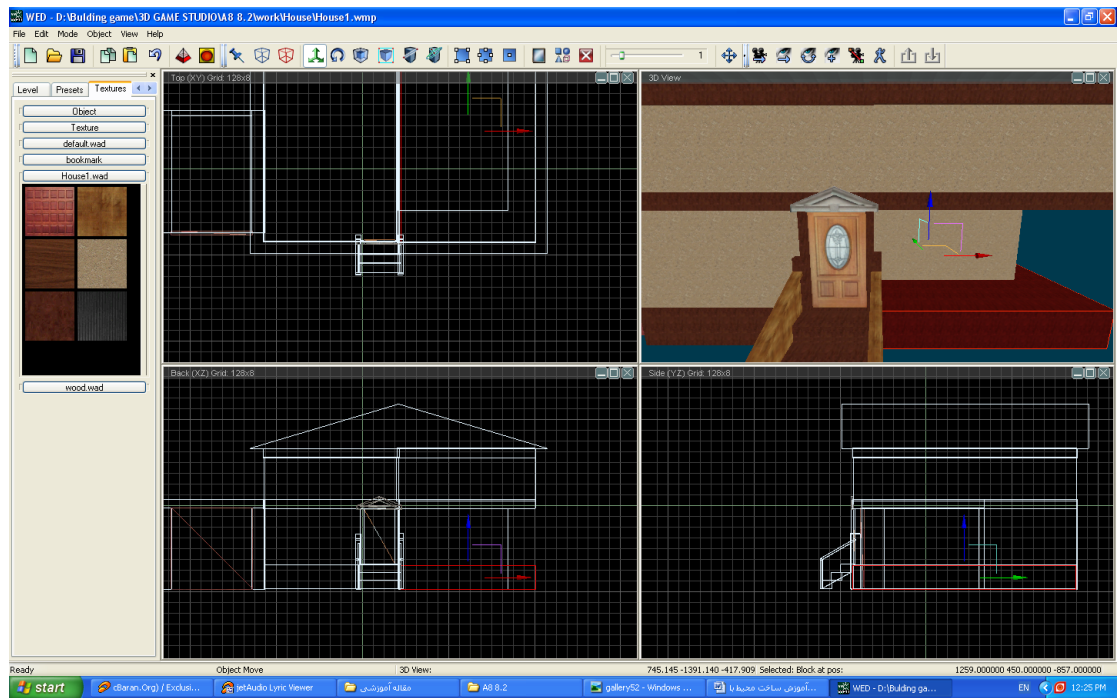
حالا چهار مکعب دیگه ایجاد کنید و تغییر سایز دهید و در کناره های اضلاع بیرونی متوازی  
الاضلاع ها قرار دهید مانند شکل زیر.



حال مطابق شکل زیر مکعب دیگری ایجاد کنید و در قسمت خالی زیری ساختمان قرار دهید.



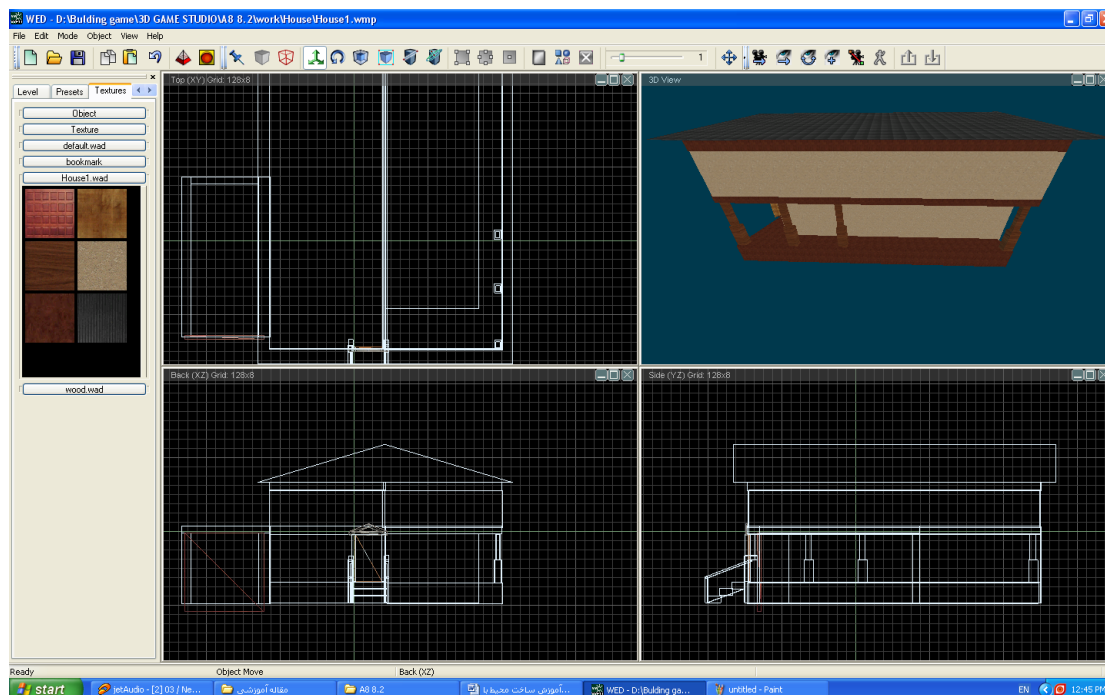
سپس مکعب دیگری ایجاد کنید و به صورت زیر در قسمت زیری آبجکت قبلی قرار دهید.



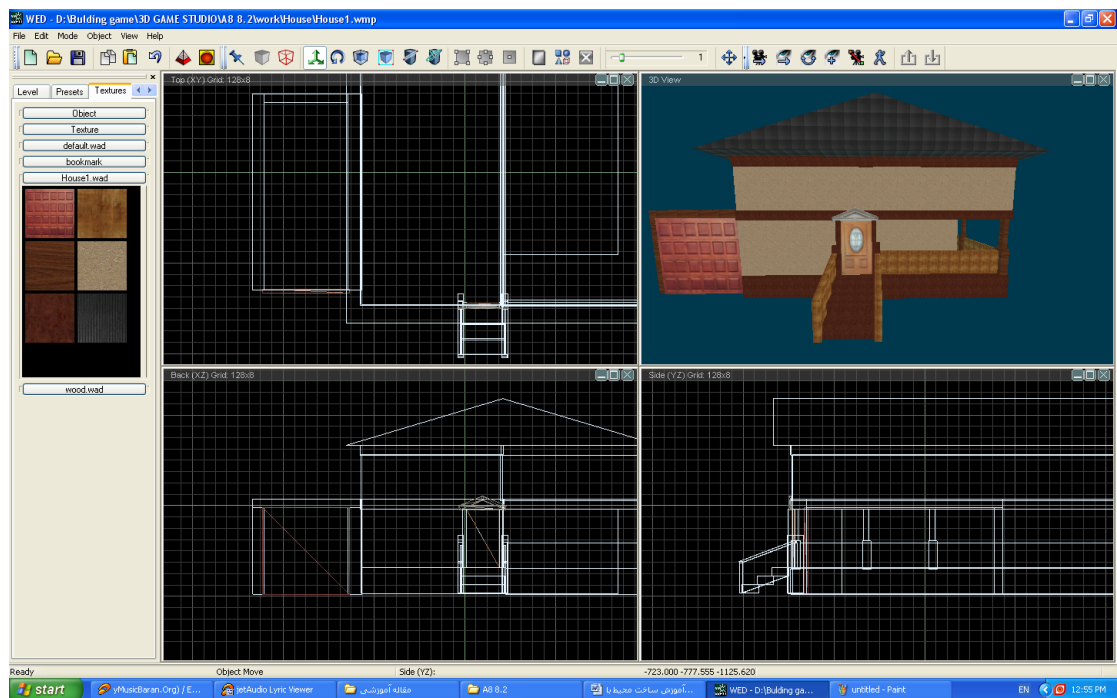
حالا نوبت به ساخت بالکن می رسه برای ایجاد و طراحی بالکن ابتدا باید برای بالکن خود  
چهار ستون ایجاد کنیم.(مانند شکل زیر)



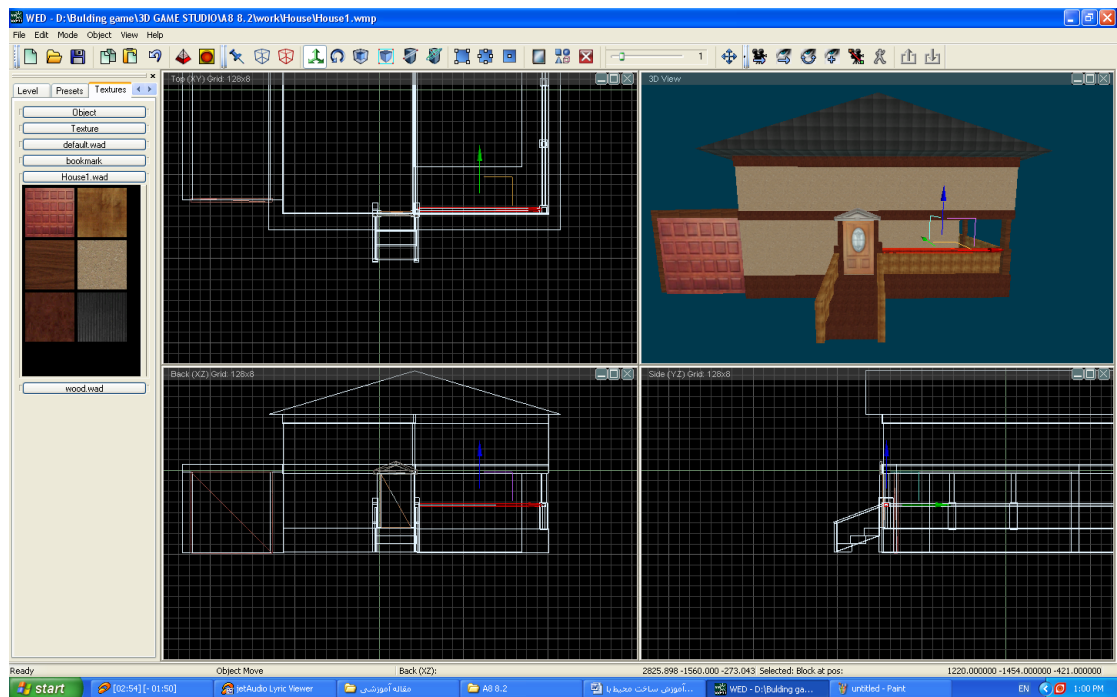
برای ایجاد هر ستون شما باید دو مکعب ایجاد کنید و مطابق شکل بالا تغییر سایز دهید و بعد از ایجاد یک ستون از آن سه کپی بگیرید و مطابق شکل بالا چهار ستون رو در محیط نرم افزار جای گذاری کنید.



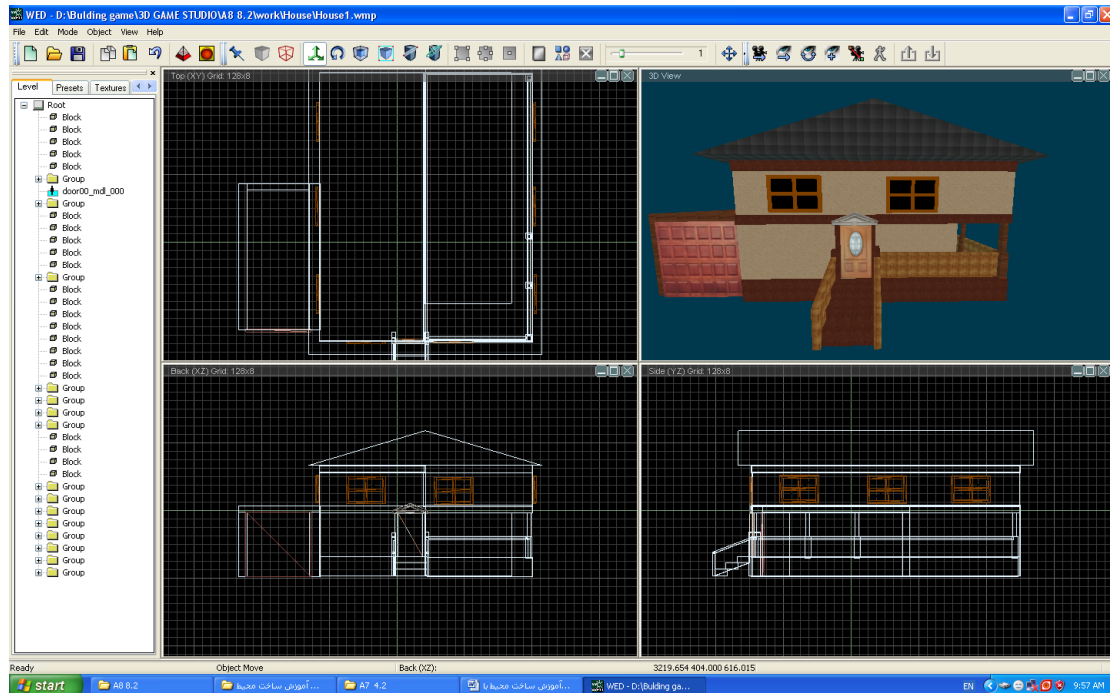
حالا باید لبه ها و کناره های بالکن را ایجاد کنید برای این کار چند مکعب توپر ایجاد کنید و به صورت صفحه در بیاورید و به صورت زیر در محیط قرار دهید.



حالا لبه های رویی کناره های بالکن رو با مکعب های کلفت تری مطابق شکل زیر بپوشانید.

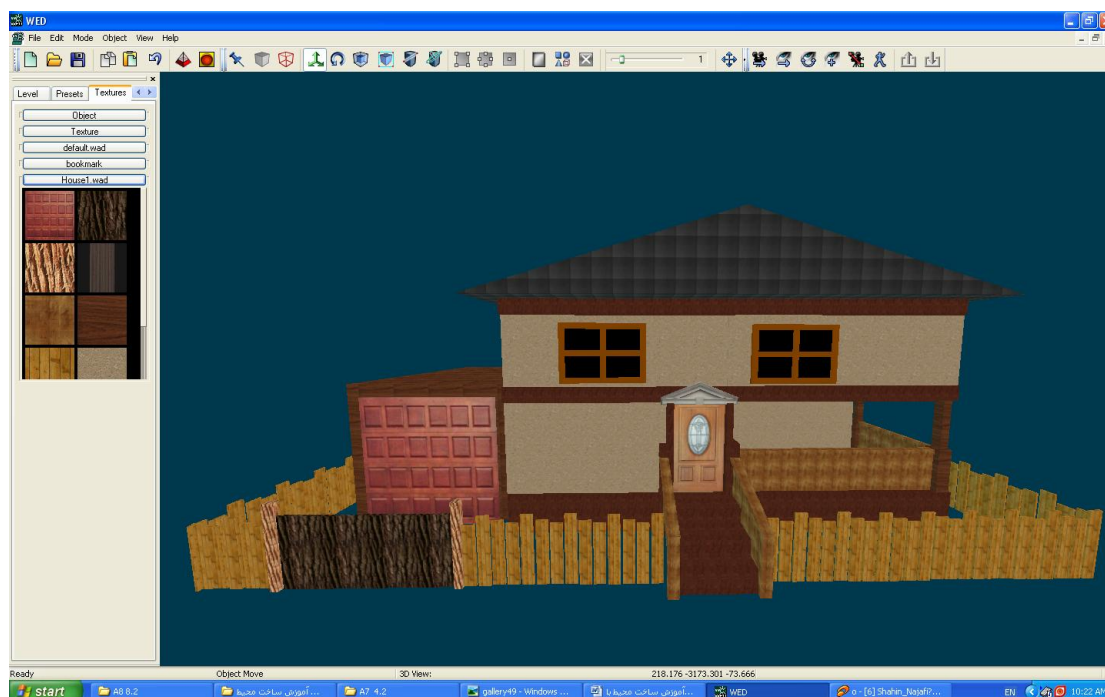


حالا به پوشه ی مدل مقاله رفته و فایل window.mdl را در پوشه ی House که در پوشه ی Work نرم افزار موجود می باشد کپی کنید و طبق توضیحاتی که در بالا داده شد مدل را وارد WED کنید و به صورت زیر در محیط قرار دهید.(در واقع شما باید دو پنجره در جلو ساختمان قرار دهید و در کناره های ساختمان باید هر طرف سه پنجره قرار دهید)



حالا با استفاده از ایجاد یک مکعب توپرو تغییر سایز آن و کپی گرفتن از آن , دور تا دور ساختمان را مطابق شکل زیر حصار بندی کنید.





خوب به پایان این مقاله آموزشی رسیدیم امیدوارم که از آن لذت برده باشید و نهایت استفاده را برده باشید.





این مقاله تنها از سایت طراحان ایرانی قابل دریافت می باشد:

<http://persian-designers.com>

هر گونه سوالی داشتید در تالار گفت و گوی سایت بالا در قسمت ساخت بازی با نرم افزار  
گیم استودیو مطرح کنید تا بنده و مدیران و سایر متخصصان ساخت بازی شما را راهنمایی  
نماییم.

آدرس تالارهای گفت و گو:

<http://www.persian-designers.com/forum>