

طراحی بازی

Coin Hunter

« جزوه آموزشی شماره ۱ »

تهیه و تنظیم : شهروز علیممّدی

All Right Reserved By www.Persian-Designers.Com Copyright 2006 ©

به نام خدا

با سلام خدمت تمامی دوستان گرامی.

ما در این جزوه طریقه ساخت یک بازی ساده به نام « شکارچی سکه » را به شما دوستان عزیز آموزش می دهیم.

موضوع بازی این است که شما باید به دنبال ۱۰ سکه طلا در یک مرحله بگردید.

البته هر سکه در جای خاصی پنهان شده است و شما باید تنها با ۱۲ جستجو ، سکه ها را پیدا کنید.

در این بازی مدود ۲۰ صندوقچه قرار دارد که در ۱۰ تای آنها ، سکه ها مخفی شده اند.

زمان این بازی نیز محدود است. شما باید در عرض چند ده ثانیه ، صندوق هایی که سکه ها در آنها قرار گرفته اند را پیدا کنید.

در غیر این صورت Game Over فواید شد.

این جزوه آموزشی ، تنها از سایت های زیر قابل دریافت می باشد :

www.Persian-Designers.Com

www.Tizhoosh.Com

در این جزوه سعی شده است تا تمامی نکات برای دوستان مبتدی ، شرح داده شود.

پس گام به گام ما ، جزوه را پیاده سازی کنید.

شروع می کنیم :

ابتدا ما نیاز به یک مرحله (ممیٹ) داریم که بازی را در آن بسازیم.

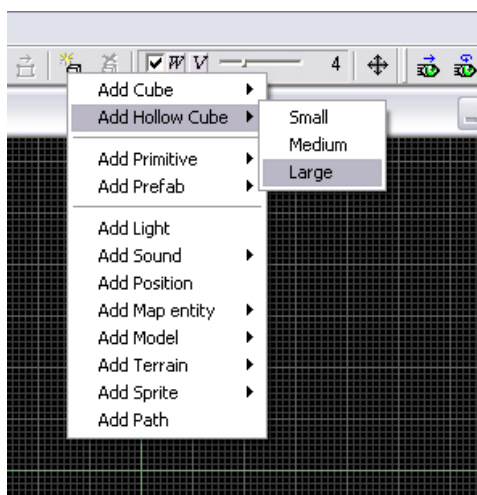
با دنبال کردن مراحل زیر ، ممیٹ بازی را آماده می کنیم :

(۱) نرم افزار **Level Editor** را اجرا می کنیم.

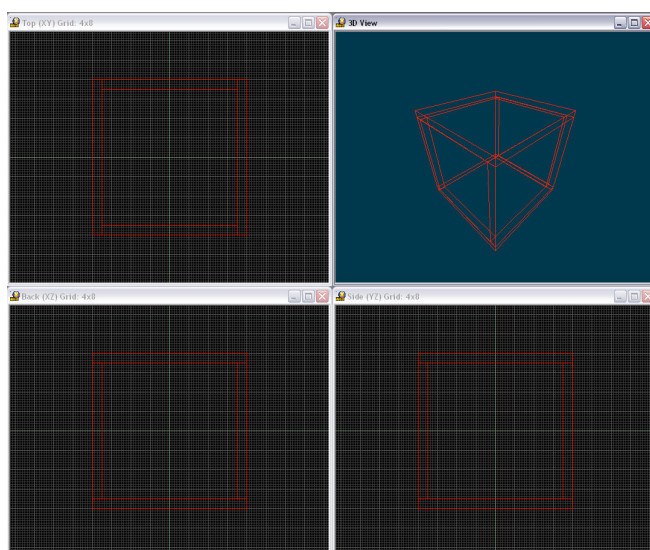
(۲) بر روی دکمه **Save** کلیک می کنیم.

(۳) بازی را با نام **level_1** ، در پوشه ای با نام **Coin hunter** ذخیره کنید.

(۴) با فشردن دکمه **Add Object** ، روی گزینه **Add Hollow Cube** کلیک کرده و در آخر گزینه **Large** را انتخاب می کنیم.



(۵) حالا ما یک مکعب توفالی برای ممیٹ کلی بازی ، در اختیار داریم.



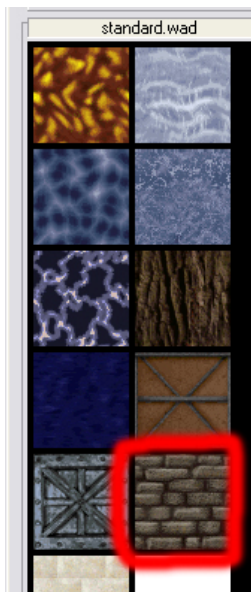
۶) مکعب موجود را کمی بزرگتر می کنیم.

۷) در این قسمت نوبت به انتخاب تکسچر برای دیوارها ، کف و سقف می رسد.

۸) از منوی **Texture** ، گزینه **Texture Manager** را انتخاب می کنیم.

۹) سپس بر روی دکمه **Add WAD** کلیک کرده و از مسیر نصب برنامه ، فایل **Standard.wad** را انتخاب می کنیم.

۱۰) حالا دکمه **Ok** را فشار می دهیم و از لبه اضافه شده به قسمت **Textures** ، گزینه **brickradk** را انتخاب می کنیم.

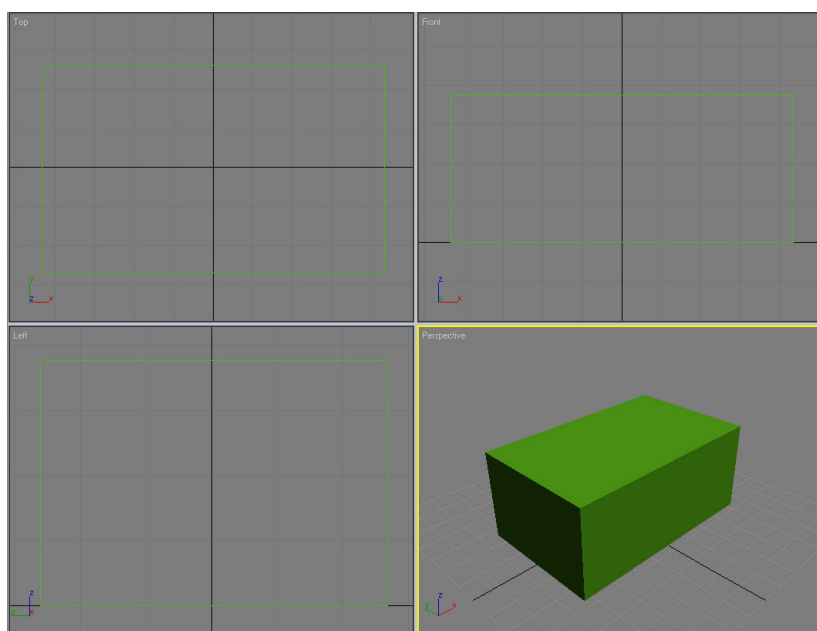
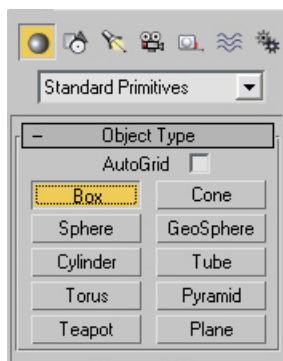


۱۱) حالا مکعب توفالی را انتخاب کرده و بر روی تکسچر مورد نظر ، دابل کلیک می کنیم.

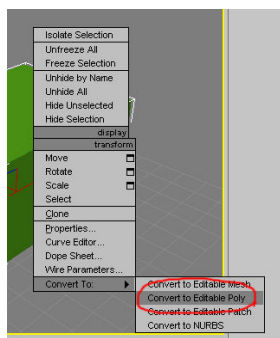
طراحی اشیاء مورد استفاده در بازی :

(۱) برنامه 3D Studio Max را باز می کنیم.

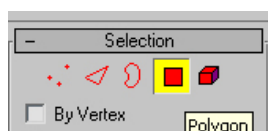
(۲) از منوی **Object Type** ، گزینه **Box** را انتخاب کرده و یک مکعب (سم می کنیم.



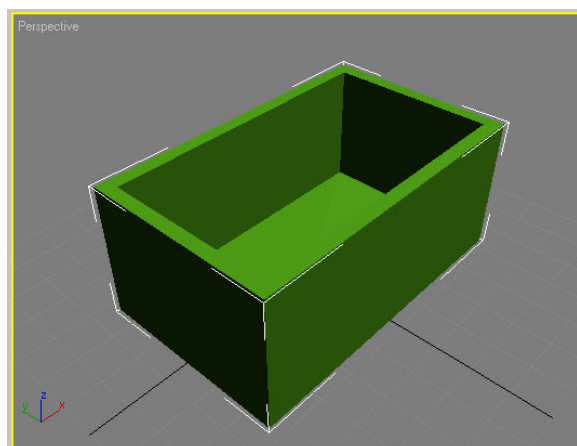
(۳) حالا مکعب را انتخاب کرده و با کلیک راست بر روی آن ، از گزینه : **Convert To** ، **Convert to Editable Poly** ، انتخاب می کنیم.



۴) حالا از منوی کنار صفحه و از لبه **Modify** ، گزینه **Polygon** را انتخاب می کنیم.

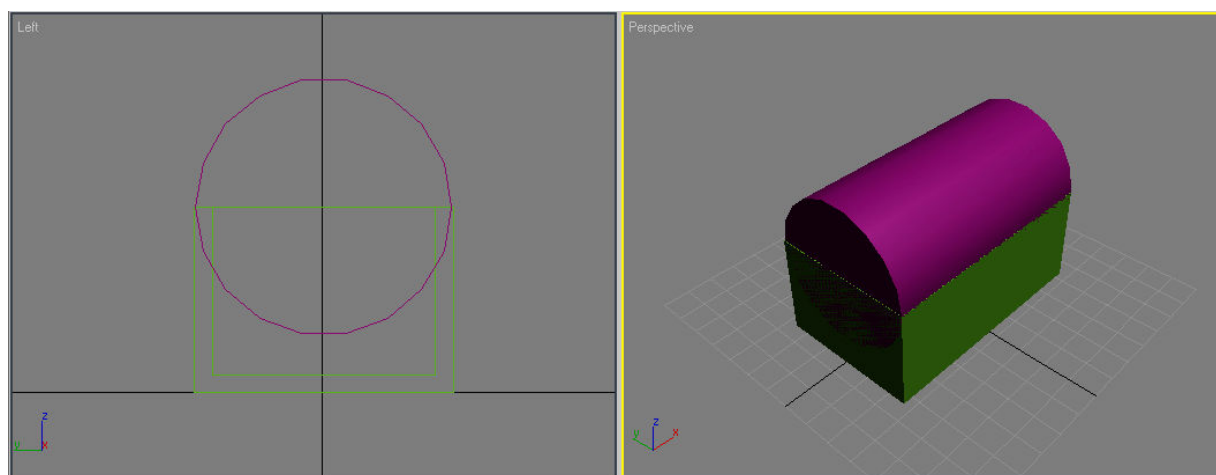


۵) در این مرحله ، با استفاده از گزینه های **Bevel** و **Extrude** ، مکعب را به شکل یک جعبه توفالی در می آوریم.



۶) حالا ما به یک در نیاز داریم تا مکعبمان را به شکل یک صندوقچه در بیاوریم.

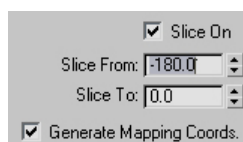
۷) از منوی سمت راست و لبه **Create** ، گزینه **Cylinder** را انتخاب کرده و آنرا بصورت زیر رسم می کنیم.



۸) ما نیاز داریم تا قسمت پایینی استوانه را حذف کرده و علاوه بر آن ، درون استوانه را نیز خالی کنیم.

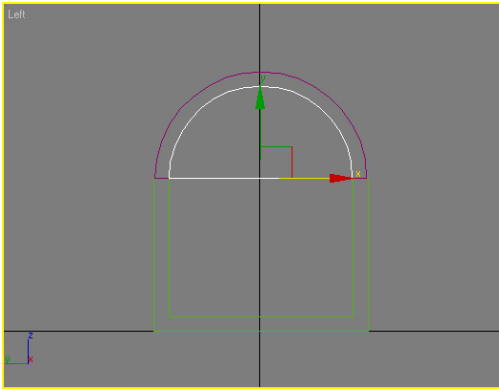
۹) برای از بین بردن نیمه پایین استوانه ، از منوی سمت راست و لبه **Modify** ، گزینه **Slice On** را تیک زده و گزینه

Slice From را به **-180** ، تغییر می دهیم.



۱۰) حالا برای فالی کردن درون استوانه ، نیاز به یک کپی از آن داریم.

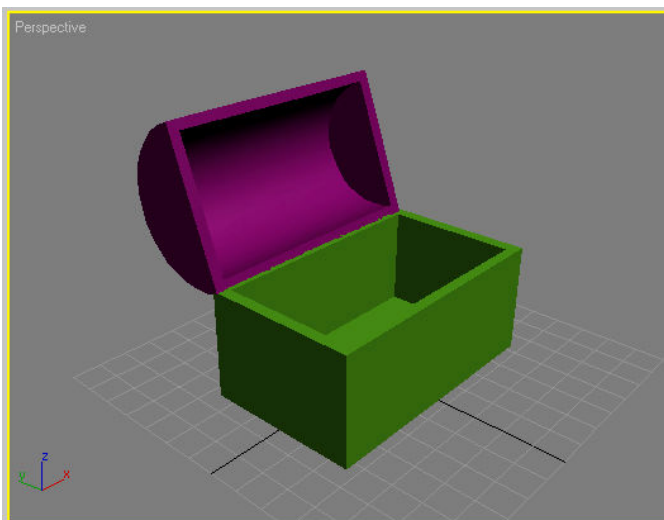
۱۱) برای ایجاد یک کپی از استوانه ، دکمه **Shift** را نگه داشته و با استفاده از ابزار **Scale** ، سایز استوانه را کوچکتر می کنیم. با این کار یک کپی از استوانه با اندازه کوچکتر ایجاد می شود. البته باید به سوال بعد از کپی ، جواب **ok** دهید.



۱۲) با کمی تنظیم ، استوانه کوچکتر را دقیقاً به مرکز استوانه بزرگتر ، هدایت می کنیم.

۱۳) حالا بعد از انتخاب استوانه اصلی ، از منوی سمت راست و لبه **Create** ، از منوی باز شو ، گزینه **Compound** **Objects** را انتخاب می کنیم.

۱۴) در این مرحله ، گزینه **Boolean** را انتخاب کرده و بعد از فعال کردن دکمه **Pick Operand B** ، استوانه دوم را انتخاب کنید.

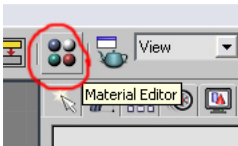


۱۵) حالا بر روی مکعب ، کلیک کرده و از منوی سمت راست و لبه **Modify** ، گزینه **Attach** را انتخاب کرده و بر روی درب صندوق کلیک کنید.

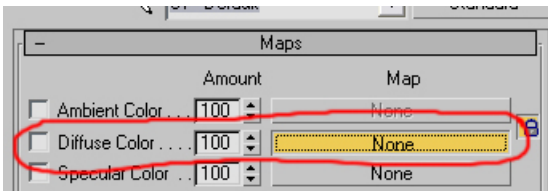
۱۶) ما با استفاده از گزینه **Element** ، و با استفاده از دکمه **Auto Key** ، درب جعبه را در ۱۰ فریم بصورت باز شدن ، انیمیت می کنیم.

۱۷) کار مدلسازی و انیمیت تمام شده است. حالا نوبت به ایجاد تکسچر بر روی مدلما می رسد.

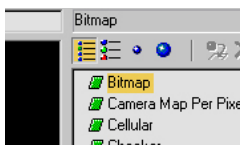
۱۸) با کلیک بر روی دکمه **Material Editor** ، این پنجره را بازی می کنیم.



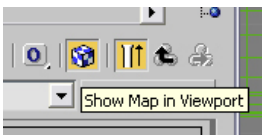
۱۹) در پنجره **Material Editor** ، از لبه **Maps** ، گزینه **Diffuse Color** را انتخاب می کنیم.



۲۰) از لیست باز شده ، گزینه **Bitmap** را انتخاب کرده و فایل عکس مورد نظر را انتخاب می کنیم.

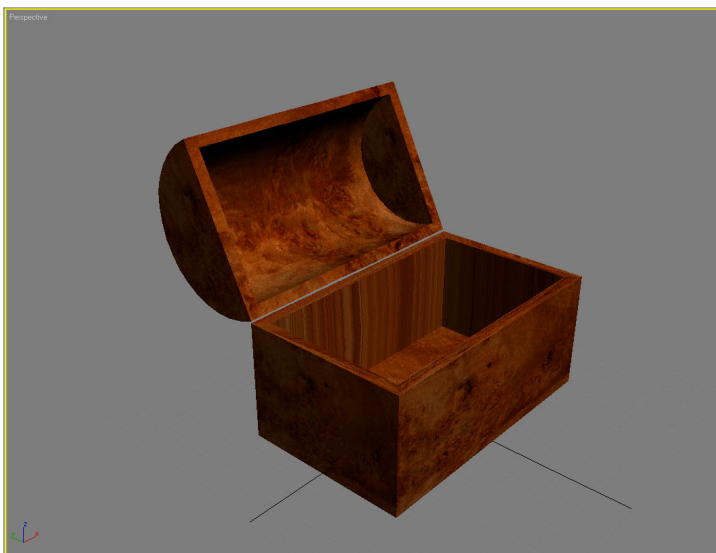


۲۱) حالا در پنجره **Material Editor** ، گزینه **Show Map in Viewport** را انتخاب می کنیم.



۲۲) در مرحله آخر ایجاد تکسچر ، شما باید بر روی دکمه **Assign Material to Selection** واقع در پنجره **Material Editor** ، کلیک نمایید.





(۲۳) همانطور که در شکل فوق مشاهده می کنید ، در قسمتهایی از داخل جعبه ، عکس بصورت کشیده درآمده است. برای رفع این مشکل ، صندوق را انتخاب کرده و از منوی سمت راست و لبه **Modify** ، در منوی بازشونده **Modifier List** ، گزینه **UVW Map** را انتخاب می کنیم.

(۲۴) چون حالت کلی شکل ما بصورت یک جعبه است و از ۴ وجه تشکیل شده است ، در قسمت تنظیمات **UVW Map** ، گزینه **Box** را انتخاب می کنیم.



(۲۵) همانطور که مشاهده می کنید ، مشکلمان برطرف شد.

مُب ، فُسته نباشید.

به پایان مجزه شماره یک آموزش سافت بازی « شکارچی سکه » رسیدیم.

منتظر مجزه بعدی باشید.

با تشکر.