

به نام خدا



مقاله آموزشی آشنایی با ممیط بلندر

نویسنده: محمد حامد زمانی

[Oplite\\_5555@yahoo.com](mailto:Oplite_5555@yahoo.com)

[www.Persian-designers.com](http://www.Persian-designers.com)

کپی برداری از قسمتی یا از تمام مقاله نیازمند گرفتن اجازه از نویسنده و مدیریت پرتال طراحان پارس میباشند

مقدمه:

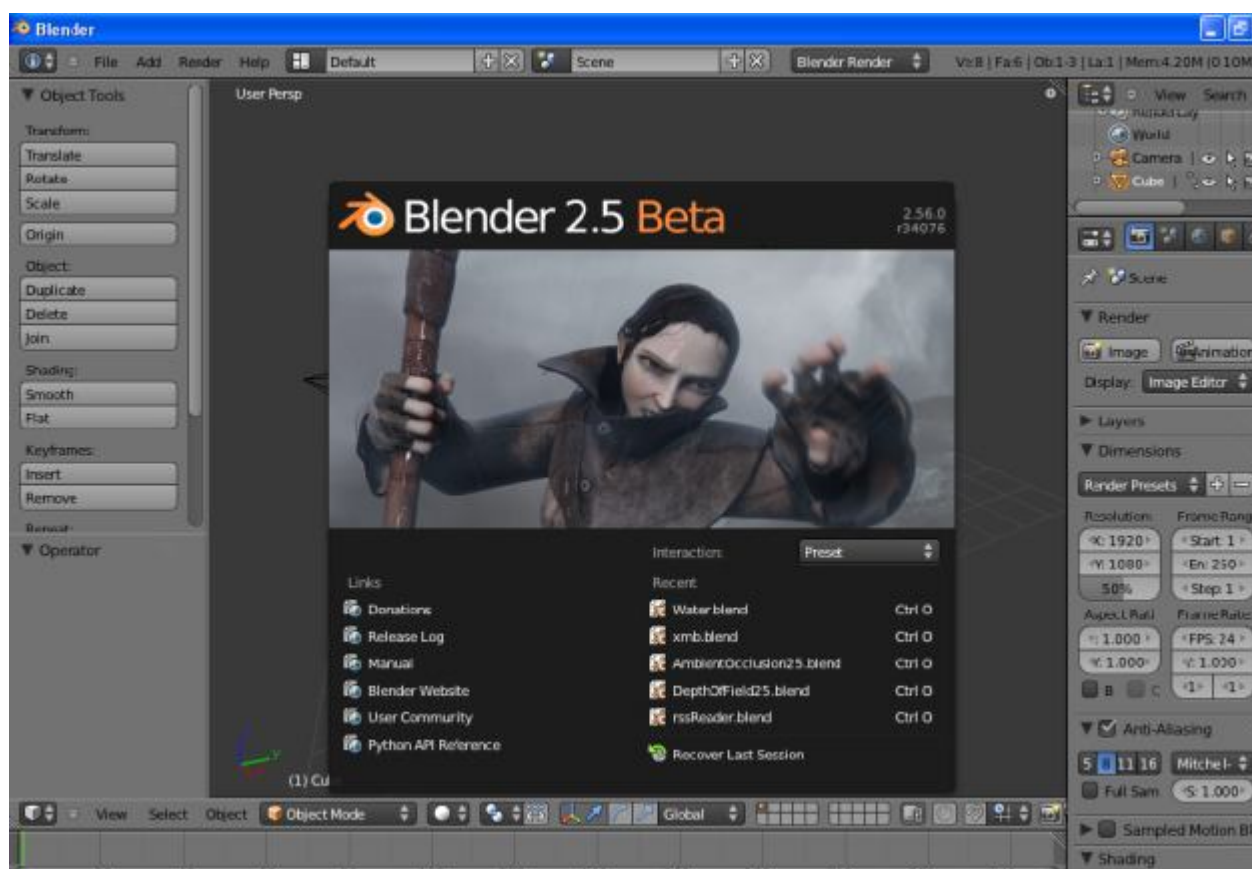
با سلام، اولین مقاله ی آموزشی Blender را در سایت طرامان پرسی با عنوان آشنایی با محیط بلندر نوشتم. در این مقاله شما را با رابط کاربری بلندر و همچنین مقدمه ای برای کار مرفه ای با بلندر آشنا میکنم. پس از فواندن این مقاله شما باید تقریباً با رابط کاربری بلندر آشنا باشید و در Logic Editor رفتارهایی رو فلق کنید.

اگر که تا بعال با انجین های زیادی کار کرده اید لذت کارکردن با بلندر را هم متما امتنان کنید.

در این آموزش سعی شده تا بیشتر اصطلاحات انگلیسی به زبان فارسی ترجمه بشه

شروع کار:

نصب نرم افزار بلندر مانند همه ی نرم افزارهای دیگر است و جای سوالی باقی نمیماند. پس از نصب با دابل کلیک بر روی آیکون بلندر با چیزی شبیه تصویر زیر مواجه میشوید.



این ممیط بلندر است. با کلیک بر روی splash screen آن را ببندید. ممیط بلندر به طور کل از چند بخش کلی تشکیل شده است.

دید سه بعدی (3d view): قسمتی است که ممیط بازی یا انیمیشن شما در آن است.

نوار منو: نوار منوی بلندر هم مانند همه ی نرم افزارهای دیگر دارای گزینه ی file میباشد که برای باز کردن مدل ها یا ذخیره کردن آنها و یا اکسپورت به فرمت های دیگر... به کار میرود. گزینه ی Add برای افزودن آبجکت ها به صحنه است و گزینه ی render و help به ترتیب برای رندر گیری و راهنمایی های نرم افزار هستند.

منوی دید سه بعدی (3d view menu): به طور کلی این منو برای تغییر mode ها، view port shading، Transform و... است که کاربرد زیادی دارد.

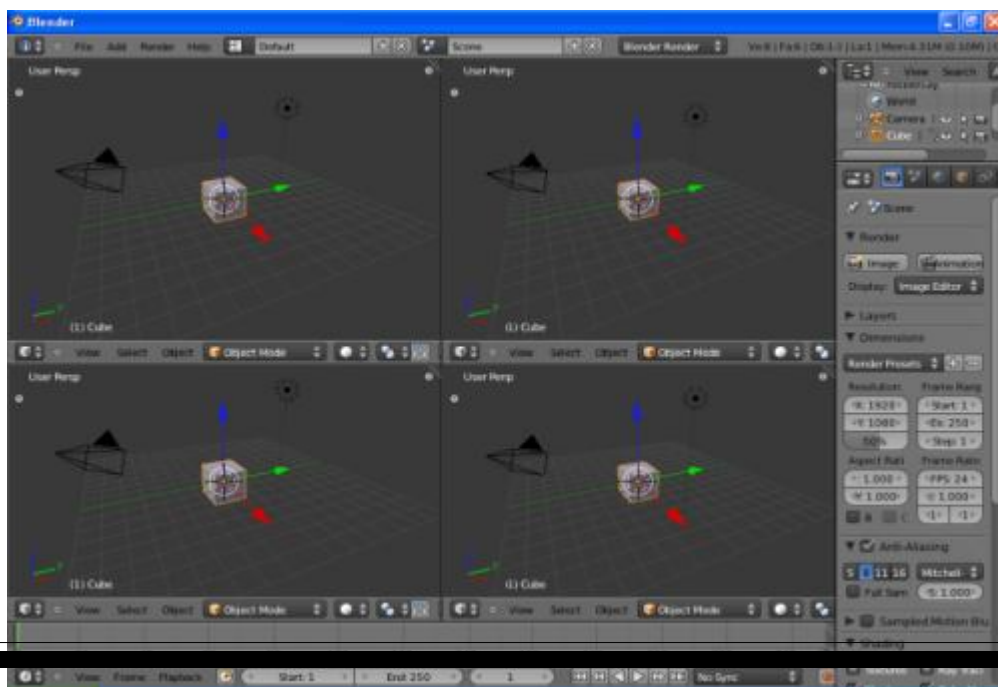
Properties: همه ی تنظیمات تکسچر، متریال، رندر، دوربین، مودیفایرها، فیزیک و پارتیکل در این منو انجام میگردد.

مرکت در ممیط سه بعدی:

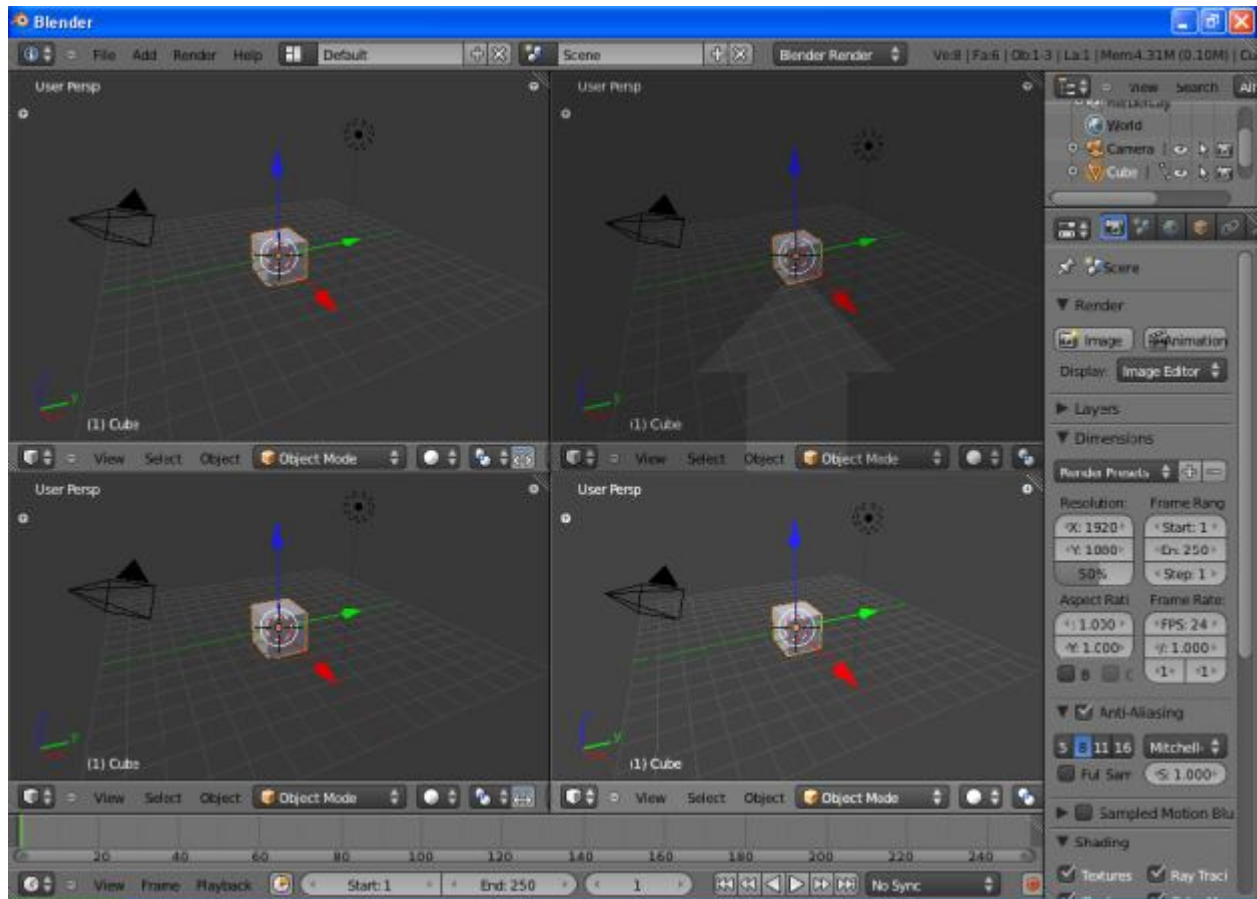
با استفاده از mouse wheel میتوانی برای پرفش در ممیط استفاده کنید. حال mouse wheel+shift و mouse wheel+Ctrl را فودتان امتحان کنید.

تبدیل 3d view به چند view دیگر:

برای سافت یک view دیگر بر روی علامت + در بالای سمت راست کلیک کنید و نگه دارید. حال اگر ماوس را به پایین بکشید یک view دیگر در بالای view کنونی ایجاد میشود. و اگر ماوس را به سمت چپ بکشید در سمت راست view کنونی view جدیدی ایجاد میشود.



از بین بردن یک view برای اینکه یکی از viewها را از بین ببرید(تو نسخه ی 2.49 بیان این موضوع کار ساده ای بود ولی ممکن است در 2.56 منظور من را متوجه نشوید)بر روی همان + کلیک کنید و نگه دارید و ماوس را به فارچ از یکی از viewها ببرید و



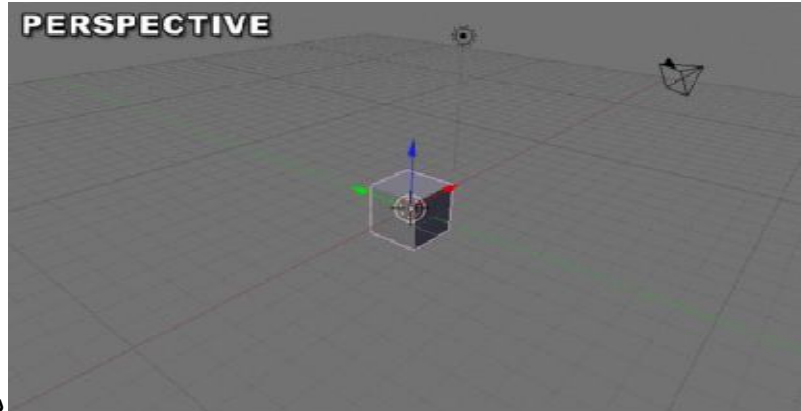
دوباره روی یکی از دیدها بیاورید. اگر درست این کار را انجام داده باشید با تصویری مثل زیر مواجه میشوید.

فلشی که مشاهده میکنید نشان دهنده ی اینست که view بالای از بین میرود و پایینی جای آن را میگیرد و بزرگتر میشود. اضافه کردن آبجکت ها به صحنه:از منوی add میتوانید آبجکت هایی که نیاز دارید را بسازید.از مسیر زیر یک مکعب به صحنه اضافه کنید.

Add>Mesh>Cube

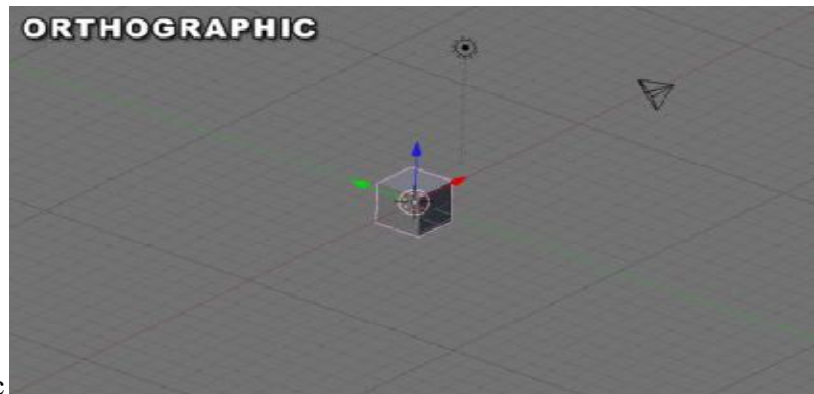
برای انتخاب یک آبجکت باید روی آن راست کلیک کنید.برای انتخاب همه ی آبجکت های درون صحنه از کلیدA استفاده کنید.

تغییر از 3d view به Orthographic به Perspective:



پرسپکتیو

با زدن کلید num5 می‌توانید به Orthographic سوئیچ کنید.



Orthographic

دید Orthographic دارای عمق نیست و برای (front, back, bottom) مناسب می‌باشد.

رندر محیط:

از مسیر

Add>Mesh>Cube

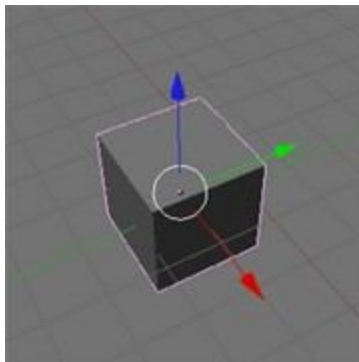
مکعبی رو وارد صحنه کنید. با کلید f12 یک رندر از صحنه بگیرید. همونطور که متوجه شدید بلندر جایی رو رندر میکنه که در دید

دوربین باشه. پس همیشه یکی از چهار view را به دوربین اختصاص دهید.

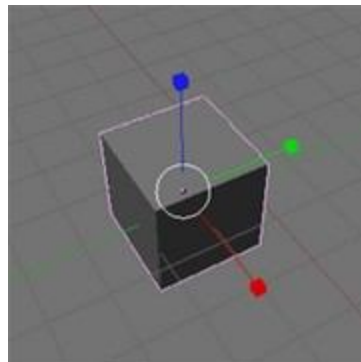
برای اینکار به یک view بروید و num0 را بفشارید.



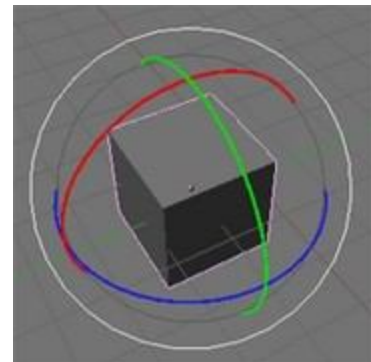
Rotate, Translate and Scale: برای پرفاندن، حرکت و بزرگ کردن اشیا از قسمت زیر در 3d view menu استفاده کنید



Translate



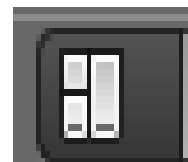
Scale



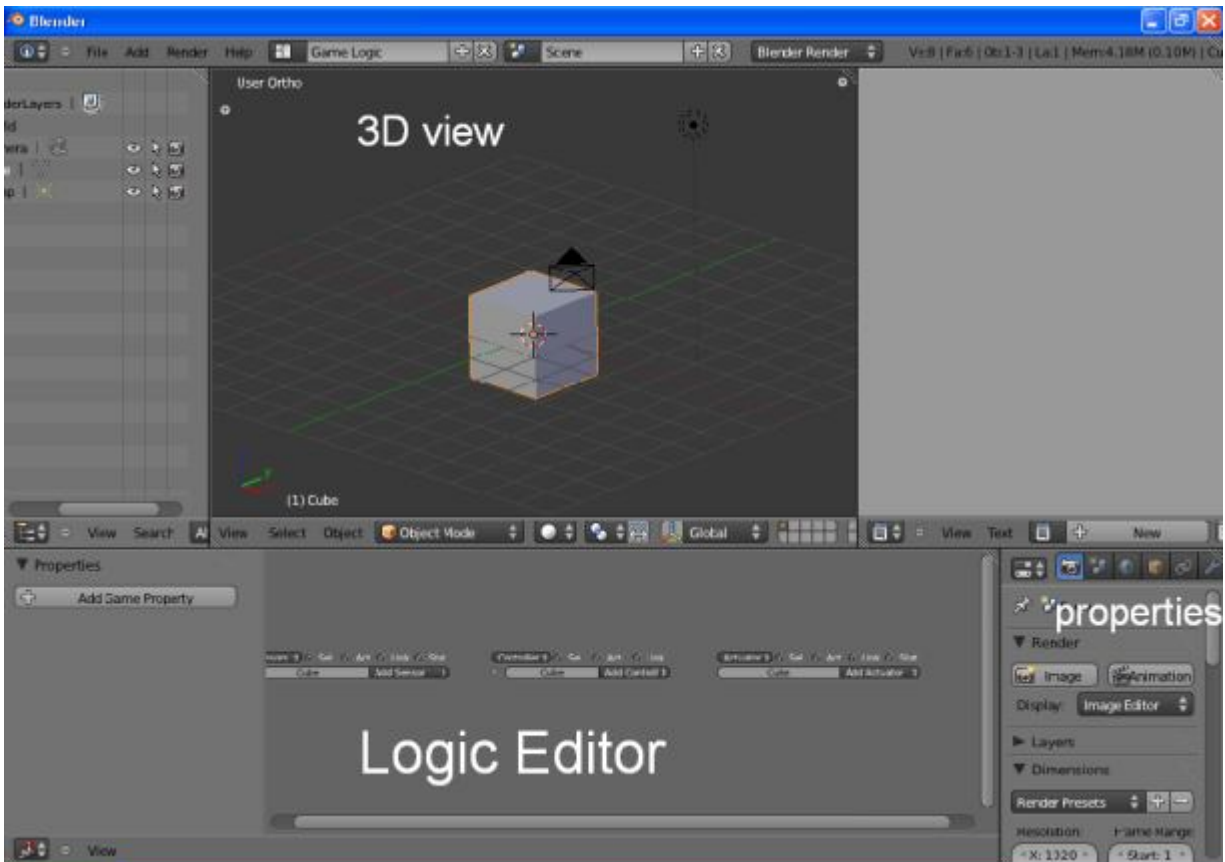
Rotate

آغاز کار گیم انجین بلندر:

برای این کار در نوار منوی بلندر Blender render را به Blender Game تغییر دهید. سپس یک مکعب به ممیٹ اضافه کنید. بر روی دکمه زیر در نوار منو کلیک و سپس Game Logic را انتخاب کنید.



خواهید دید که ممیٹ تغییر خواهد کرد. با انتخاب دوباره ی Default به حالت قبلی باز گردید.



قسمت Logic Editor برای ایجاد شرط ها و دستورات و ... در بازی شماست. میتوان گفت که نمونه ی ساده تر شده ی Kismet در UDK میباشد.

در این قسمت شما سه گروه میبینید:

1-Sensors      2-Controllers      3-Actuators

Sensors: همانطور که از نامش پیداست یک مسگر است. یعنی یک ورودی را میگیرد. حالا ایم ورودی میتواند یک دکمه روی کیبورد باشد یا اینکه بر فرورد دوتا شی باهم باشد یا....

Sensors: Controllers: هر دو به Actuatorها متصل میکنند.

Actuators:موادث یا رویدادهای درون بازی هستند شامل:مرکت یک آجکت،اجرای یک انیمیشن،پفش یک صدا و یا چیزهای دیگر

اولین تجربه در Logic Editor:

یک مکعب بسازید و آن را انتخاب کنید.سپس به Logic Editor بروید.با کلیدهای ترکیبی Ctrl+Up Arrow ، Logic Editor را تمام صفحه کنید.

از مسیر Sensors>Add Sensor ، سنسور Always را اضافه کنید.

از مسیر Controllers > Add Controller ، And را اضافه کنید.

از مسیر Actuators>Add Actuator هم Motin را انتخاب کنید.



سپس با کلیک بر روی سوکت کنار Always آن را به And وصل کنید.بعد And را هم به Motion.در اینجا And باعث میشود که Always به Motion متصل باشد.

با فشردن دوباره ی Ctrl+Up Arrow ، Logic Editor را به حالت قبل باز گردانید.مال با فشردن کلید P از روی صفحه کلید بازی رو اجرا کنید.هیچ اتفاقی نیفتاد.

در قسمت تنظیمات Motion،Loc X را برابر با 0.2 قرار دهید.

مالا بازی را اجرا کنید.فواهید دید که مکعب شروع به مرکت میکند



توضیح:

Always یک ورودی به معنای همیشه است. یعنی همیشه Actuator اجرا شود. اگر مثلاً Keyboard بود باید دکمه ای از کیبورد را میزدیم تا Actuator اجرا شود.

And باعث میشود تا Always به Motion متصل باشد.

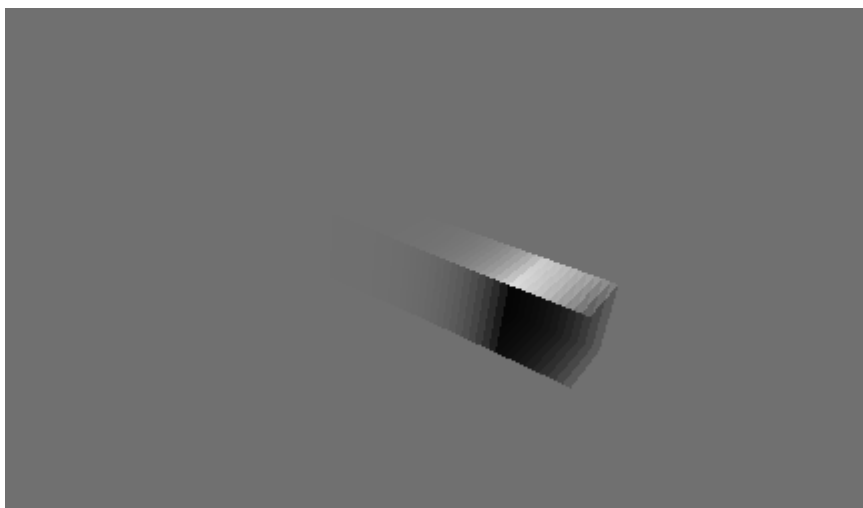
Motion هم باعث حرکت اشیا میشود

افزودن Filter 2d:

به دستورات قبلی را پاک نکنید. در قسمت Actuators ، filter 2d را انتخاب کنید. در filter 2d ، Motion blur را انتخاب کنید. Value را به یک عدد کمتر از یک تغییر دهید. مثلاً 0.8. Filter 2d را به And متصل کنید و بازی را اجرا کنید.

زیباست!

بدون نوشتن متی یک فضا یک افکت بسیار زیبا در بازیمان فلق کردیم.



فستبه نباشید

امیدوارم این مقاله به پیشرفت شما کمک کرده باشه. تا مقالات بعدی خدا نگهدار

[www.Persian-Designers.com](http://www.Persian-Designers.com)

[Oplite\\_5555@yahoo.com](mailto:Oplite_5555@yahoo.com)

نویسنده: محمد حامد زمانی