

# Trigger

در

## Unreal Engine 3

UDK

نویسنده:

امیر حسین داغستانی

این مقاله فقط از سایت طراحان پارسی قابل دریافت است

[WWW.Persian-Designers.COM](http://WWW.Persian-Designers.COM)

## مقدمه

آنريل يك موتور بازي سازي قدرتمند است كه با مهيض کاربري بسيار ساده و روان و گرافيكی فوق العاده و از همه مهمتر توسط توسعه كيت از دو سال پيش به صورت رايگان در اختيار کاربران قرار گرفت . شما مي توانيد در طي اين مقاله علاوه بر آموزش تكنيك ترايگر با روند كلي كار اين موتور قدرتمند آشنا شويد. ترايگر يك نوع هوش مصنوعي بازي به شمار مي رود كه مي گويد وقتي بازيكني در مهيض و فضاي مشخص شده قرار گرفت چه رفتاري روي بدهد. اين مقاله به صورت قدم به قدم نوشته شده است. ورژن مورد استفاده در اين مقاله **UDK 2011-02** مي باشد كه آفريين ورژن موجود است.

امير حسين داغستاني

## شروع کار

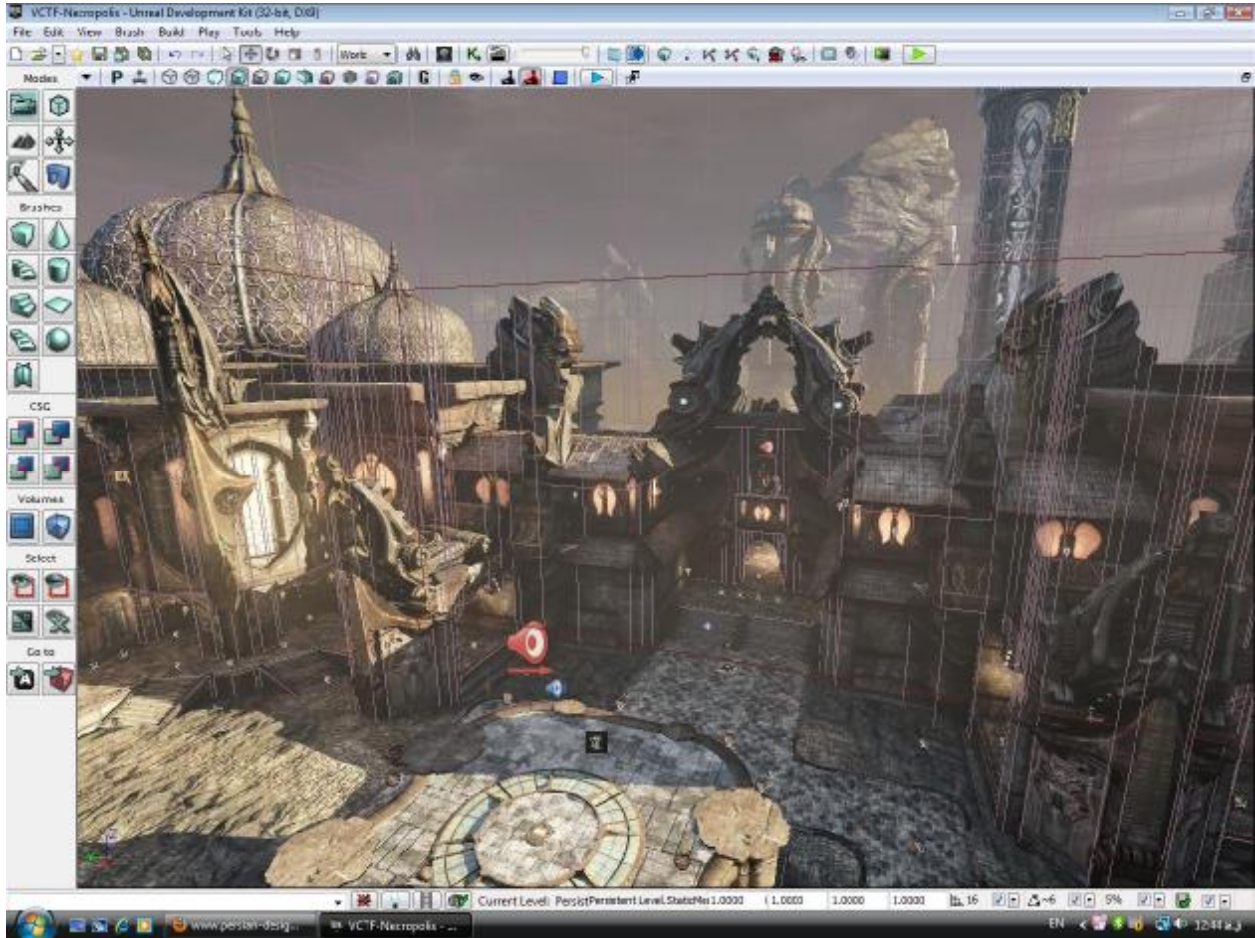
قدم اول : ابتدا آنریل را اجرا کنید. برای این کار یا به محل نصب بازی بروید یا از :

**Start < All Programs < Unreal Development Kit < UDK Editor**

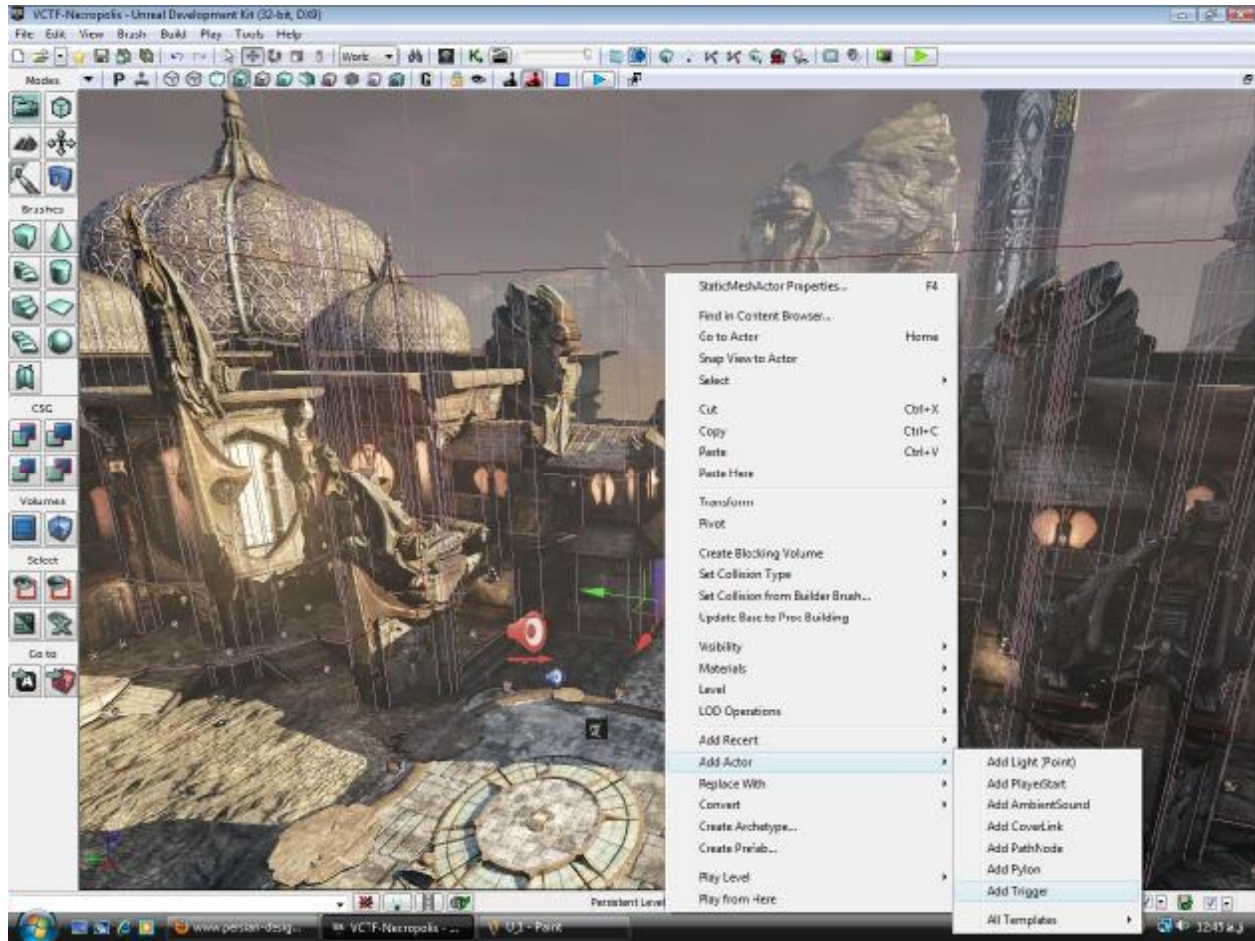
موتور را اجرا کنید.



قدم دوم: در صفحه ی اصلی ادیتور یا محیط بازی خود را طراحی کنید (آموزش طراحی هم شاید بنویسم) یا که لود کنید.



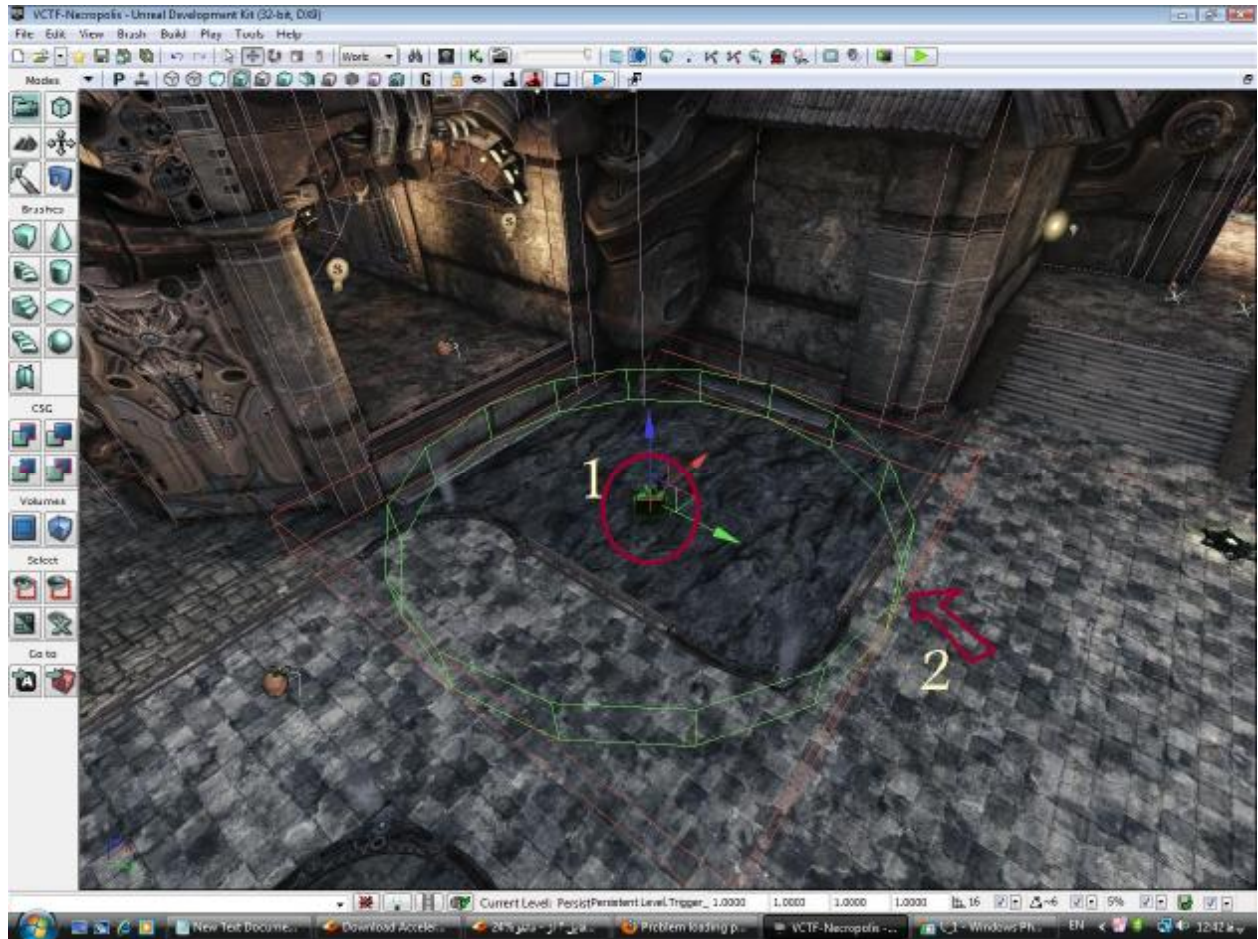
قدم سوم: حالا بر روی صفحه ی خود کلیک راست بکنید و از دافل آن گزینه ی **add actor** را انتخاب کرده و از دافل آن گزینه ی **Add Trigger** را بزنید.



قدم چهارم : حالا ترايگر شما ايجاد شده است. آن را در منطقه ای قرار دهيد.

شماره ی 1= ترايگر ايجاد شده توسط شما.

شماره ی 2= فضای مورد نظر که بازيکن با ورود به آن محدوده اتفاق تعريف شده روی می دهد. اين محدوده قابل تغيير است.

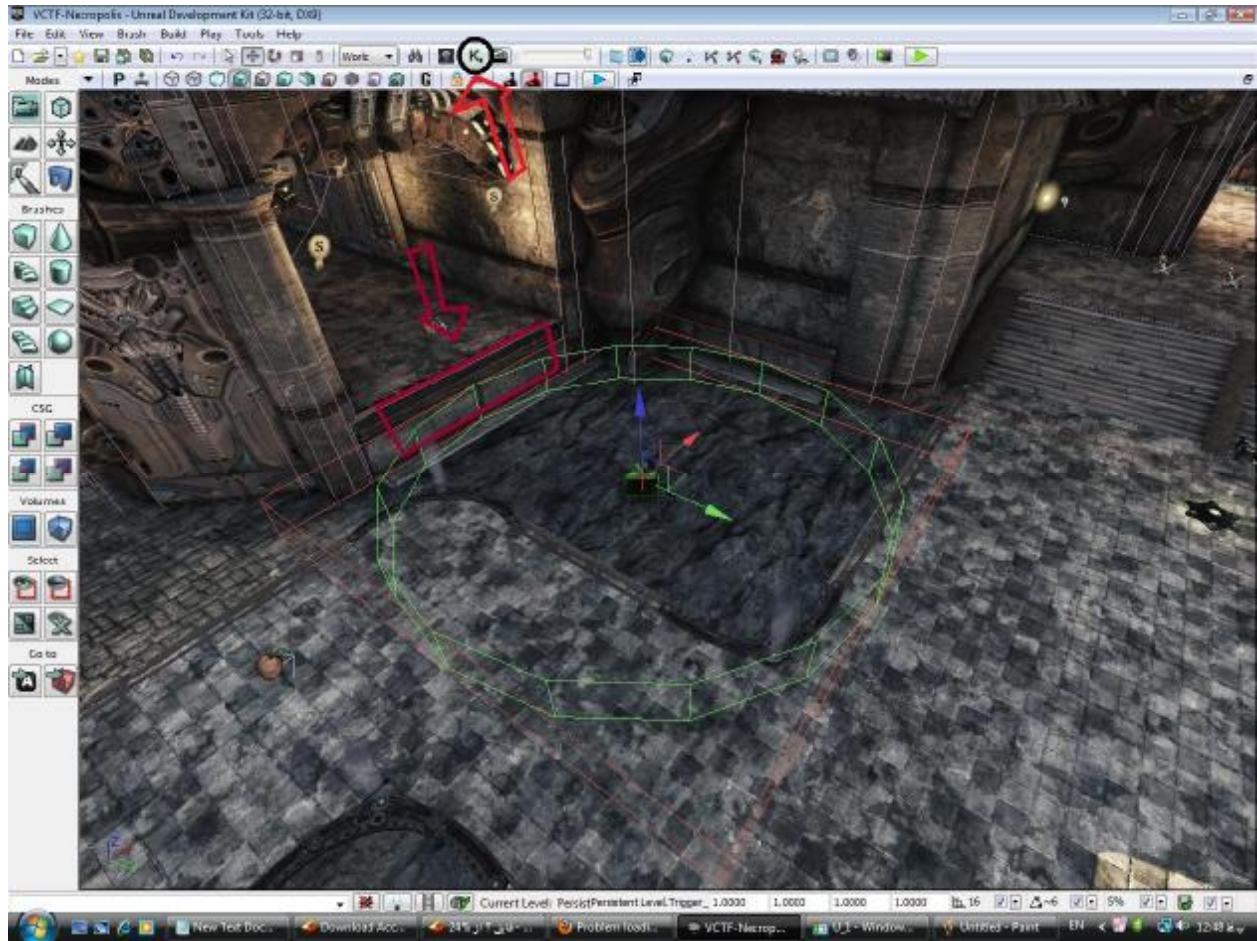


قدم پنجم: ما قصد داریم که سطح مشفص شده در تصویر با ورود بازیکن به آن جا به جا شود. برای این کار به داخل آنریل کیزمت که با فلش مشفص شده بروید.

شما از طریق آنریل کیزمت به هدف خود می رسید.

**توجه:**

**تریگر شما باید به حالت انتقاب باشد.**

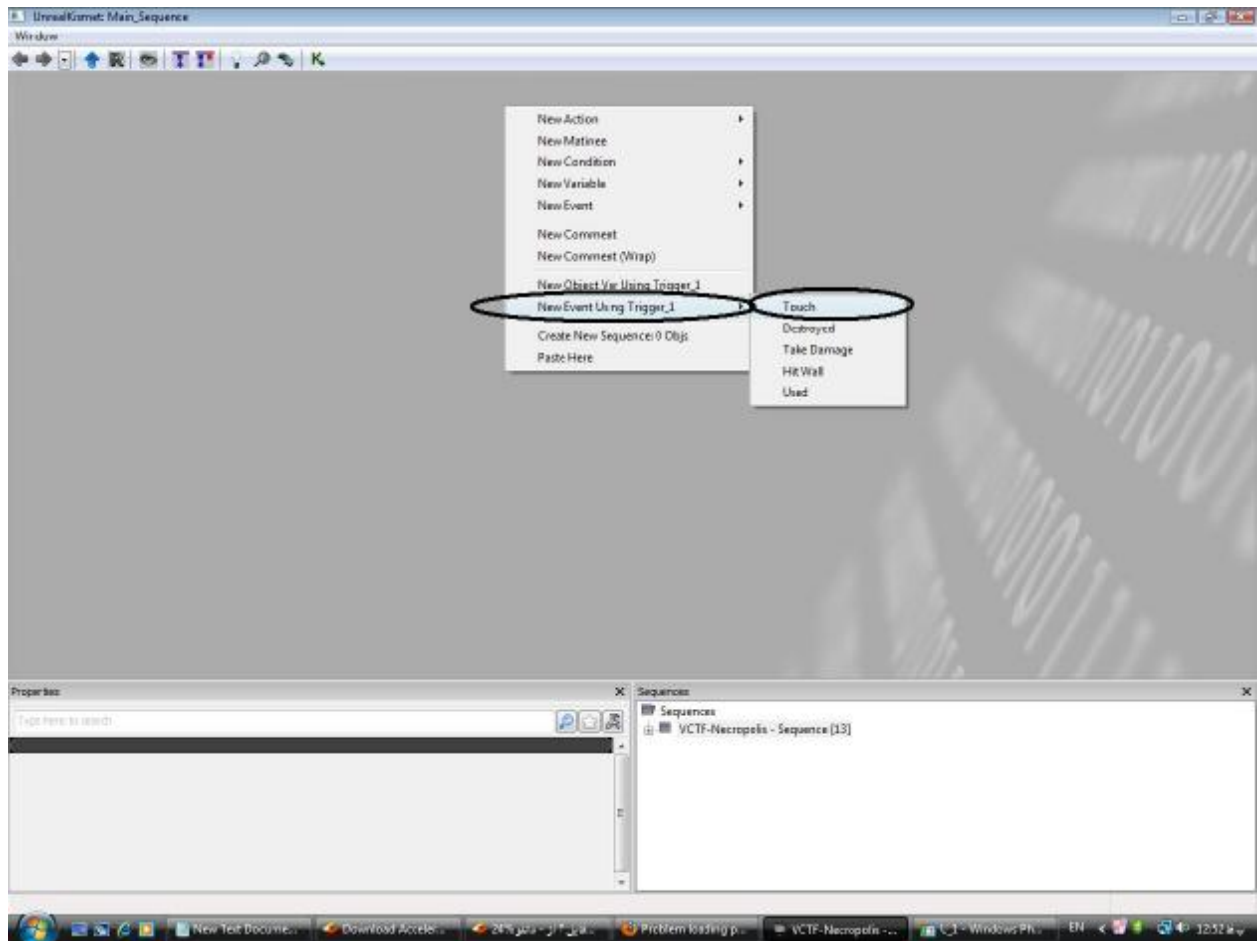


قدم ششم: با ورود به آنریل کیزمت شما قادر فواید بود مانند کوءست بر روی بازی کنترل داشته باشید. بر روی صفحه ی اصلی کلیک راست کرده و بر روی

### New Event Using Trigger\_1 < Touch

توجه:

این گزینه در صورت فعال بودن ترايگر وجود فواید داشت.

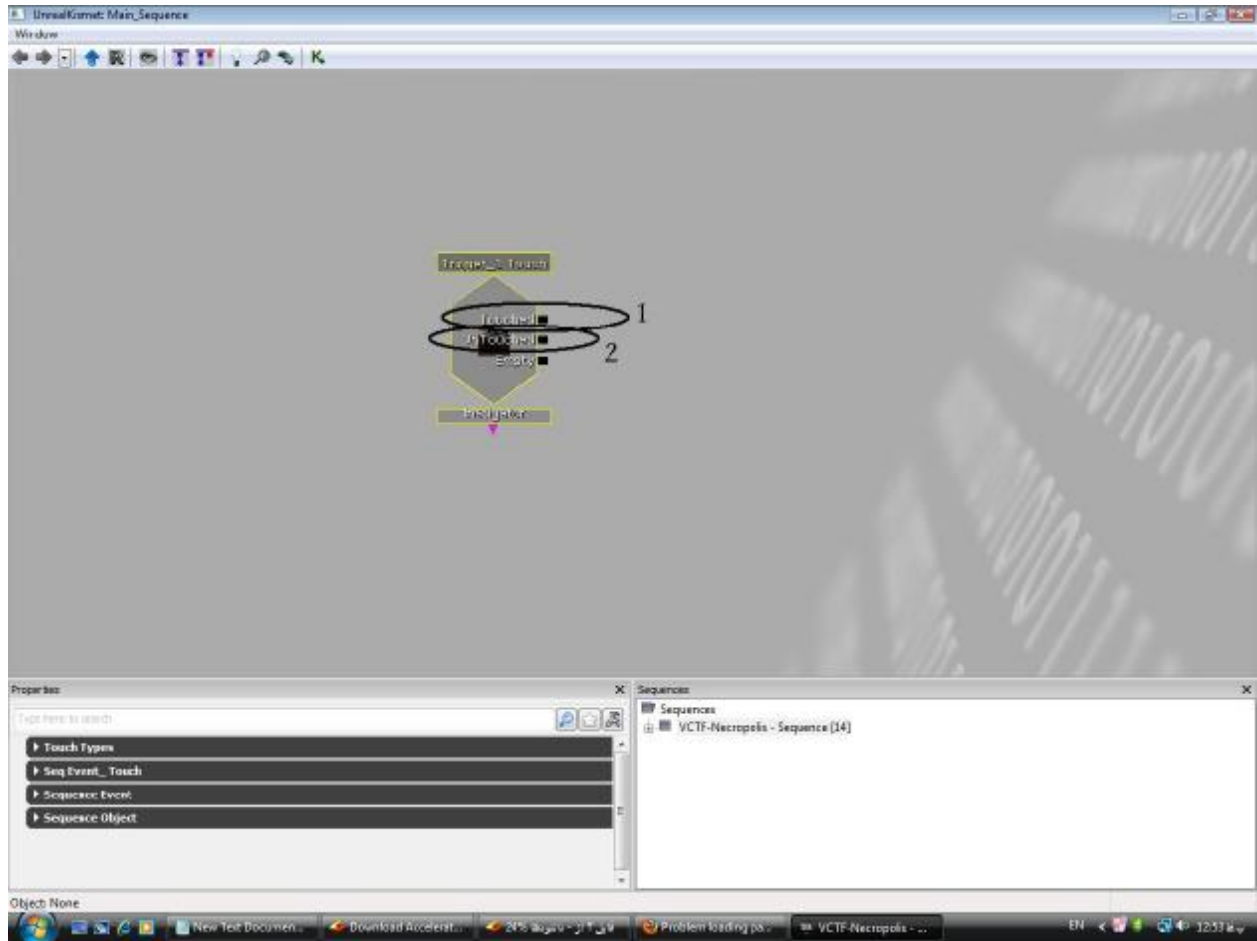


قدم هفتم : حالا ترايگر تاج ايجاد شده است .

شماره ی 1- نشان دهنده ی این است که وقتی بازیکن در موقعیت و فضای ترايگر که با دایره ی سبز رنگ (قدم چهارم) مشخص شده قرار گرفت چه اتفاقی روی دهد.

شماره ی 2- نشان دهنده ی این است که اگر بازیکن در آن موقعیت خارج شد چه اتفاقی روی دهد.



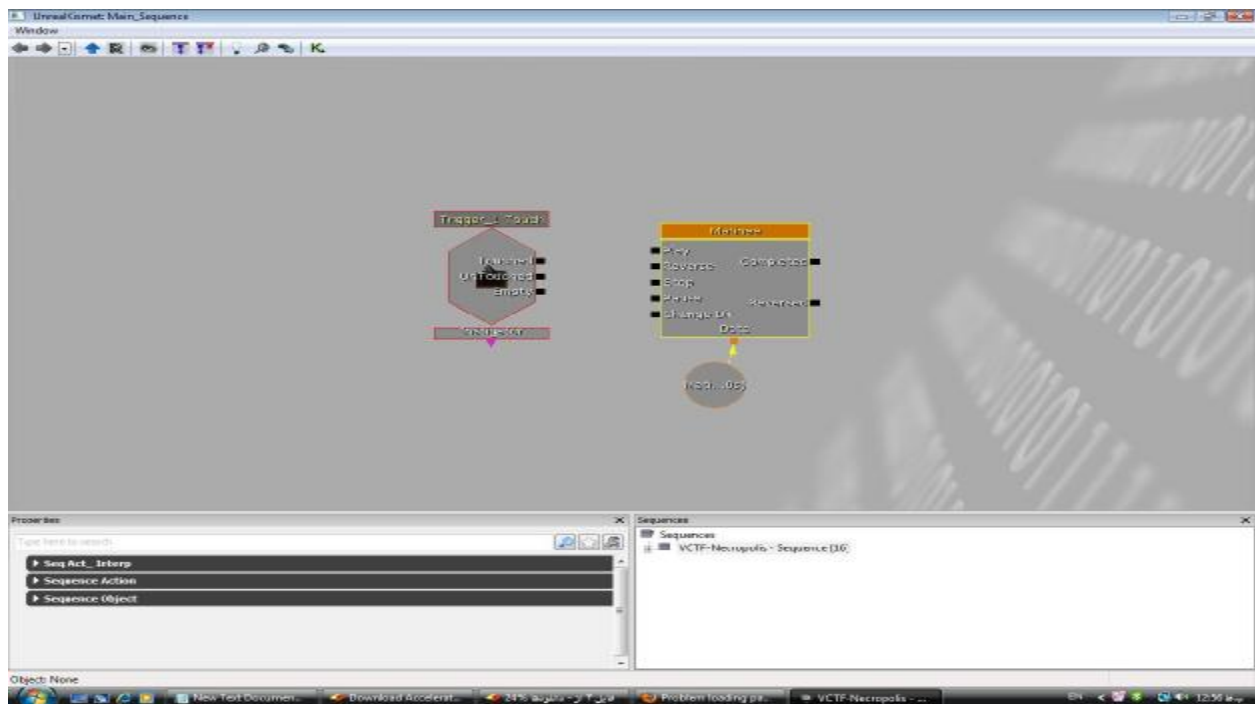
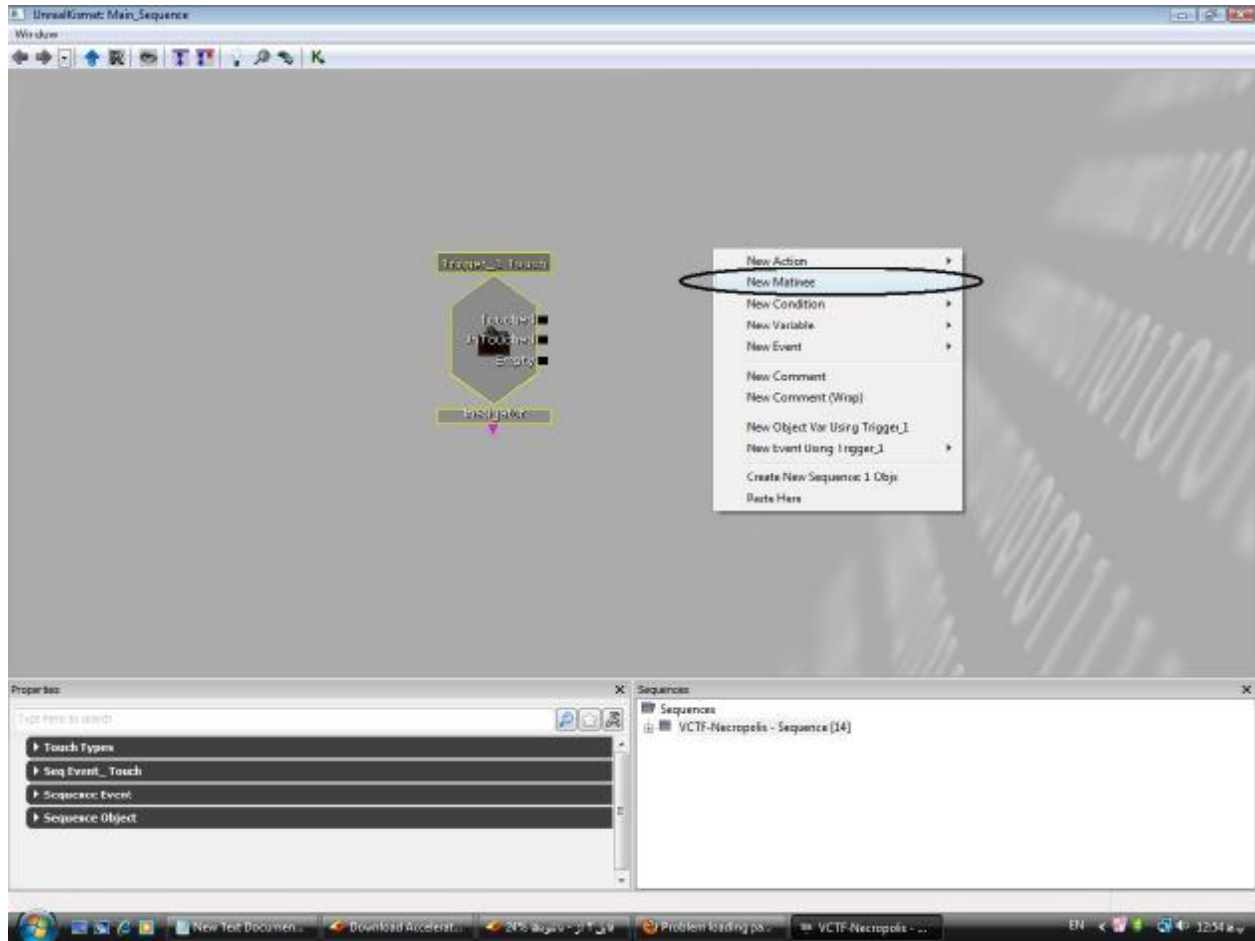


قدم هشتم: برای ایجاد انیمیشن باید یک ضبط کننده و پلیر داشته باشیم که با استفاده از کلید گذاری موقعیت اجسام را تغییر دهد. اگر کمی نگران شدید باید بگم آسان ترین قدم همین قدم است.

بر روی صفحه کلیک راست کنید و از منو گزینه ی

## New Matinee

کلیک کرده و یک ابزار انیمیشن آنریل ایجاد کنید.

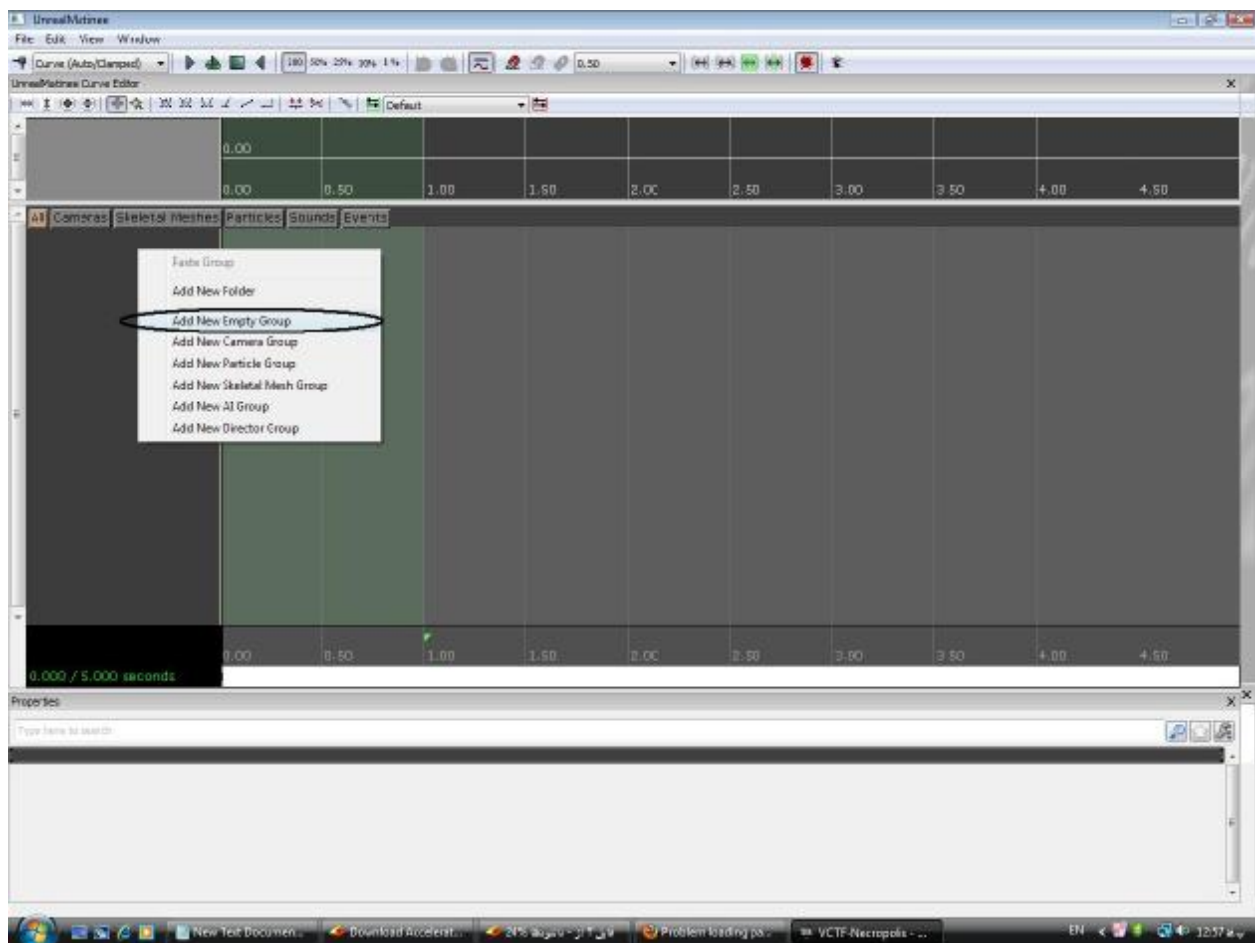


قدم نهم: در این قدم بر روی میتینی یا همان ابزار انیمیشنی که ایجاد کرده اید دابل کلیک کنید. (دو بار کلیک چپ)

در پنجره ی باز شده در قسمت پایین تب آل که سیاه رنگ است کلیک راست کنید و گزینه ی

## Add New Empty Group

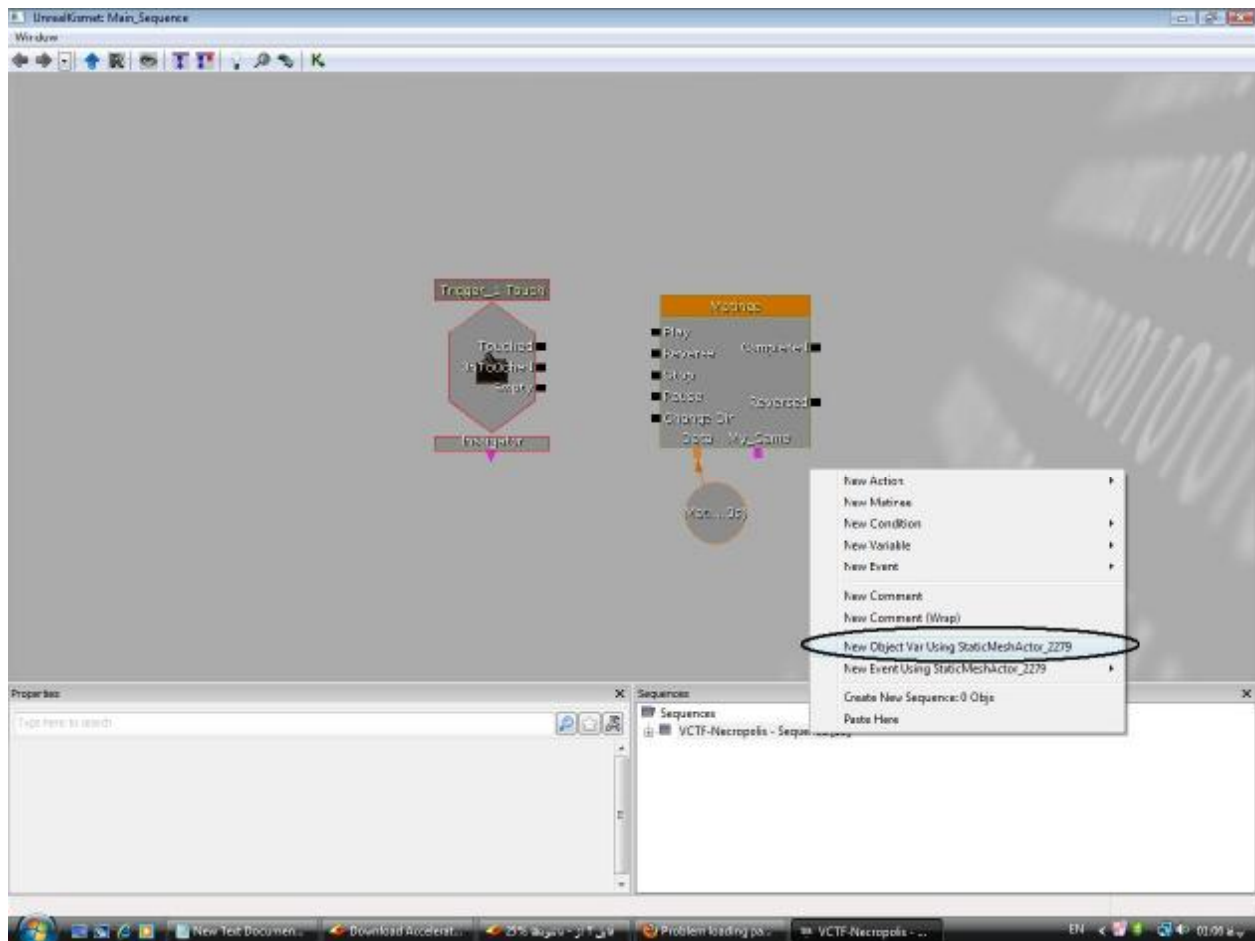
را بزنید و نام مشخصی را برای آن انتخاب کنید و گزینه ی آئی را بزنید.  
حالا شما یک گروه درست کرده اید.



قدم دهم: حالا شما برای جابه جا کردن شی مورد نظر احتیاج دارید تا آن را برای انیمت کردن تعریف کنید. برای این کار ابتدا شی مورد نظر را از ادیتور نرم افزار به حالت انتخاب قرار داده و سپس وارد کیزمت (همان محل قبلی که انیمشن ایجاد کرده اید) شوید و سپس در محیط کلیک راست کنید. از منو گزینه ی

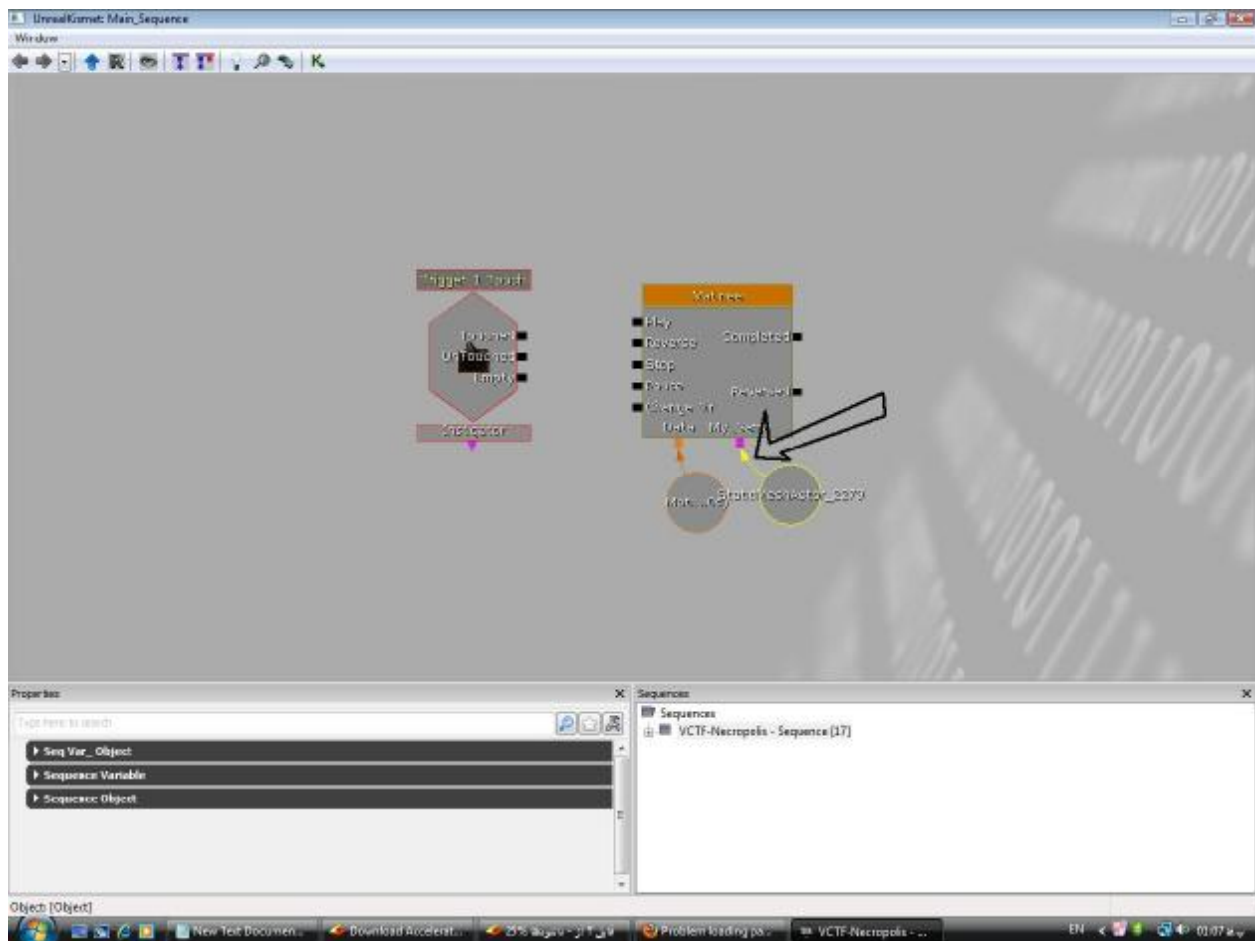
نام جسمی که به حالت انتخاب قرار داده اید + **New Object Var Using**

را انتخاب کنید.



توجه: از ادیتور-همان مملى که طراحی انجام داده اید - حتماً شئ مورد نظر را به حالت انتخاب قرار دهید تا این گزینه برای شما وجود داشته باشد.

قدم یازدهم: حالا با کلیک کردن بر روی قسمت صورتی رنگ گروهی که ایجاد کرده اید و نگه داشتن آن و وصل کردن آن به شئ مورد نظر آن را به گروه نسبت دهید.



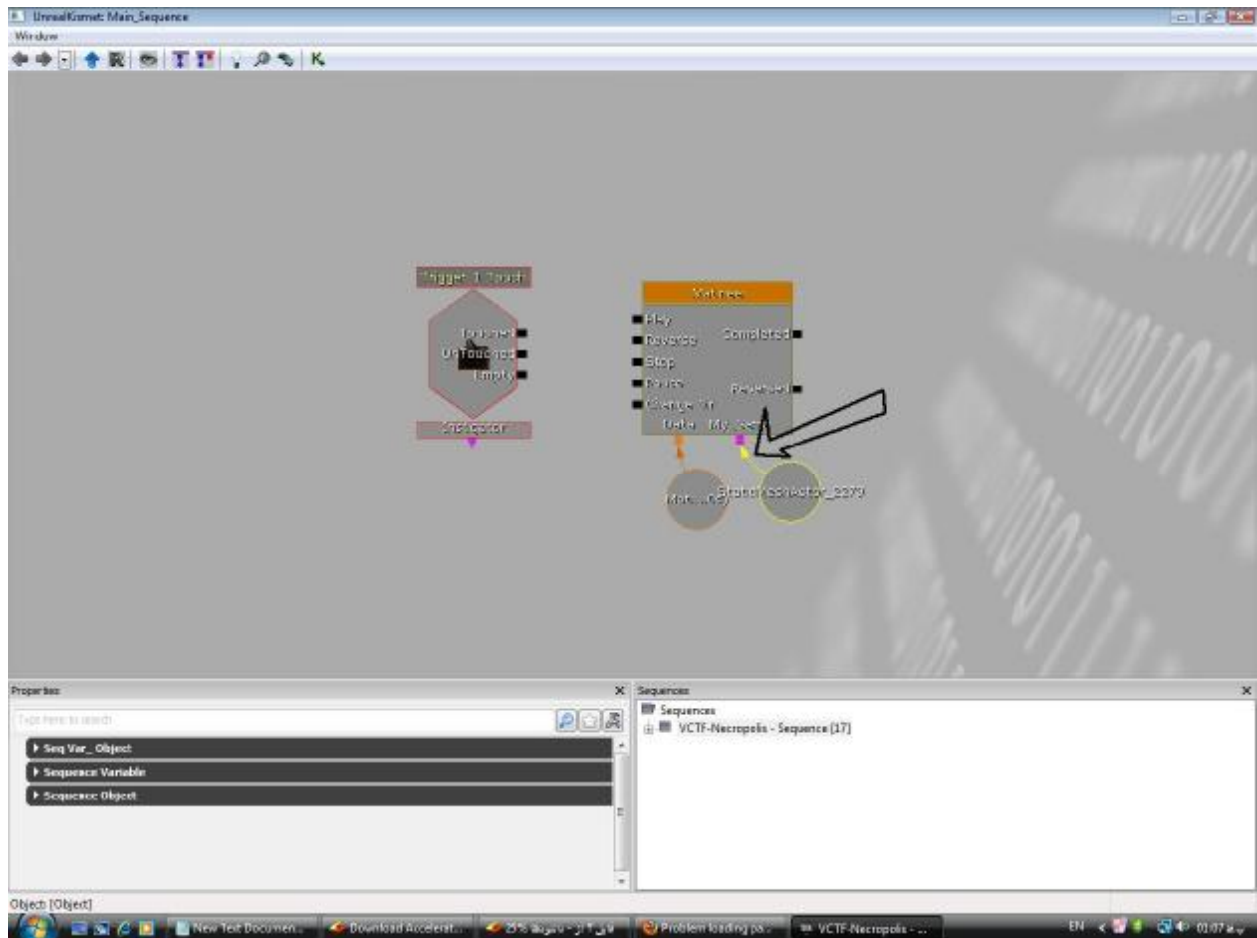
توجه: اگر هم به آن گروهی که ایجاد کردیم که در این جا اسم آن

**My\_Game**

تراپگری که ایجاد کرده اید وصل شده بر روی آن کلیک چپ بکنید تا انتخاب شود و از صفحه کلید گزینه ی

## Delete

را بفشارید تا حذف شود و سپس قدم یازدهم را بگذارید.



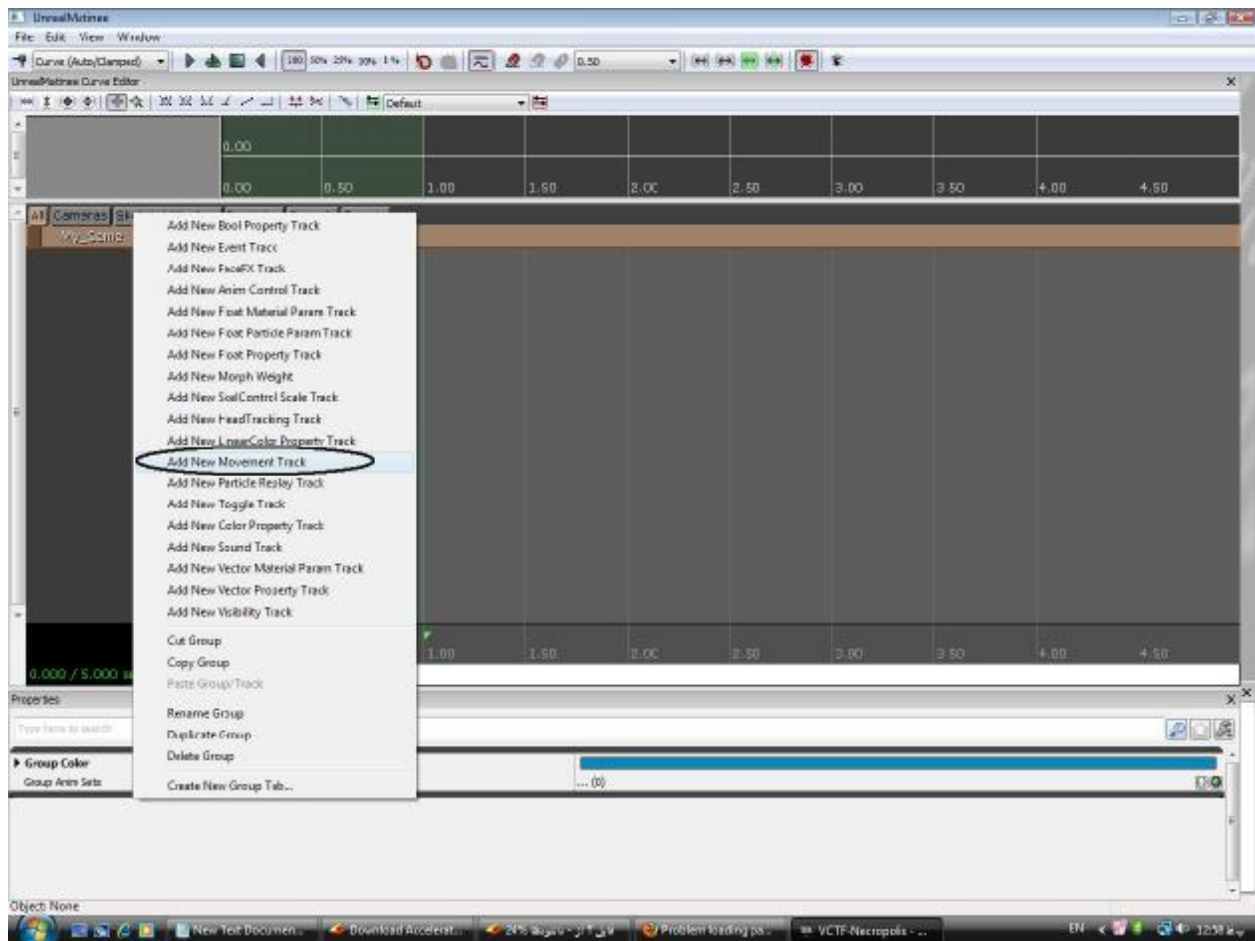
قدم دوازدهم: بر روی میتینی (ابزار انمیشن) دوبار کلیک کنید تا پنجره ی کنترل باز شود. بر روی گروهی که ایجاد کرده اید کلیک راست کنید و گزینه ی

## Add New Movement Track

را انتخاب کنید تا ابزار مومنت اضافه شود. در شکل ما بر روی گروه


My\_Game

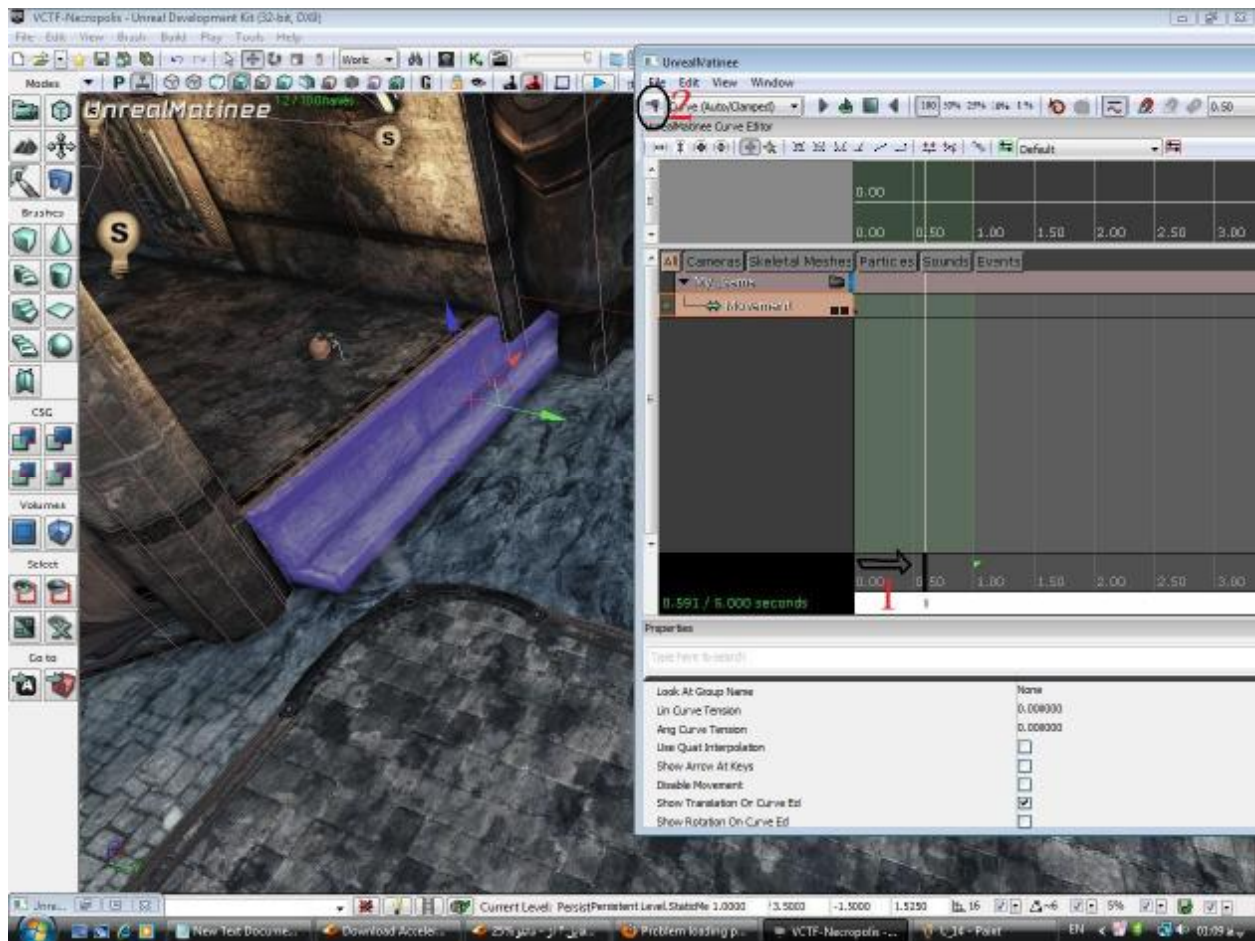
کلیک شده است.



قدم سیزدهم: در این قدم شما باید شیء تان را انیمیت کنید. خیلی آسان است.

ابتدا پنجره ی میتینی (ابزار انیمیشن) را کوچک کرده تا ادیتو هم دیده شود.

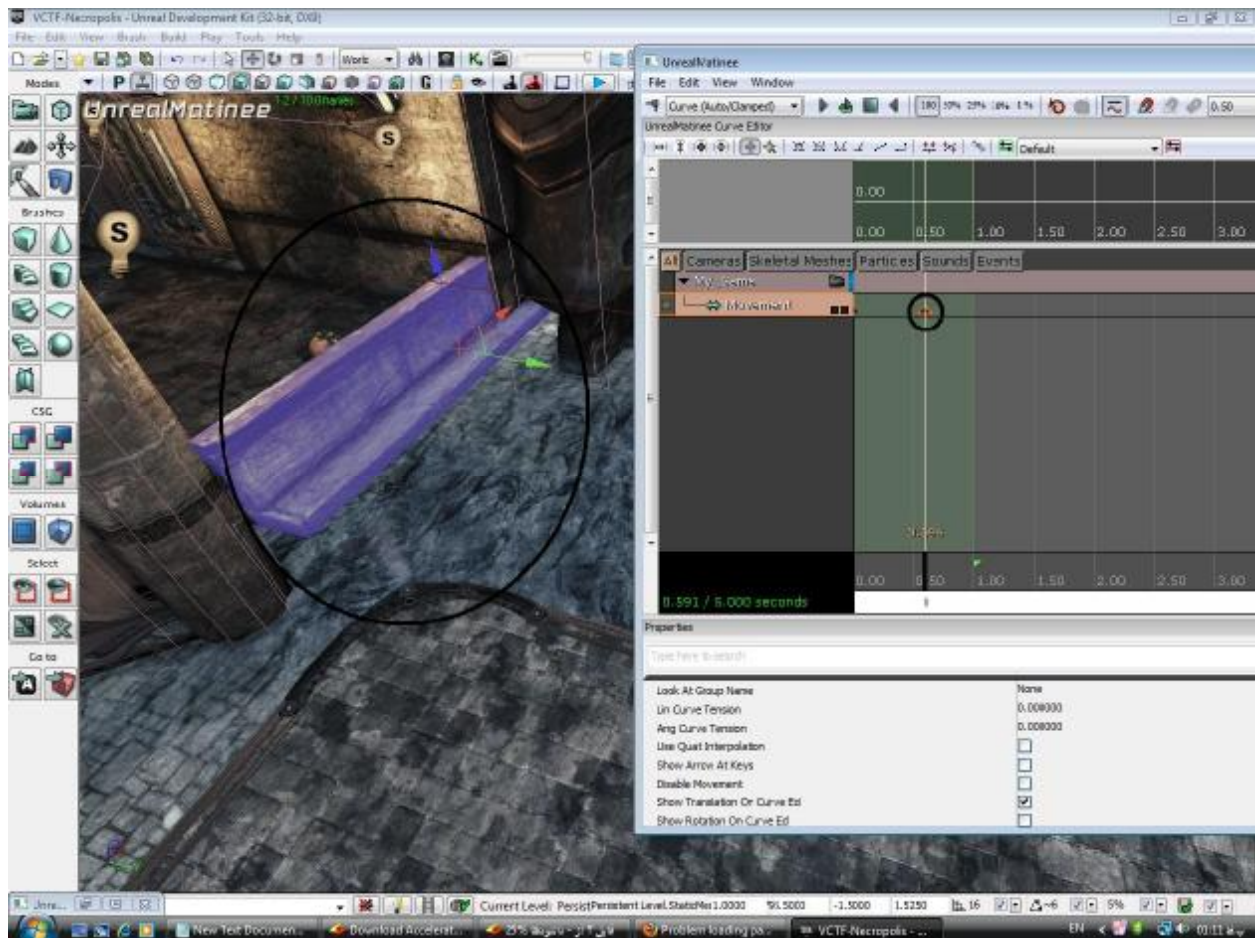
حالانوار لغزان پلینگ انیمیشن، را که با فلش مشخص شده است کمی به جلو ببرید. از منوی بالا گزینه  که کلید ۱ اضافه می کند و در تصویر با گزینه ی ۲ نمایش داده شده است کلیک کنید. حال یک کلید اضافه شده است.



قدم چهاردهم: ما قصد داریم تا با برداشتن این قدم شیء مان را انمیت کنیم. فلش کوچکی که در تصویر با دایره ی مشکی مشخص شده است همان کلید است. حالا وقتی که کلید را گذاشته اید با جا به جا کردن جسم مورد نظر، از کلید قبلی تا



این کلید جسم حرکت می کند. به همین راحتی جسم شما انیمیت می شود. حالا شیء مورد نظرتان را ابزار مو حرکت بدهید. یا می توانید از طریق روتیت جسم را حول محور ایکس و ایگرگ و زد بگردانید یا با ابزار اسکیل اندازه ی جسم را تغییر بدهید. شاید کمی گنگ شده باشد ولی شما بعد از ساختن کلید جسم خود را با به جا کنید و تغییرات دلفواه را بدهید تا جسم به راحتی انیمیت شود. بعد از انیمیت کردن بر روی دکمه ی پلی ▶ موبود در بالای صحنه کلیک کنید تا ببینید جسم درست انیمیت شده است. اگر درست نبود و جسم حرکتی نکرد بگردید دنبال اشکالتان و مراحل مربوط به انیمیت فوق را دوباره بررسی کنید.



قدم پانزدهم : در اين قدم فقط بايد رابطه بين ترايگر و ميتيني برقرار كنيد.

فقط قسمت

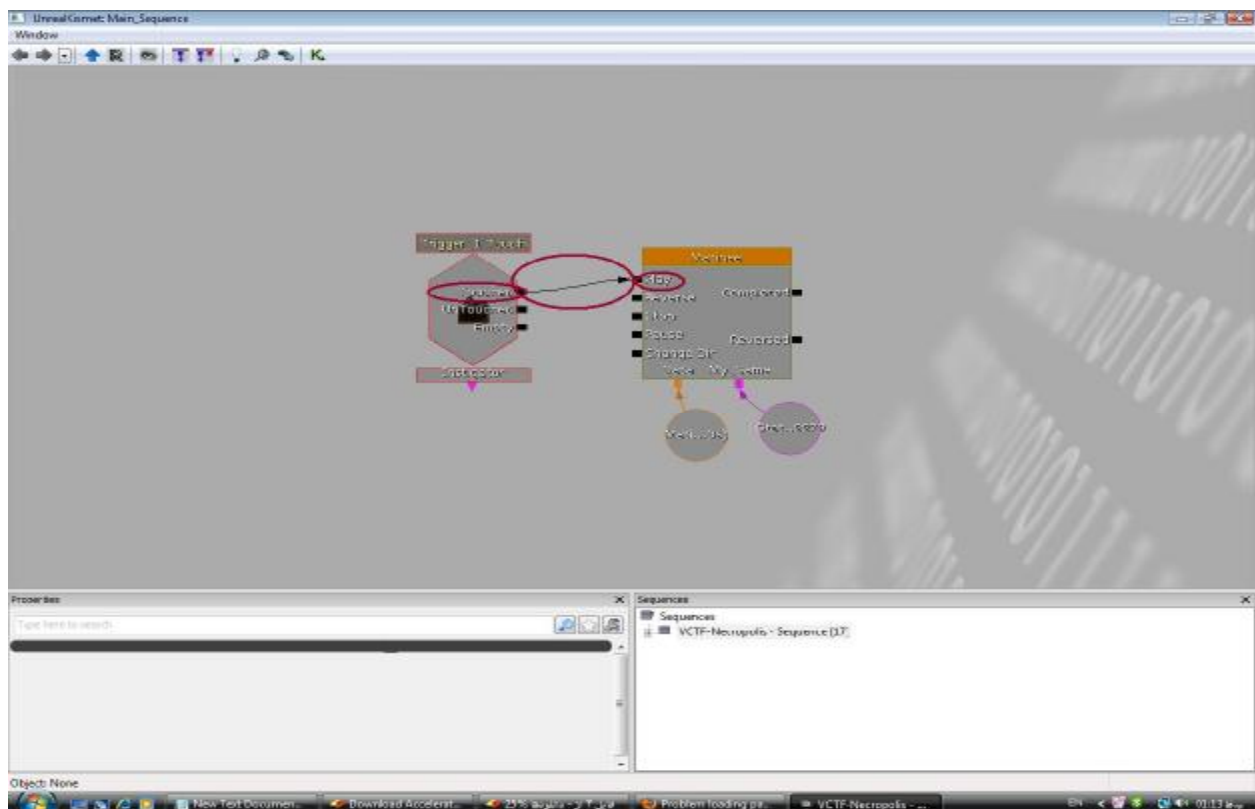
## Touched

ترايگر را به

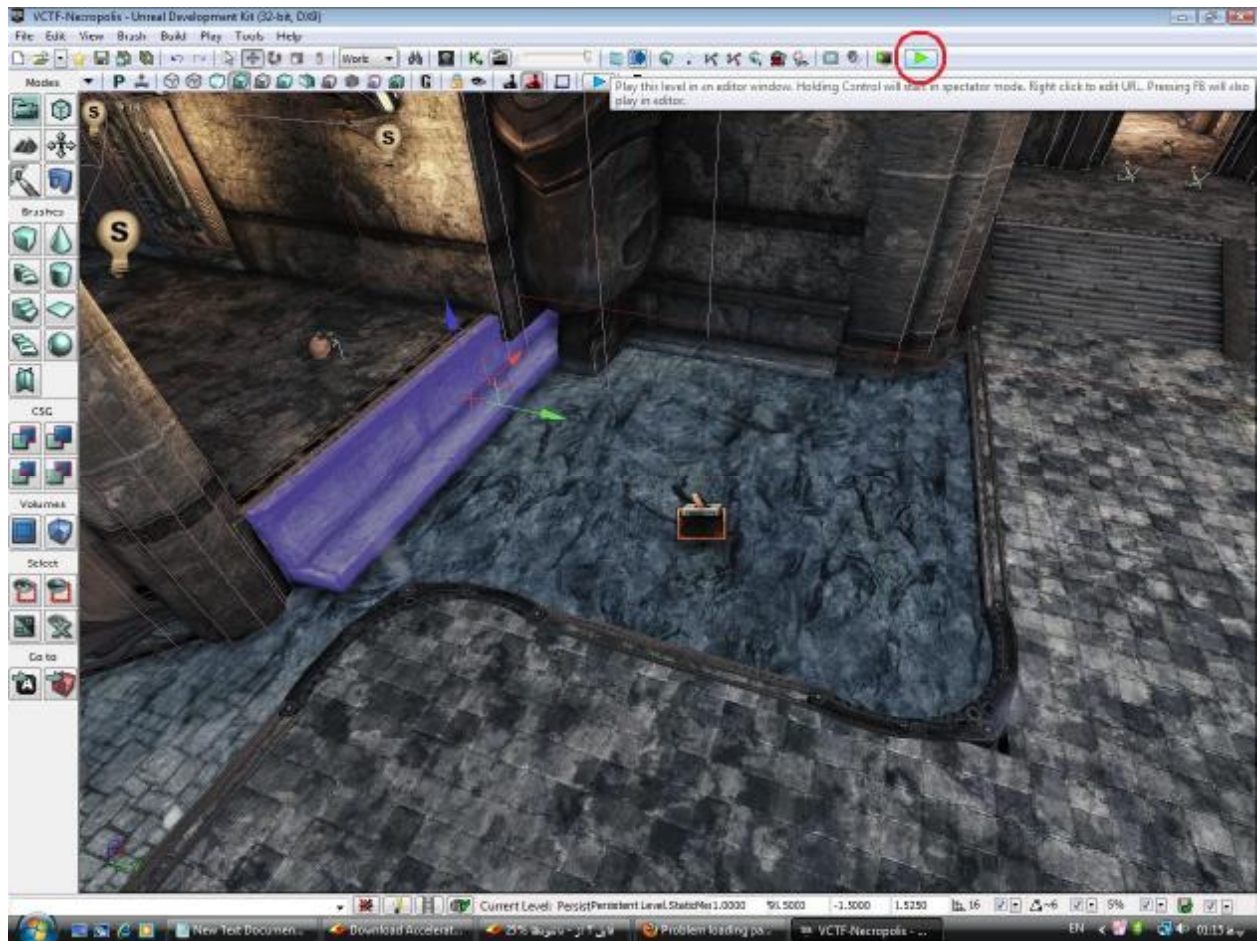
## Play

ميتيني وصل كنيد.

اين كار مي گويد كه وقتي بازيكن در مهيض ترايگر مشفص شده قرار گرفت جسم مورد نظر را كه انيميت كرده ايم پلي كن. به همين راهتي ...



قدم آخر: به شما تبریک می گم کارتون با موفقیت همینک به پایان رسیده و شما می تونید با تست لول موجود در تویبار حاصل دست رنج خودتون رو ببینید.



پایان

## سفن آفر

دوستان عزيزم اميدوارم كه قدم هايتان را مكمم برداشته باشيد و الان ديگر اين قدم ها را بتوانيد خود به تنهائي برداريد.

هدف من از نوشتن اين مقاله اين بود كه بتوانم شما را فوشال كنم.

اميدوارم تك تك لحظه هاتان پر از شادي و ثانيه به ثانيه ي عمرتان پر بار باشد. هميشه طالب علم باشيد و آن را به ديگران نيز عرضه كنيد.

امير حسين داغستاني / 1389/12/14

ناشر:

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

فردم براي طرح سوالات و مشكلات:

<http://www.persian-Designers.com/forum/viewtopic.php?p=65098#65098>

! استفاده از مطالب با ذكر نام نويسنده و منبع بلامانع ندارد !