بشم الله الرَّحْمَن الرَّحيم object, la Room (1),), lo كم ممكر م كنستراكت ٢ ج نوشته شده توسّط اشلی گالن در تاریخ بیست و پنجم سپتامبر ۲۰۱۱ 🕡 ترجمه شده توسّط مجتبی قاسم زاده تهرانی در تاریخ شانزدهم بهمن ۱۳۹۲ mojtaba74@live.com mojtaba.mihanblog.com

www.scirra.com

١



کنستراکت ۲ رو بگیرید	٢
وارد کردن پروژهی گیم میکر با پسوند gmx	٢
چې وارد مېشہ؟	ź
اصل مظلب	ź
Room ها	ź
Backgroundها و Tileها	c
Spriteها و Object ها	c
انيميشنها	c
بقیمی Object ها	٦
Soundھا	١
تموم شد!	١



کنستراکت ۲ به شما اجازه میده که که Roomها و Objectهای گیم میکر استودیو رو توش وارد کنید. این آموزش به شما میگه که چه طور این کار رو بکنید، و چه چیزهایی از گیم میکر به کنستراکت ۲ وارد می شه و چه چیزهایی وارد نمی شه.

کنستراکت ۲ رو بگیرید

اوّل از همه، اگه از قبل کنستراکت ۲ رو ندارید نسخهی رایگانش رو بگیرید. می تونید از اینجا دانلودش کنید. واضحه که نسخهی رایگان پولی نیست پس می تونید فوراً دانلودش کنید!

وارد کردن پروژمی گیم میکر با پسوند gmx.

ترکر: کنستر اکت ۲ فقط می تونه پروژههایی از گیم میکر رو وارد کنه که بر پایهی XML باشند. این طور پروژهها پسوند project.gmx. دارند. پسوند قدیمی gmk. پشتیبانی نمی شه البته خود گیم میکر استودیو می تونه gmk. رو به project.gmx. تبدیل کنه.

از منوی File گزینهی Open رو انتخاب کنید.

🍪 📄 😁 🝷 🕑 👻 🗧 Construct 2 (test build) - Start page						
	Home	View	Events			
	ew		Recent Projects			
			1 Physics - ragdoll.capx			
0	pen		2 Space Blaster game.capx			
	ave	Op Op	en (Ctrl+O) en an existing project			
Save As Project						

از قسمت تعیین نوع فایل که سمت پایین و راست قرار داره GameMaker XML project از قسمت تعیین نوع فایل که سمت پایین و راست قرار داره (sgmx) رو انتخاب کنیر.



به پوشهی پروژهی گیم میکرتون برید و فایلی رو که پسوندش project.gmx. هست رو انتخاب کنید. کنستراکت ۲ پروژهی گیم میکرتون رو وارد میکنه.

چی وارد میشہ؟

کنستر اکت ۲ اینا رو وارد می کنه:

ം Room –

- Background ها

- Tile ها

- Object ها با Sprite هاشون

کنستراکت ۲ هیچ چیز دیگهای رو وارد نخواهد کرد. یعنی اینها وارد نمیشن:

- -Spriteهایی که به هیچ شیئی وصل نشدند (به طور پیش فرض)
 - له Sound
 - Path ا
 - Script ها
 - Font ک
 - Time Line ها

بعضی از اینا رو خودتون می تونید بعداً وارد کنید. امّا، چیزهایی مثل اسکریپتهای GML رو نمی شه تبدیل کرد، چون برنامهنویسی GML کاملاً با سیستم رویداد کنستراکت ۲ فرق می کنه. اصلاً هیچ راهی وجود نداره که بشه GML رو تبدیل کرد. این ویژگی برای این به جود اومده که برای شروع کارتون با کنستراکت ۲ یه نقطهی شروعی داشته باشید و لازم نباشه همه چیو از صفر شروع کنید. این نسخهی کامل پروژهی گیم میکرتون نیست! به همین دلیل می گوییم کنستراکت ۲ فقط Room ها و Object ها رو وارد می کنه.

اصل مطلب

Room ها

توی کنستراکت ۲ Room ها Layout نامیده شدند. هر Room درون پروژه به عنوان یه Layout وارد کنستراکت ۲ میشه.

Backgroundها و Tile

در کنستراکت Background ها و Tileها به اشیاء **Tiled Background** تبدیل میشند. هر گروه از تایلها به یه Tiled Background تبدیل میشه.

Spriteها و Object ها

کنستر اکت ۲ بین Spriteها و Object ها فرق نمی ذاره. در کنستر اکت ۲، یہ نوع Object وجود داره به نام Sprite Object که از عکسها و انیمیشنهایی تشکیل می شه که قسمتی از اون محسوب می شند. از طرف دیگه Object های گیم میکر از هیچ عکسی تشکیل نمی شند، اونا به سادگی به Sprite ی جدا رجوع می کنند. بنابر این راهی یک به یک برای وارد کردن Object ها گیم میکر به کنستر اکت ۲ وجود نداره. حالا اینجا می بینیم که موقع وارد کردن Object ها کنستر اکت ۲ چی کار می کنه:

هر Object در گیم میکر به عنوان یه Sprite در کنستراکت ۲ وارد میشه اگه Object گیم میکر Spriteی نداشته باشه، از اون چشم پوشی میشه و اصلاً وارد نمیشه. در غیر اینصورت، Sprite مربوطه به عنوان یه انیمیشن برای Sprite کنستراکت ۲ وارد میشه.

اگه Sprite، Object مربوط به خودش رو داشته باشه ولی توی Room قرار نداشته باشه. کنستراکت ۲ بازهم واردش میکنه ولی هیچ نمونه ای از اون رو توی Layout ایجاد نمیکنه. شما می تونید Object رو در نوار پروژه پیدا کنید. بعد خیلی راحت اون رو توی یه Layout بکشید تا یه نمونهی جدید از روش ایجاد بشه.

انیمیشنها

معمولاً توی گیم میکر Spriteهای Object ها در حین بازی با اسکریپتهای جی ام ال تغییر میکند، که اینا رو کنستر اکت ۲ وارد نمی کنه. چون توی گیم میکر فقط می تونید یه Sprite مربوطه به هر Object اختصاص بدین. کنستر اکت ۲ نمی دونه که چه Spriteهای دیگهای بر ای Object تون بر ای تغییر انیمیشنش استفاده کردید. نگران نباشید، وارد کردنشون توسط خودتون آسونه. فرض کنید Object پلیر فقط با یه انیمیشن وارد شده. روی اون توی Layout دابل کلیک کنید تا پنجرهی ویر ایشگر تصویر باز بشه. شما می تونید در پانل انیمیشن که سمت راست قرار داره کلیک راست کنید و با انتخاب Add animation انیمیشنهای جدید رو اضافه کنید.

Animations 🛛 🔤							
wall_sprite							
I	4						
		Add animation					
		Add folder					
	0	Help					
	_						

بعد، می تونید در پانل فریم ها که پایین قرار داره کلیک راست کنید و Import Frames رو انتخاب کنیر.

Animation frames (1)						
0	Add frame Duplicate last frame Import frames					
_	Import sprite strip					
	Thumbnail size 🕨					

همهی عکسهای PNG که انیمیشن رو تشکیل میدهند از پروژهی گیم میکرتون انتخاب کنید تا با موفقیت انیمیشن دیگهای رو وارد کنید. شاید لازم باشه این کار رو یه چند بار دیگه هم انجام بدهید تا همهی انیمیشنها رو وارد کنید.

بقیہی Object ھا

اگه Spriteهای گیم میکری هست که هنوز وارد نشده می تونید از ویندوز اکسپلورر فایلهای PNG رو درگ و دراپ کنید توی Layout کنستر اکت ۲۰ یه Sprite جدید اضافه می شه. اگه چند تا فایل PNG رو با هم درگ و دراپ کنید توی کنستر اکت ۲۰ یه Sprite دارای انیمیشن جدید به وجود میاد که اون عکسها فریمهاش هستند. (یادتون باشه که در کنستر اکت ۲ sprite نمایندهی Object هست – اگه انیمیشنهایی وجود داشته باشند که شیئی از اونا استفاده کنه، اونا رو از طریق ویر ایشگر انیمیشن، همون طور که قبلاً گفته شد وارد کنید شون)

با موس بگیرید بکشید و بعد ول کنید 1

صداها (Sound)

در نوار پروژه، روی Sounds کلیک راست کنید و Import Sounds رو انتخاب کنید. همهی صداهای داخل پروژهتون رو انتخاب کنید، کنستراکت ۲ می تونه همه شون رو یکجا وارد کنه. تزکر: کنستراکت ۲ از فایل های MIDI پشتیبانی نمی کنه.



فراموش نکنید که برای پخش صداها Audio Object رو اضافه کنید!

تموم شد!

این آموزش دربارهی این بود که تا اونجا که ممکنه پروژههای گیم میکر رو وارد کنستراکت ۲ کنیم. این دو نرم افزار تفاوتهای کوچک خیلی زیادی با هم دارند به همین دلیل هیچ وقت نمی شه هرچیزی رو از گیم میکر وارد کنستراکت ۲ کرد، و معمولاً یه کم دردسر داره. امّا، توی زمان خیلی صرفه جویی میکنه و به شما یه نقطهی مفید برای شروع با کنستراکت ۲ میده و باعث می شه لازم نباشه همه چی رو از اوّل بسازیر.

یادتون باشه که یکی از بزرگترین تفاوتهای بین گیم میکر و کنستراکت ۲ اینه که کنستراکت ۲ زبون اسکریپت نویسی نداره. اون همهی کارها رو با ایونت انجام میده که به اندازهی کافی برای گرفتن جای اسکریپت نویسی به طور کامل قدرت داره. کنستراکت ۲ فقط به خاطر سیستم رویدادش طرّاحی شده. به هیچ وجه هم قرار نیست که بعداً از اسکریپت نویسی پشتیبانی کنه! اگه میخواین بیشتر بدونید که کنستراکت ۲ چه طور کار میکنه و چه طور رویدادها میتونند کاملاً جای اسکریپت نویسی رو پر کنند، ممکنه بخواید (ین آموزش مقدّماتی راهنمای کنستراکت ۲ ما رو بخونید. اگه سؤالی دارید، توی انجمن از ما بپرسید. ما خوش حال می شیم کمک کنیم!

والسلام على من اتبع الهدى