

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وارد کردن Room ها و Object های گیم میکر به کنستراکت ۲



نوشته شده توسط اشلی گالن در تاریخ بیست و پنجم سپتامبر ۲۰۱۱



ترجمه شده توسط مجتبی قاسم زاده تهرانی در تاریخ شانزدهم بهمن ۱۳۹۲



mojtaba74@live.com

mojtaba.mihanblog.com

www.scirra.com

فهرست مطالب

۳	کنستراکت ۲ رو بگیرد
۳	وارد کردن پروژه‌ی گیم میکر با پسوند gmx
۴	چی وارد می‌شه؟
۴	اصل مطلب
۴	Room ها
۵	Background ها و Tile ها
۵	Sprite ها و Object ها
۵	انیمیشن‌ها
۶	بقیه‌ی Object ها
۷	Sound ها
۷	تموم شد!



کنستراکت ۲ به شما اجازه می‌ده که که Room ها و Object های 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 می‌شه و چه چیزهایی وارد نمی‌شه.

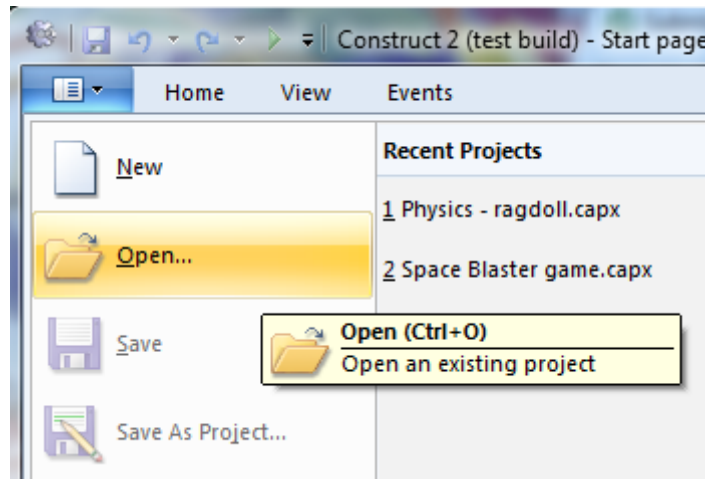
کنستراکت ۲ رو بگیرید

اول از همه، اگه از قبل کنستراکت ۲ رو ندارید نسخه‌ی رایگانش رو بگیرید. می‌تونید از [این‌جا](#) دانلودش کنید. واضحه که نسخه‌ی رایگان پولی نیست پس می‌تونید فوراً دانلودش کنید!

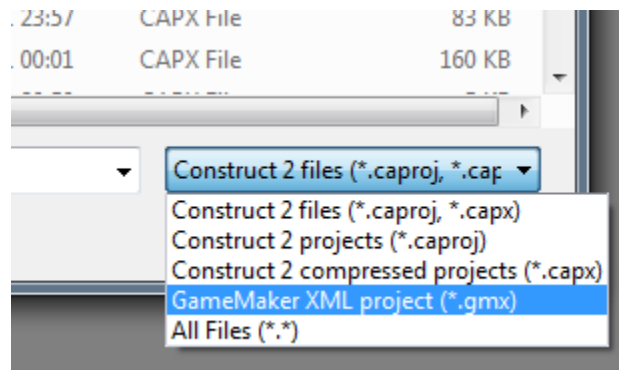
وارد کردن پروژه‌ی گیم میکر با پسوند .gmx

تذکر: کنستراکت ۲ فقط می‌تونه پروژه‌هایی از گیم میکر رو وارد کنه که بر پایه‌ی XML باشند. این‌طور پروژه‌ها پسوند project.gmx دارند. پسوند قدیمی gmk. پشتیبانی نمی‌شه البته خود گیم میکر استودیو می‌تونه gmk. رو به project.gmx تبدیل کنه.

از منوی **File** گزینه‌ی **Open** رو انتخاب کنید.



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



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 می‌شه؟

کنستراکت ۲ اینا رو وارد می‌کنه:

- Room ها
- Background ها
- Tile ها
- Object ها با Sprite هاشون

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

- Sprite هایی که به هیچ شیئی وصل نشدن (به طور پیش فرض)

- Sound ها
- Path ها
- Script ها
- Font ها
- Time Line ها

بعضی از اینا رو خودتون می‌تونید بعداً وارد کنید. اما، چیزهایی مثل اسکریپت‌های GML رو نمی‌شه تبدیل کرد، چون برنامه‌نویسی GML کاملاً با سیستم رویداد کنستراکت ۲ فرق می‌کنه. 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 به نقطه‌ی شروعی داشته باشید و لازم نباشه همه چیو از صفر شروع کنید. این نسخه‌ی کامل پروژه‌ی گیم میکرتون نیست! به همین دلیل می‌گوییم کنستراکت ۲ فقط Room ها و Object ها رو وارد می‌کنه.

اصلی مطالب

Room ها

توی کنستراکت ۲ Room ها Layout نامیده شدن. هر Room درون پروژه به عنوان یک Layout وارد کنستراکت ۲ می‌شه.

Background ها و Tile ها

در کنستراکت ۲ Background ها و Tile ها به اشیاء **Tiled Background** تبدیل می‌شوند. هر گروه از تایل‌ها به **Tiled Background** تبدیل می‌شود.

Sprite ها و Object ها

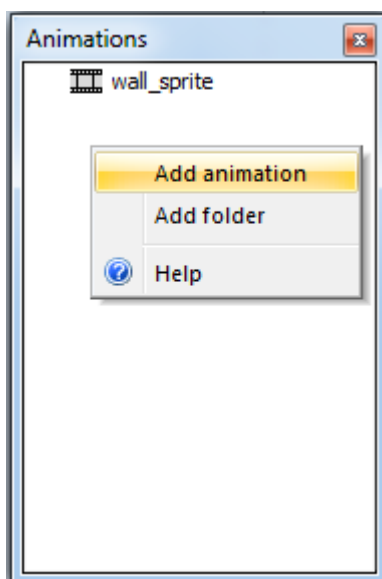
کنستراکت ۲ بین Sprite ها و Object ها فرق نمی‌داند. در کنستراکت ۲، به نوع Object وجود دارد به نام Sprite Object که از عکس‌ها و انیمیشن‌هایی تشکیل می‌شود که قسمتی از اون محسوب می‌شوند. از طرف دیگر، Object های گیم میکر از هیچ عکسی تشکیل نمی‌شوند، اونا به سادگی به Sprite ی جدا رجوع می‌کنند. بنابراین راهی یک به یک برای وارد کردن Object ها گیم میکر به کنستراکت ۲ وجود ندارد. حالا اینجا می‌بینیم که موقع وارد کردن Object ها کنستراکت ۲ چی کار می‌کند:

هر Object در گیم میکر به عنوان به Sprite در کنستراکت ۲ وارد می‌شود. اگر Object گیم میکر Sprite ی نداشته باشد، از اون چشم پوشی می‌شود و اصلاً وارد نمی‌شود. در غیر این صورت، Sprite مربوطه به عنوان به انیمیشن برای Sprite کنستراکت ۲ وارد می‌شود.

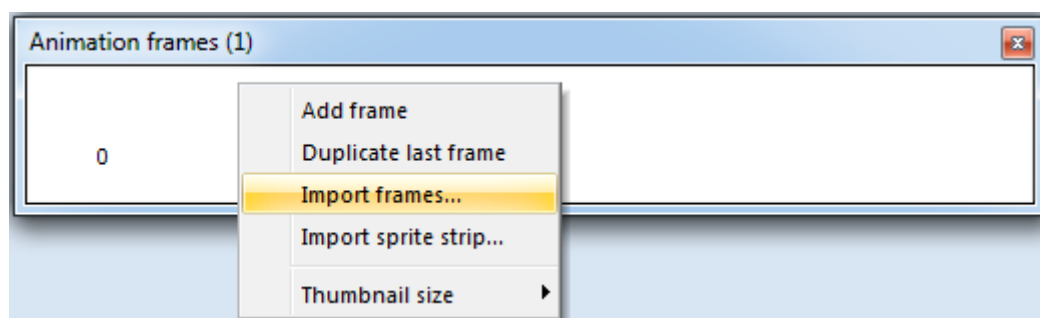
اگر Object، Sprite مربوط به خودش رو داشته باشد ولی توی Room قرار نداشته باشد، کنستراکت ۲ باز هم واردش می‌کند ولی هیچ نمونه‌ای از اون رو توی Layout ایجاد نمی‌کند. شما می‌تونید Object رو در نوار پروژه پیدا کنید. بعد خیلی راحت اون رو توی به Layout بکشید تا به نمونه‌ی جدید از روش ایجاد بشه.

انیمیشن‌ها

معمولاً توی گیم میکر Sprite های Object ها در حین بازی با اسکریپت‌های جی‌ام‌ال تغییر می‌کنند، که اینا رو کنستراکت ۲ وارد نمی‌کند. چون توی گیم میکر فقط می‌تونید به Sprite مربوطه به هر Object اختصاص بدین. کنستراکت ۲ نمی‌دونه که چه Sprite های دیگه‌ای برای Object تون برای تغییر انیمیشنش استفاده کردید. نگران نباشید، وارد کردنشون توسط خودتون آسونه. فرض کنید Object پلیر فقط با به انیمیشن وارد شده. روی اون توی Layout دابل کلیک کنید تا پنجره‌ی ویرایشگر تصویر باز بشه. شما می‌تونید در پانل انیمیشن که سمت راست قرار داره کلیک راست کنید و با انتخاب **Add animation** انیمیشن‌های جدید رو اضافه کنید.



بعد، می‌تونید در پانل فریم‌ها که پایین قرار داره کلیک راست کنید و **Import Frames** رو انتخاب کنید.



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

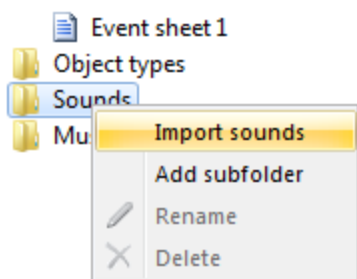
بقیه‌ی Object ها

اگه Sprite های گی‌م میکری هست که هنوز وارد نشده می‌تونید از ویندوز اکسپلورر فایل‌های PNG رو درگ و دراپ^۱ کنید توی Layout کنستراکت ۲. به Sprite جدید اضافه می‌شه. اگه چند تا فایل PNG رو با هم درگ و دراپ کنید توی کنستراکت ۲، به Sprite دارای انیمیشن جدید به وجود میاد که اون عکس‌ها فریم‌هاش هستن. (یادتون باشه که در کنستراکت ۲ Sprite نماینده‌ی Object هست – اگه انیمیشن‌هایی وجود داشته باشن که شیئی از اونا استفاده کنه، اونا رو از طریق ویرایشگر انیمیشن، همون طور که قبلاً گفته شد وارد کنیدشون)

^۱ با موس بگیرید بکشید و بعد ول کنید

صداها (Sound)

در نوار پروژه روی **Sounds** کلیک راست کنید و **Import Sounds** رو انتخاب کنید. همی صداهای داخل پروژه تون رو انتخاب کنید، کنستراکت ۲ می تونه همشون رو یکجا وارد کنه. **تذکر:** کنستراکت ۲ از فایل های MIDI پشتیبانی نمی کنه.



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

تموم شد!

این آموزش درباره ی این بود که تا اونجا که ممکنه پروژه های گیم میکر رو وارد کنستراکت ۲ کنیم. این دو نرم افزار تفاوت های کوچک خیلی زیادی با هم دارند به همین دلیل هیچ وقت نمی شه هر چیزی رو از گیم میکر وارد کنستراکت ۲ کرد، و معمولاً به کم در دسر داره. اما، توی زمان خیلی صرفه جویی می کنه و به شما به نقطه ی مفید برای شروع با کنستراکت ۲ می ده و باعث می شه لازم نباشه همه چی رو از اول بسازید.

یادتون باشه که یکی از بزرگترین تفاوت های بین گیم میکر و کنستراکت ۲ اینه که کنستراکت ۲ زبون اسکریپت نویسی نداره. اون همی کارها رو با ایونت انجام می ده که به اندازه ی کافی برای گرفتن جای اسکریپت نویسی به طور کامل قدرت داره. کنستراکت ۲ فقط به خاطر سیستم رویدادش طراحی شده. به هیچ وجه هم قرار نیست که بعداً از اسکریپت نویسی پشتیبانی کنه! اگه می خواین بیشتر بدونید که کنستراکت ۲ چه طور کار می کنه، و چه طور رویدادها می تونند کاملاً جای اسکریپت نویسی رو پر کنند، ممکنه بخواید [این آموزش مقدماتی راهنمای کنستراکت ۲](#) ما رو بخونید. اگه سؤالی دارید، توی [انجمن](#) از ما بپرسید. ما خوش حال می شیم کمک کنیم!

والسلام علی من اتبع الهدی