بسم الله الرحمن الرحیم

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

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

فهرست مطالب

کنستراکت ۲ رو بگیرید ۳

وارد کردن پروژه‌ی گیم میکر با پسوند gmx..... ۳

چی وارد می‌شه؟ ٤

اصل مطلب ٤

Room ها ٤

Backgroundها و Tileها ٥

Spriteها و Object ها ٥

انیمیشن‌ها ٥

بقیه‌ی Object ها ٦

Soundها ٧

تموم شد! ٧

کنستراکت ۲ به شما اجازه می‌ده 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 می‌شه و چه چیزهایی وارد نمی‌شه.

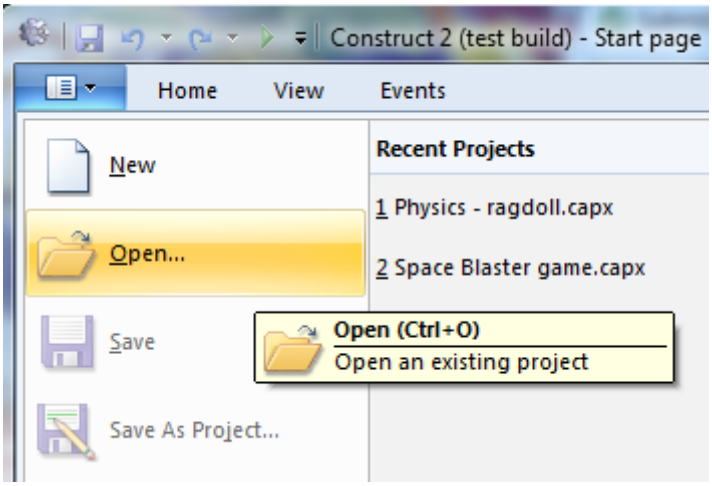
کنستراکت ۲ رو بگیرید

اوّل 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!

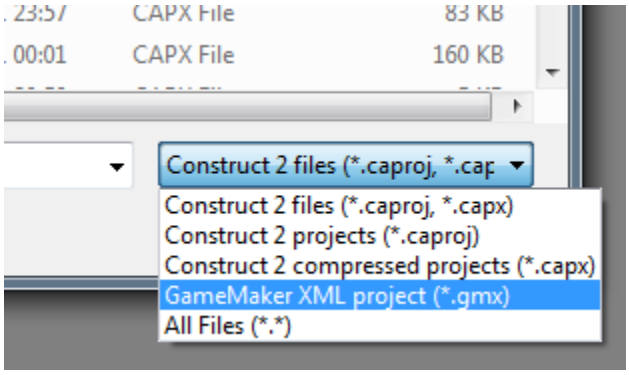
وارد کردن پروژه‌ی گیم میکر با پسوند .gmx

تذکر: کنستراکت ۲ فقط می‌تونه پروژه‌هایی از گیم میکر رو وارد کنه که بر پایه‌ی XML باشند. این طور 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:

- Spriteهایی که به هیچ شیئی وصل نشدند (به طور پیش‌فرض)
- Sound ها
- Path ها
- Script ها
- Font ها
- Time Line ها

بعضی از اینا رو خودتون می‌تونید بعداً وارد کنید. امّا، 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 یه 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.

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 Tileها

در کنستراکت ۲ Backgroundها و Tileها به اشیاء **Tiled Background** تبدیل می‌شند. هر گروه از تایل‌ها به یه Tiled Background تبدیل می‌شه.

Spriteها و Object ها

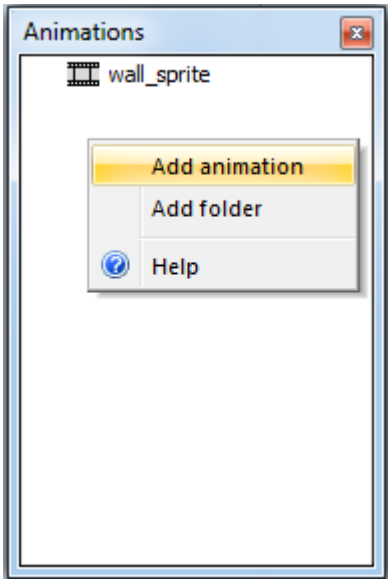
کنستراکت ۲ بین Spriteها و Object ها فرق نمی‌ذاره. در کنستراکت ۲، یه نوع Object وجود داره به نام Sprite Object که از عکس‌ها و انیمیشن‌هایی تشکیل می‌شه که قسمتی از اون محسوب می‌شند. از طرف دیگه، Object های گیم میکر از هیچ عکسی تشکیل نمی‌شند، اونا به سادگی به Spriteی جدا رجوع می‌کنند. بنابراین راهی یک به یک برای وارد کردن Object ها گیم میکر به کنستراکت ۲ وجود نداره. حالا اینجا می‌بینیم که موقع وارد کردن Object ها کنستراکت ۲ چی کار می‌کنه:

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.

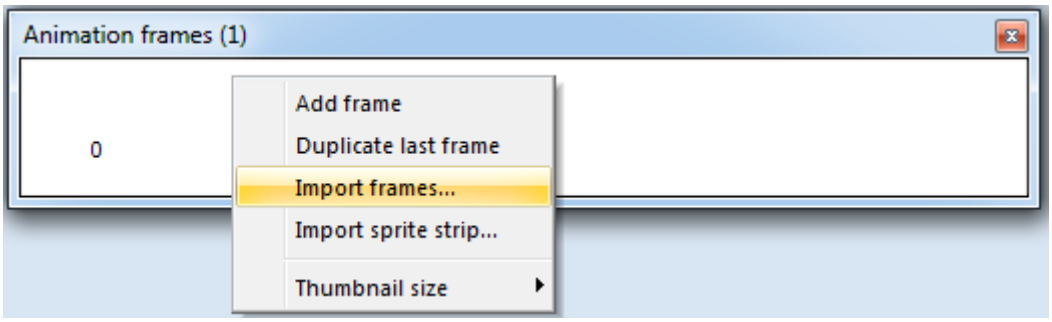
اگه Object، Sprite مربوط به خودش رو داشته باشه ولی توی Room قرار نداشته باشه، کنستراکت ۲ بازهم واردش می‌کنه ولی هیچ نمونه‌ای از اون رو توی Layout ایجاد نمی‌کنه. شما می‌تونید Object رو در نوار پروژه پیدا کنید. بعد خیلی راحت اون رو توی یه Layout بکشید تا یه نمونه‌ی جدید از روش ایجاد بشه.

انیمیشن‌ها

معمولاً توی گیم میکر Spriteهای Object ها در حین بازی با اسکریپت‌های جی‌ام‌ال تغییر می‌کنند، که اینا رو کنستراکت ۲ وارد نمی‌کنه. چون توی گیم میکر فقط می‌تونید یه Sprite مربوطه به هر Object اختصاص بدین. کنستراکت ۲ نمی‌دونه که چه Spriteهای دیگه‌ای برای Objectتون برای 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 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 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.

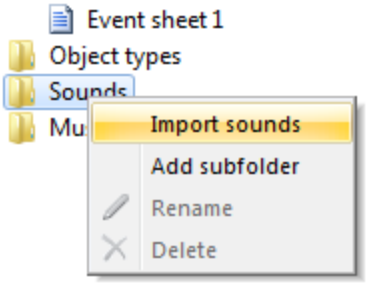
بقیه‌ی Object ها

اگه Sprite‌های گیم میکری هست که هنوز وارد نشده، می‌تونید از ویندوز اکسپلورر فایل‌های PNG رو درگ و دراپ[1] کنید توی Layout کنستراکت ۲. یه Sprite جدید اضافه می‌شه. اگه چند تا فایل PNG رو با هم درگ و دراپ کنید توی کنستراکت ۲، یه Sprite دارای انیمیشن جدید به وجود میاد که اون عکس‌ها فریم‌هاش هستند. (یادتون باشه که در کنستراکت ۲ Sprite نماینده‌ی Object هست – اگه انیمیشن‌هایی وجود داشته باشند که شیئی از اونا استفاده کنه، اونا رو از طریق ویرایشگر انیمیشن، همون طور که قبلاً گفته شد وارد کنیدشون)

[1] با موس بگیرید بکشید و بعد ول کنید

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 می‌تونه همه‌شون رو یکجا وارد کنه.
تذکر: کنستراکت ۲ از فایل‌های MIDI پشتیبانی نمی‌کنه.



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 نمی‌شه 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 می‌شه لازم نباشه همه چی رو از اوّل بسازید.

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 این آموزش مقدّماتی راهنمای کنستراکت ۲ ما رو بخونید. اگه سؤالی دارید، توی انجمن از ما بپرسید. ما خوش‌حال می‌شیم کمک کنیم!

والسّلام علی من اتّبع الهدی