

مقالات آموزشی ساخت بازی های کامپیوتری با استفاده از MOD های آماده



ساخت یک Skin ساده

نویسنده: حسن شفیعی منفرد (تکاور)

بهترین اندازه دید : ۱۰۲۴ * ۷۶۸

ابتدا حتماً مقاله قبلی با دقت مطالعه کنید. میتونید از قسمت دریافت فایل سایت طراحان ایرانی از این آدرس دریافت کنیدش:

http://www.persian-designers.com/index.php?download&op=section_view&id=9

و یا آن را بصورت آنلاین در سات ترویا از این آدرس ببینید:

http://www.troya.ws/how_to_mod/howtomod_001.htm

خب. در این مقاله شما را در ساخت یک mod از نوع skin راهنمایی میکنم. علت اینکه از ساختن skin ها شروع میکنم اینه که کار ساده و مناسبی است برای شروع کردن به mod سازی.

Skin چیست؟

هر مدل (Model) سه بعدی داخل بازی دارای یک و یا چند فایل تصویری همراه با آن است که رنگ و بافت (Texture) روی آن مدل را مشخص میکند. این تصویر همان سطح روی این مدل است که بر روی سطح صاف پهن شده است. درست مثل یک مجسمه کاغذی که از هم باز شده و تکه هایش روی زمین پهن شده و روی آن رنگ آمیزی شده. واژه skin در اصل یک واژه غیره حرفه ای بکار برده شده بوسیله mod سازهاست و در دنیای حرفه ای ها معنی متفاوتی دارد. به skin ها معمولاً بافت (Texture) هم گفته می شود.

انواع skin ها:

شخصیت داستان (Character Skin) :

تمام موجودات زنده که حرکت میکنند جزو این دسته اند.

وسایل نقلیه (Vehicles) :

همانطور که از اسم معلوم هست مربوط به وسایل نقلیه است.

تفنگ (Weapons) :

عوض کردن بافتهای (Texture) تفنگها هم مورد علاقه خیلی ها است.

بافت های محیط (Terrain Textures) :

چیز های مثل چمن ، خاک ، دیوار ها ، جاده ها و ... جزو این دسته اند. این قسمت طرفدار زیادی ندارد و کمی هم سخت است.

صفحه نمایش چشمی (HUD که مخفف Head Up Display است) :

HUD همان صفحه ای است که خشاب بازیکن ، تفنگهایش ، راداراش و غیره را در بازی نشان میدهد.



صحنه ای از بازی Unreal Tournament 2004. بازی Unreal دارای HUD مفصلی می باشد که شما میتونید آنرا در این تصویر ببینید.

Decal:

آثار برخورد تیرها بر سطوح مختلف ، پارگی روی دیوار و ... ، که به سطوح دیگه در بازی اضافه میشه. مثلاً وقتی به دیوار تیر میزنید یک Decal Texture در محل شلیک شما بر دیوار به شکل جای تیر، اضافه میشود.



در این عکس که از بازی Counter Strike: Source گرفته شده خونهای روی دیوار و جاهای تیر نمونه هایی از Decal Texture هستند. حتی آن نقاشی دیواری که همه اش توی عکس جاننده نوعی Decal هست که سازنده نقشه بازی آنرا آنجا گذاشته.

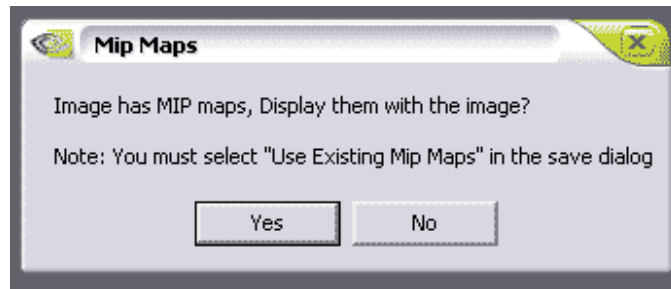
انواع دیگری هم از Skin داریم که در اینجا مجال بررسی آنها را نداریم.

برنامه های لازم را بر رایانه خود نصب کنید:

- ۱- **Photoshop** : آیا این یکی واقعن نیازی به توضیح داره ؟
- ۲- **Farcry** : در مقاله قبلی اشاره کرده بودم که این بازی را خریداری کرده و بر رایانه خود نصب کنید. قرار است که برای این بازی Skin بسازیم.
- ۳- **DDS Plug in** : خیلی از بازی های کامپوتری از جمله Farcry از این فرمت فایل (Format File) برای ذخیره تصویر ها و Texture هایشان استفاده میکنند. این Plug-in رو میتونید از این سایت در یافت کنید:
http://download.nvidia.com/developer/NVTextureSuite/NVIDIA_Photoshop_Plugins_6.6.0827.1800.exe
حجم فایل حدود ۲,۸ مگا بایت است که چاره ای جز دانلود آن نیست. آن را نصب کنید و Photoshop میتواند فایل هایی که پسوند DDS دارند را باز کند.

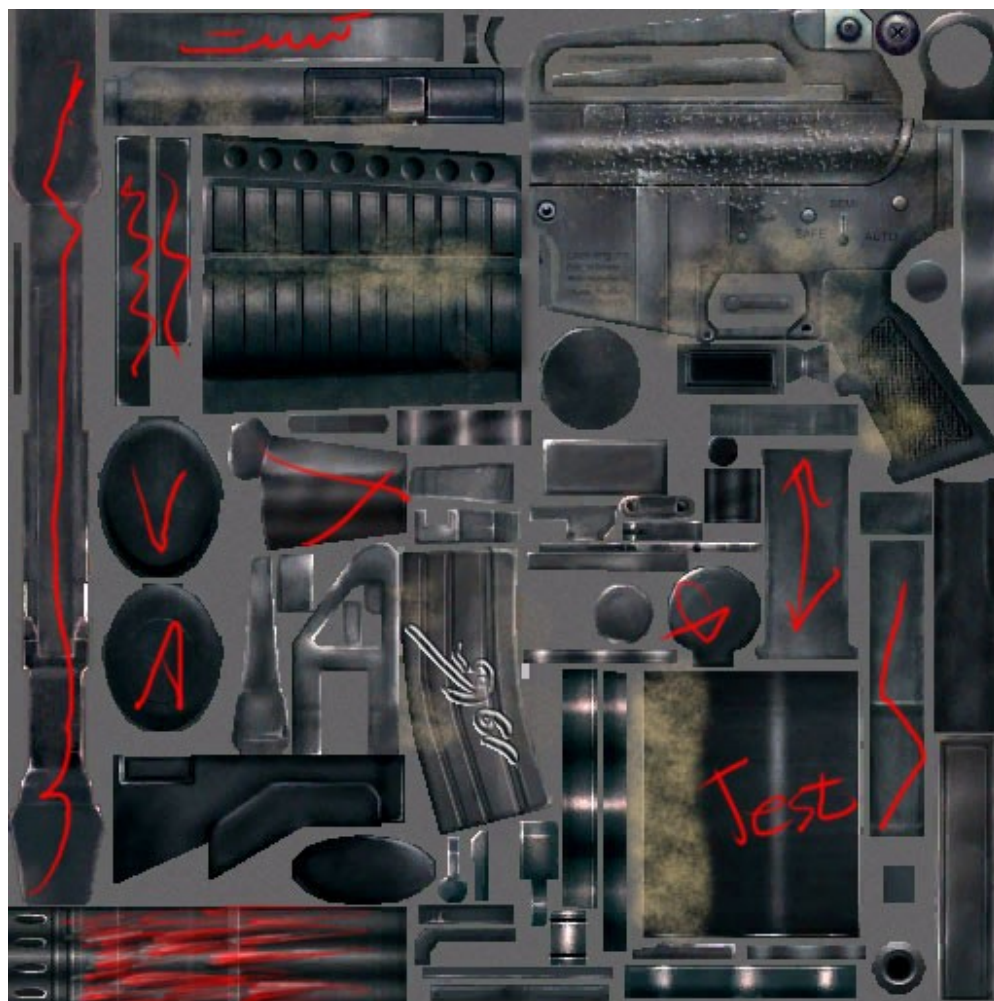
اولین Skin خود را بسازید:

در کامپوتر خود به `C:\> \<Far cry ro nasb kardid Jaayi ke> Objects\Weapons\M4` بروید . مثلاً در کامپوتر من ای محل بصورت پیش فرض `Cry\Objects\Weapons\M4 C:\Program Files\Far` است. در این پوشه (Folder) ، فایل های مربوط به تفنگ M4 که در بازی قرار دارند. یکی از این فایل ها نامش M4.DDS است که بافت (Texture) این تفنگ در آن قرار دارد. این فایل را از طریق Photoshop باز کنید. حالا این پیغام بر صفحه نمایش شما ظاهر میشود شما No را بزنید:



متاسفانه توضیح در مورد Mip Map ها در این مقاله نمیگنجد.

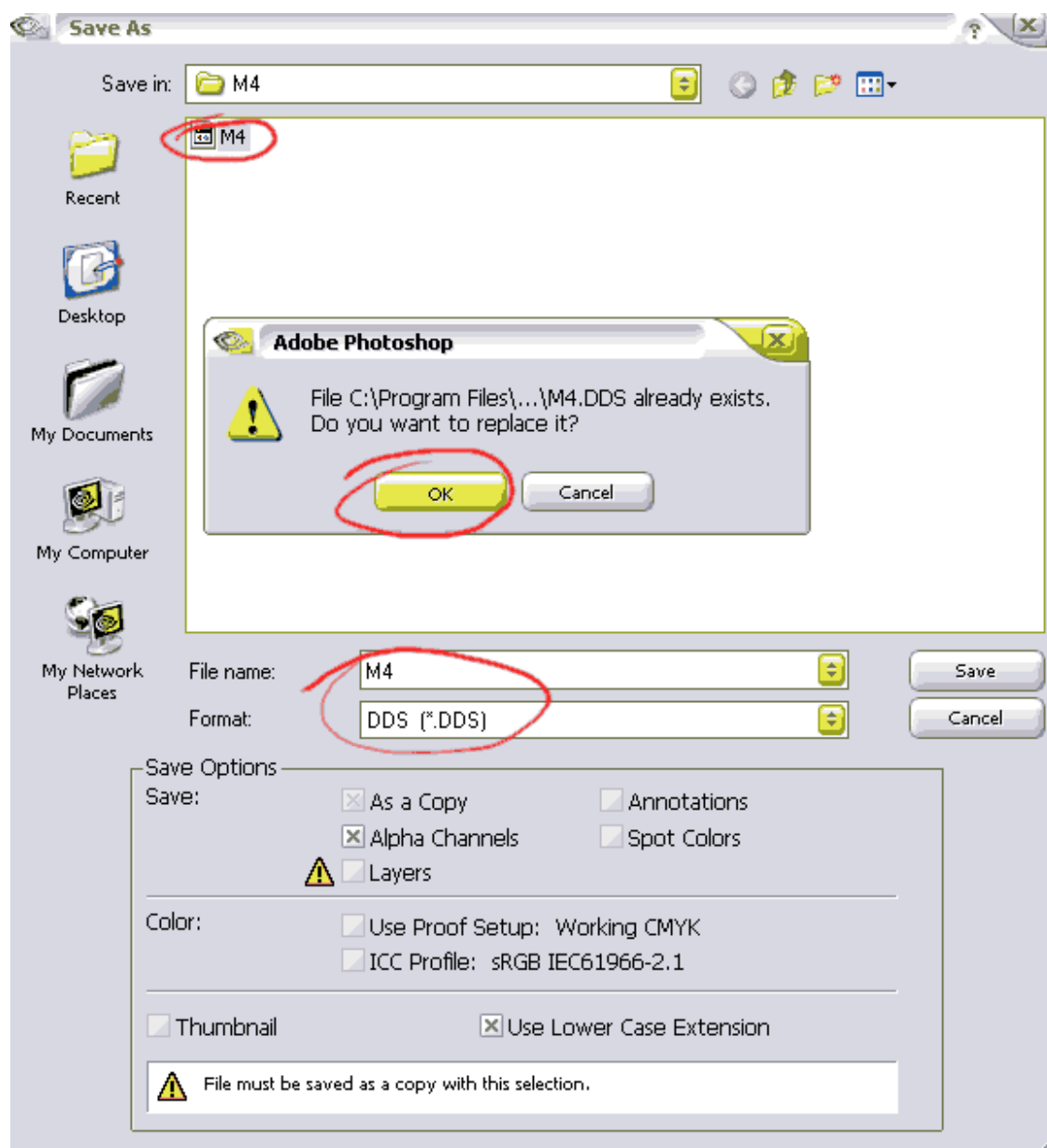
حالا شما صفحه ای پیش رو دارید که قسمت های مختلف این تفنگ را بصورت تخت نشان میدهد. اگر برایتان گیج کننده است به داخل بازی بروید و این تفنگ رو از نزدیک با دقت نگاه کنید و سعی کنید که بفهمید که هر قسمت از این تصویر در کجای تفنگ قرار دارد. اگر به ایجاد این تصویر دقت کنید می بینید که ۵۱۲ در ۵۱۲ است. اندازه تصاویر در بازی های کامپوتری از این قاعده پیروی میکند: اول اینکه باید به صورت مربع باشند. دوم آنکه ضلع آنها باید عددی 2^x باشد. مانند ۲۵۶ - ۵۱۲ - ۱۰۲۴ . البته هر چه این اندازه بزرگ تر باشد مقدار بیشتری از منابع کامپوتر باید صرف پردازش آن در بازی بشود. حالا به میل خود تصویر را تغییر دهید. مثلاً این تغییر من است که بسیار عجولانه انجام شده:



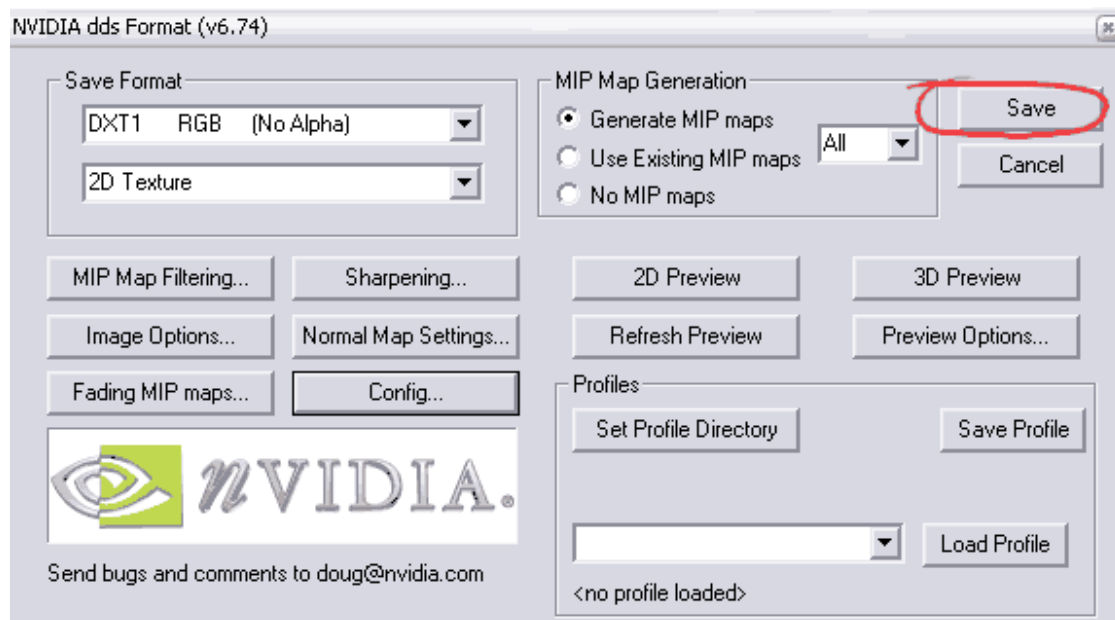
دقت کنید که من وقتم محدود بوده . پس ، نزنید دیگه ، آخ!

خب، وقتی که تغییراتی که مایلید رو انجام دادید فایل رو بصورت DDS با همان اسم و در همانجا که بود ذخیره کنید. اگر مایلید یک کپی از فایل اصلی M4.DDS را هم در محل دیگری نگهدارید که در صورت نیاز داشته باشیدش، چون که موقع ذخیره کردن کار خودتون آنرا باید حتماً Overwrite کنید.

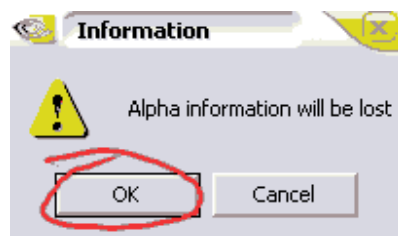
OK را بزنید



اینجا Save را فقط بزنید کاری به بقیش نداشته باشید. انشاالله در مقاله های پیشرفته تر توضیح میدم.



OK را بزنید بازم.



حالا به داخل بازی بروید و نتیجه کار خودتان را ببینید و حال کنید!



زاویه دید بازی کن



روی زمین

قدم بعدی:

در فایل های بازی FarCry بگردید و قسمت های دیگه را پیدا کنید و یک چیز دیگه را Skin کنید. دقت داشته باشید که بعضی از اجسام بازی امکان دارن که از چندین تصویر بجای یکی استفاده کند که شاید گیج کننده بشود. تمرین کنید و خواهید توانست آنها را هم Skin کنید. میتوانید Skin ها خود را برای Download برای بقیه بگذارید.

انتقادات - پیشنهادات برای مقاله های بعدی و را از طریق پست الکترونیکی (E-mail) برای من بفرستید:

takavar_gw@yahoo.com

سوالات فنی خود را در انجمن گفتگو های Persian Designers بپرسید :

<http://www.persian-designers.com>

به سایت گروه ترویا هم که در آن مشغول ساخت mod ایرانی هستیم سر بزنید:

www.troya.ws

استفاده از مطالب این مقاله با کسب اجازه از مولف بلا مانع است.

این مقاله از سایت WWW.Persian-Designers.COM دریافت شده است.

کلیه حقوق این مقاله برای نویسنده (حسن شفیعی منفرد) و سایت ذکر شده محفوظ است