

بسم الله الرحمن الرحيم

فوائد الدرس :

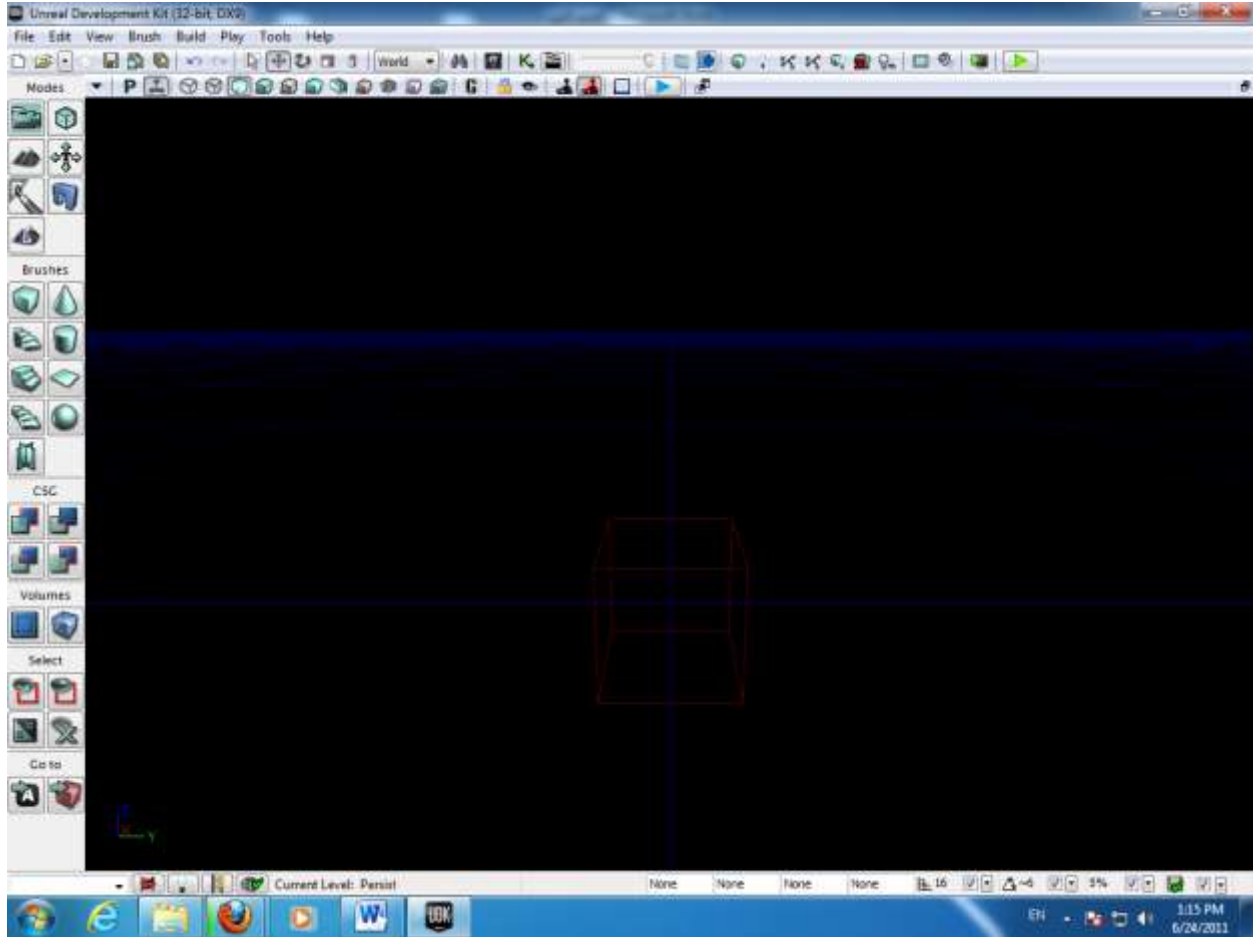
- 1- التجوال داخل شاشات ال udk المختلفة
- 2-التعامل مع الفرش brushes و meshes
- 3- الجمع و الطرح

التجوال داخل شاشات ال udk المختلفة

- التجوال يعد سهل جدا اضغط الزر الايمن للموس و تحرك ستجد انك تدور فى دائرة 360 درجة
- اضغط على الزر الايسر و جرب تحريك الموس ستجد انك تدور يمينا و شيمالا و تتحرك و الى الامام و الى الخلف مقترب و مبتعد من الصندوق الموجود فى المنتصف
- حرك بكرة الموس تتحرك للامام و الخلف و تستخدم للتكبير
- اضغط على الزرارين و حرك الموس ستجد نفسك تتحرك للاعلى و للأسفل فقط
- و اليوديكى يتيح ميزة جبارة فى التحرك داخله و هى كلعب للمنظور الاول اضغط الزر الايمن للموس و استخدم من لوحة المفاتيح ازرار w,s,d,a جربت السهولة جرب و انت بتحرك و ارجع و تقديم البلية دة للتحكم فى سرعة الحركة

التعامل مع الفرش brushes و meshes

الفرش كل المكعب الافتراضى الى قدامك و دة بستخدم لرسم المراح يعنى تحديد مكان كل الميشيز



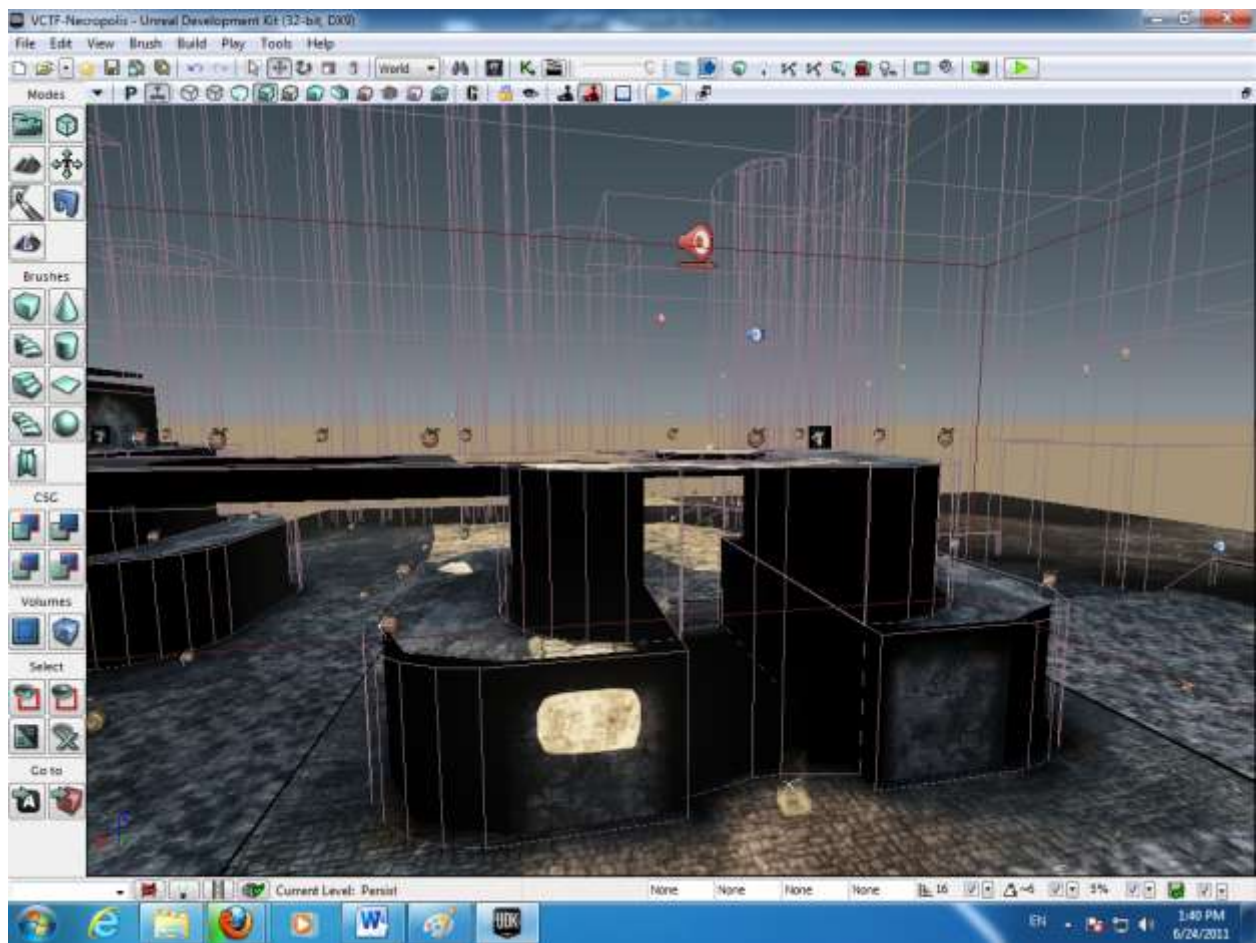
للعلم :

- البراشيز الحمراء هى المستخدمة فى صناعة bsp brushes
- اما الايتاتيك ميشيز المستخدمة فى تشكيل البيئة

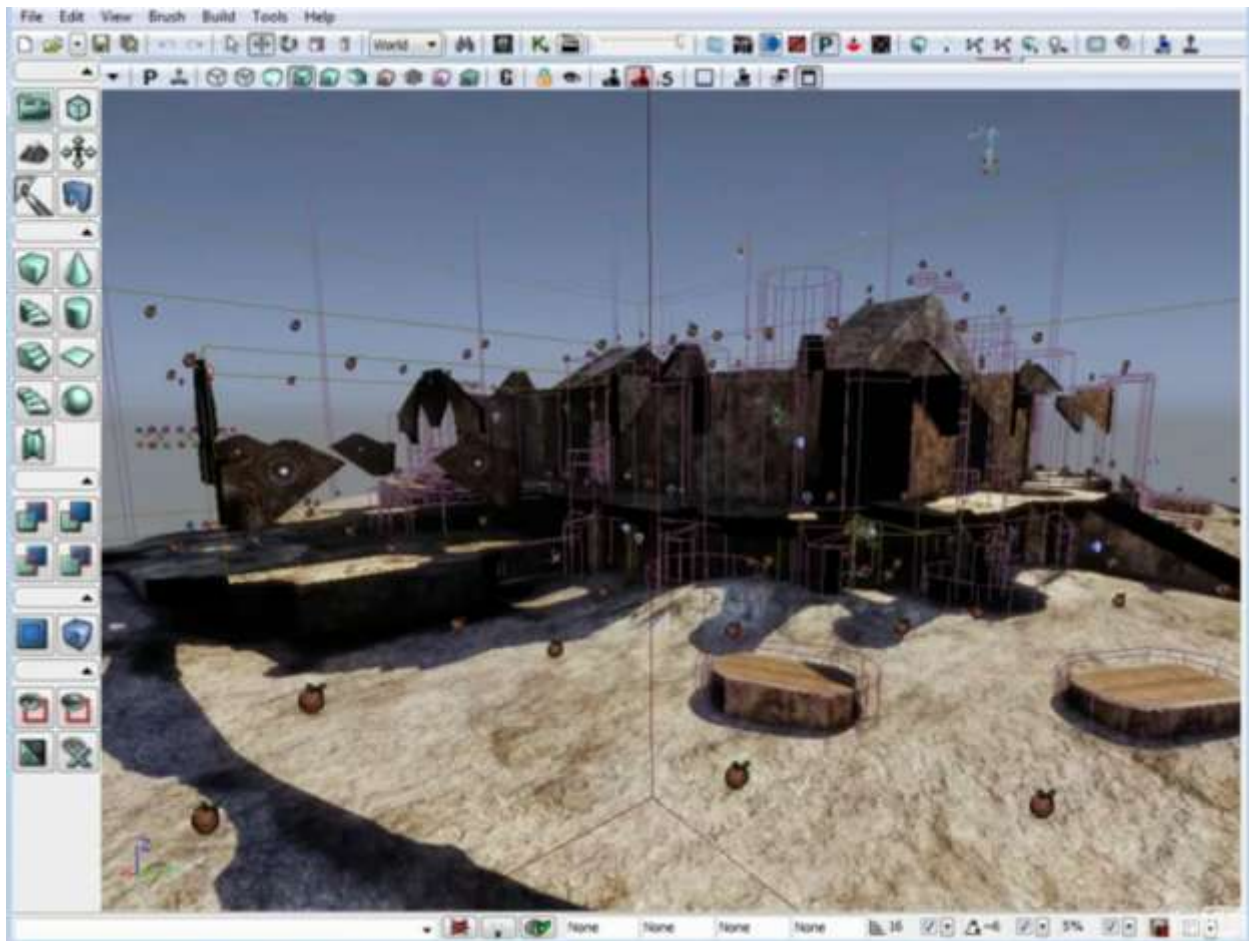
و احد يقولى و اة هى bsp براشيز دة ؟

اقولة بص يا سيدى دة انت يتستخدمها لصنع استاتيكس ميشيز وهمية لصنع لعب سريع او تخطيط المرحلة

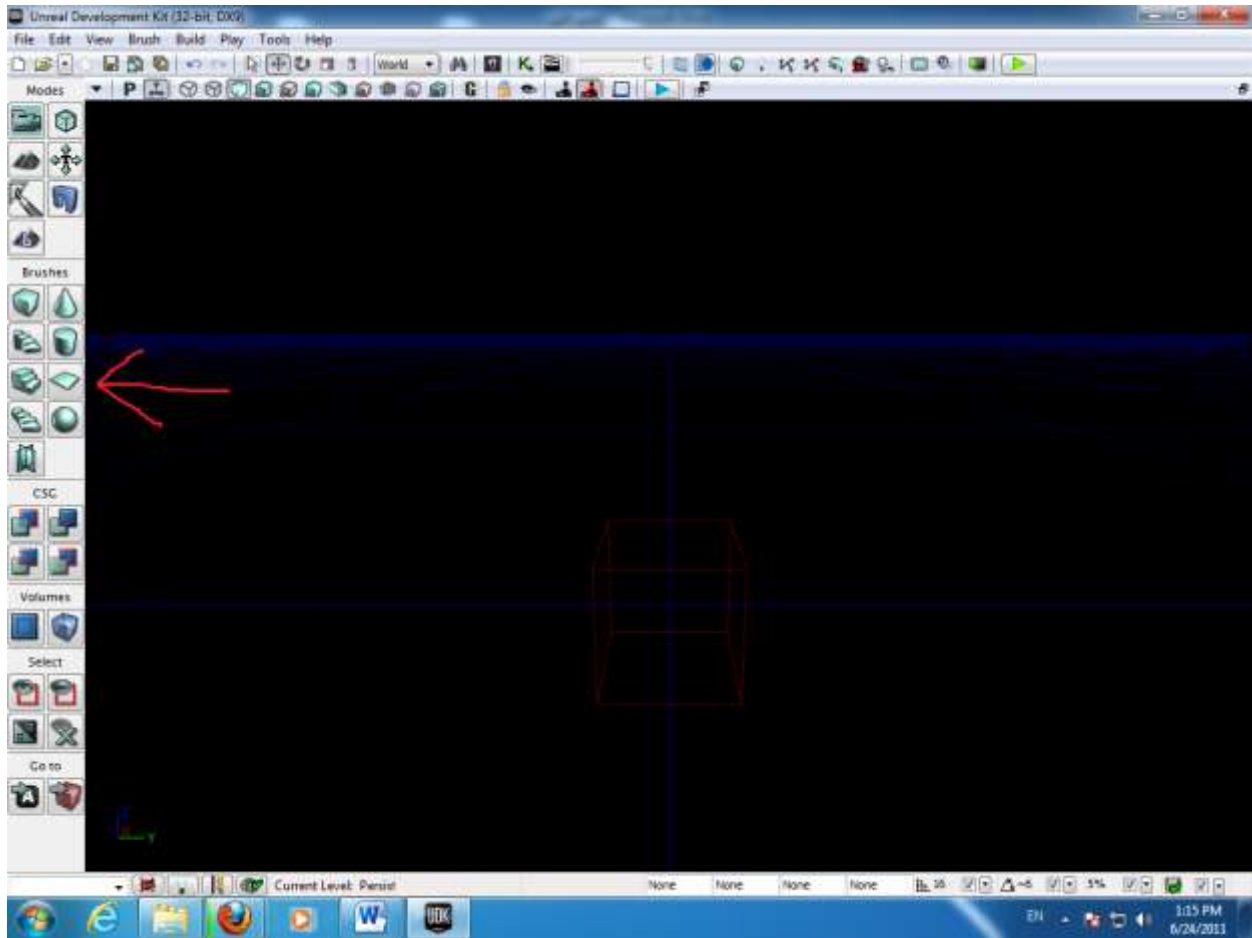
شايف مثلا الميى ميني ازاي ؟



الطوبة

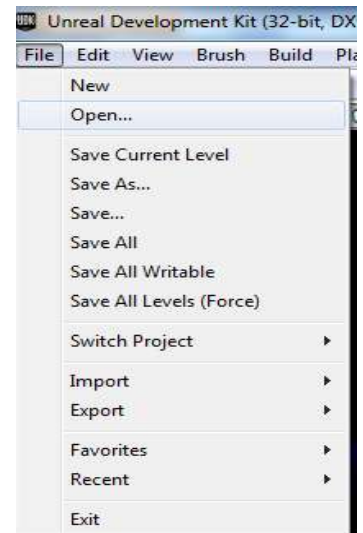


و هناك مجموعة كبيرة من البراشيس فى اليوديكي



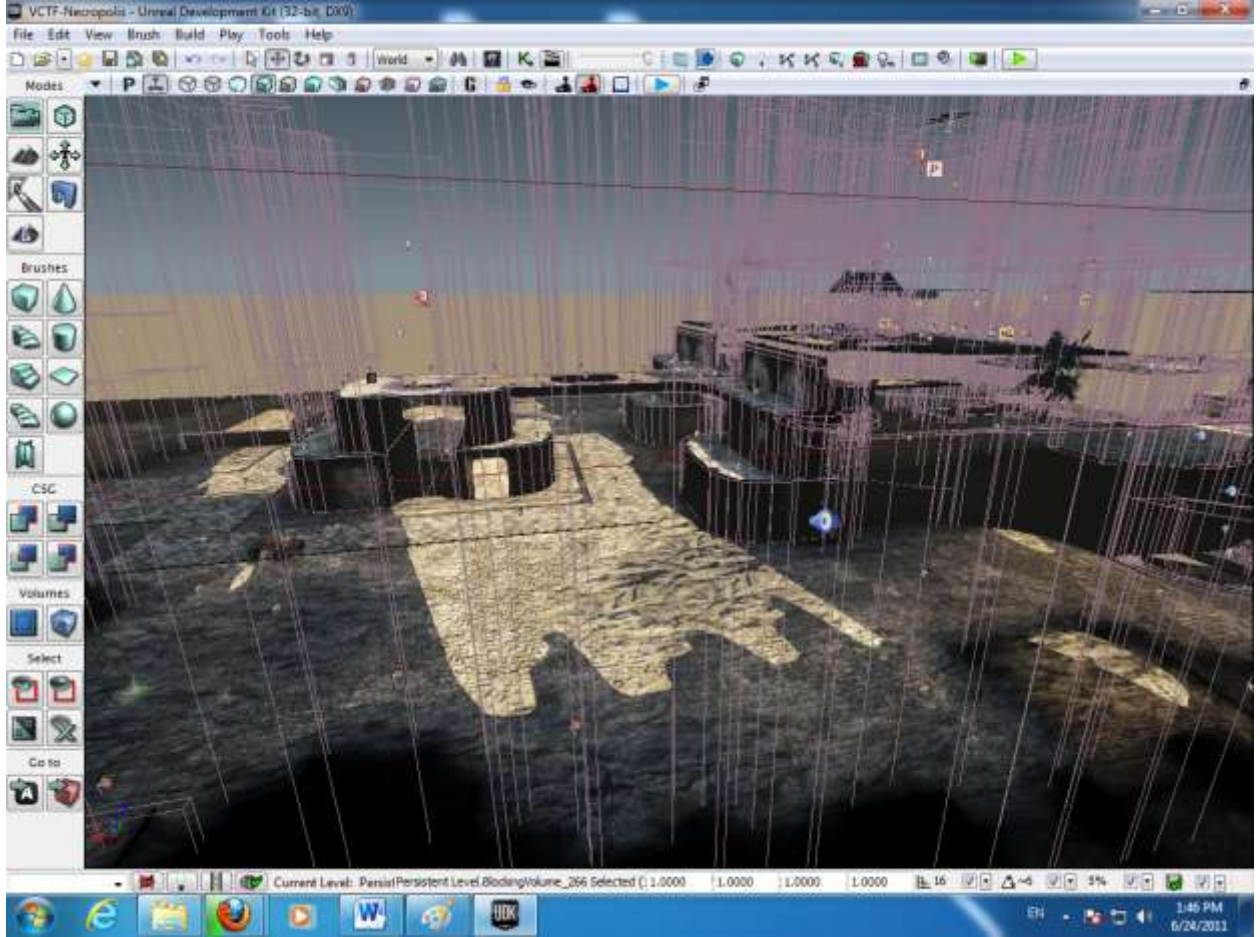
اضغط عليها و شوف اشكلها كلها

نبدأ بفتح مابة من udk للشرح



و المفروض يفتح اداك صفحة لاختيار الخرائط نختار VCTF-Necropolis

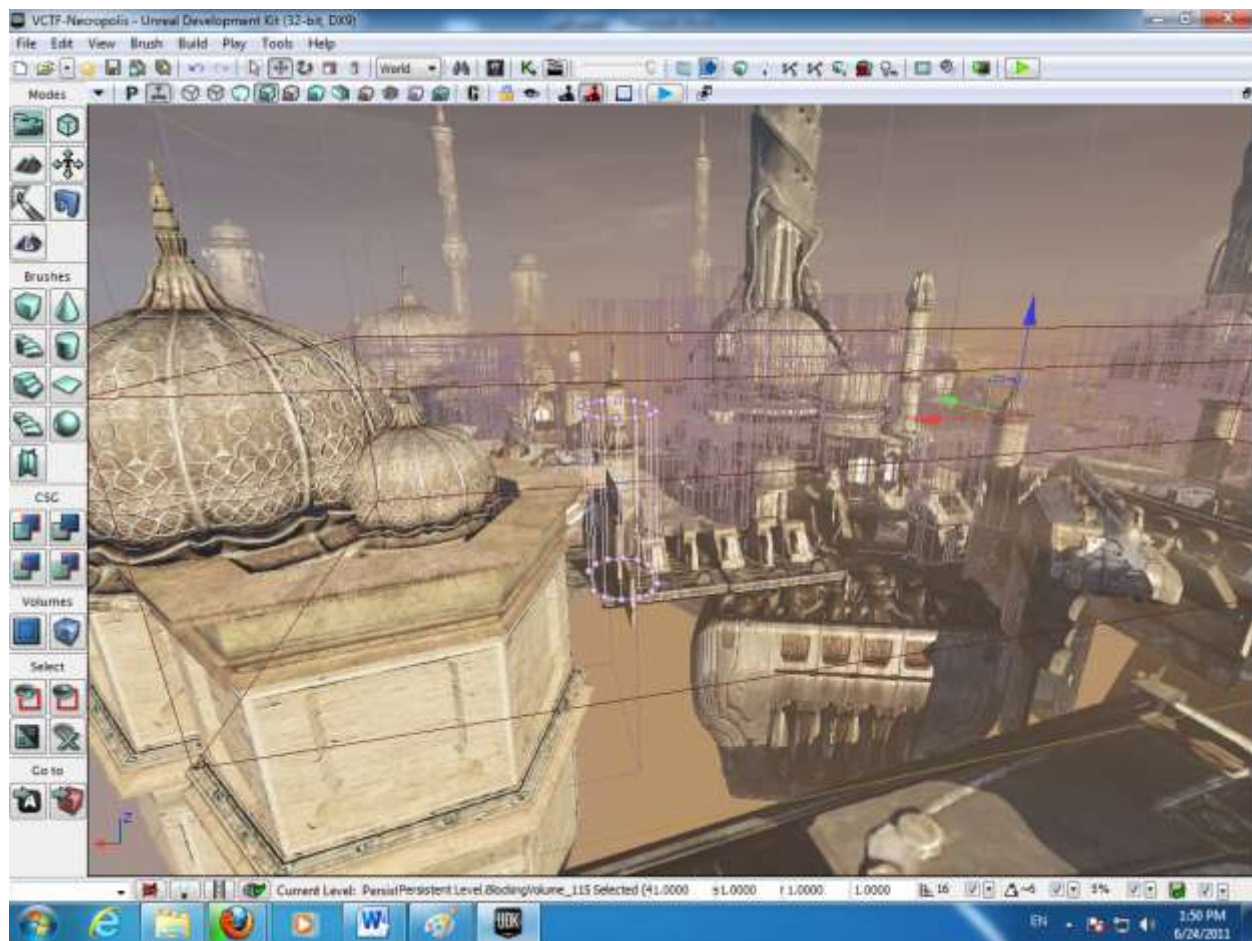
هوب



طبعاً واحد رخم يقلى اة الزحمة دة يا عم انت اقلو خليك فحالك D:

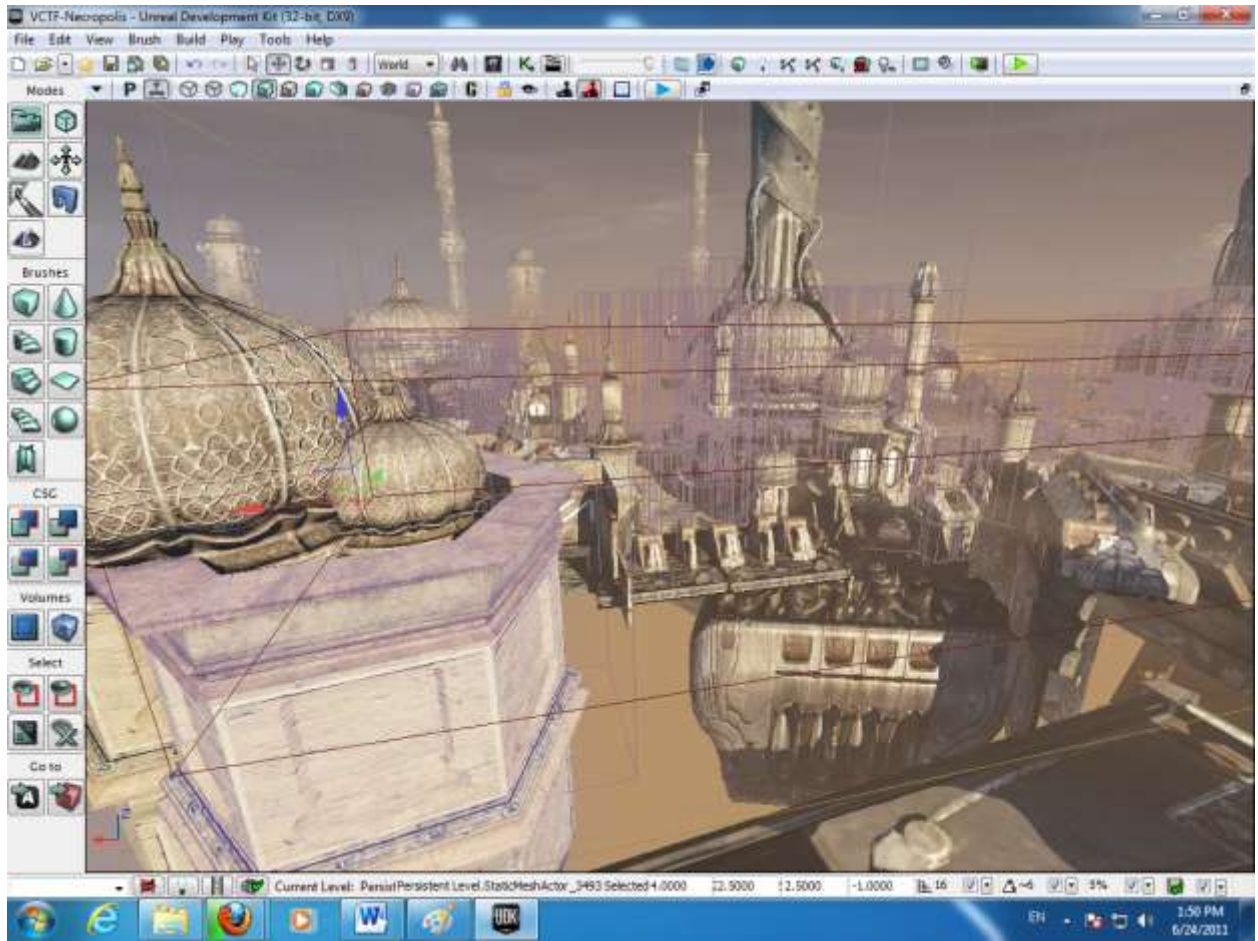
خلى بالك البرشات دة الى شيفنها تكشترات اضغط q تختفى كلها

و دة عشان كلها برشات المرحلة اضغط w واو

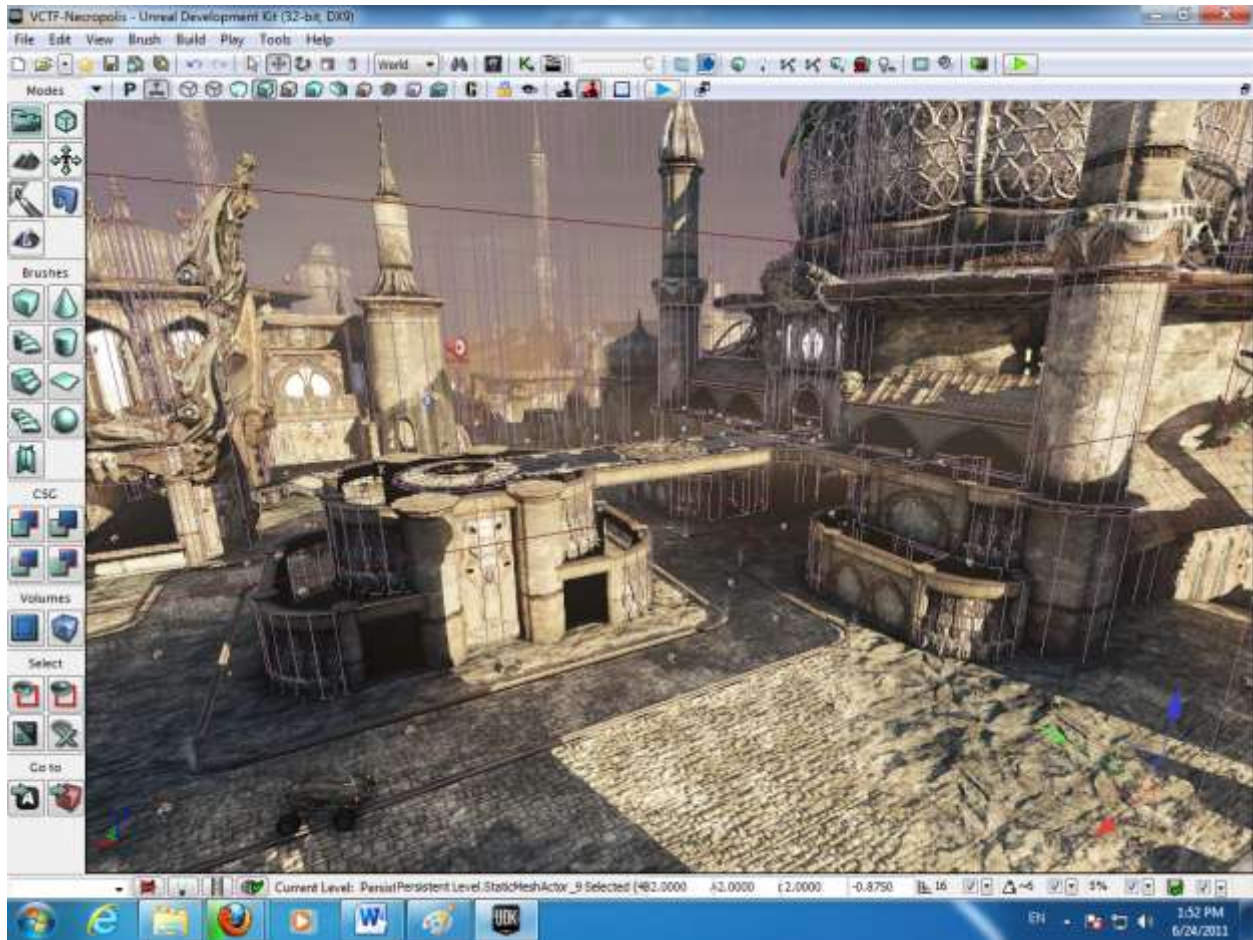


طبعاً مش کله برشز ممکن تبني حاجة ماکس او بلندر او مایا حتی و تصدرها هنا و تحطها عادى من غير برش

زى المبنى المختار

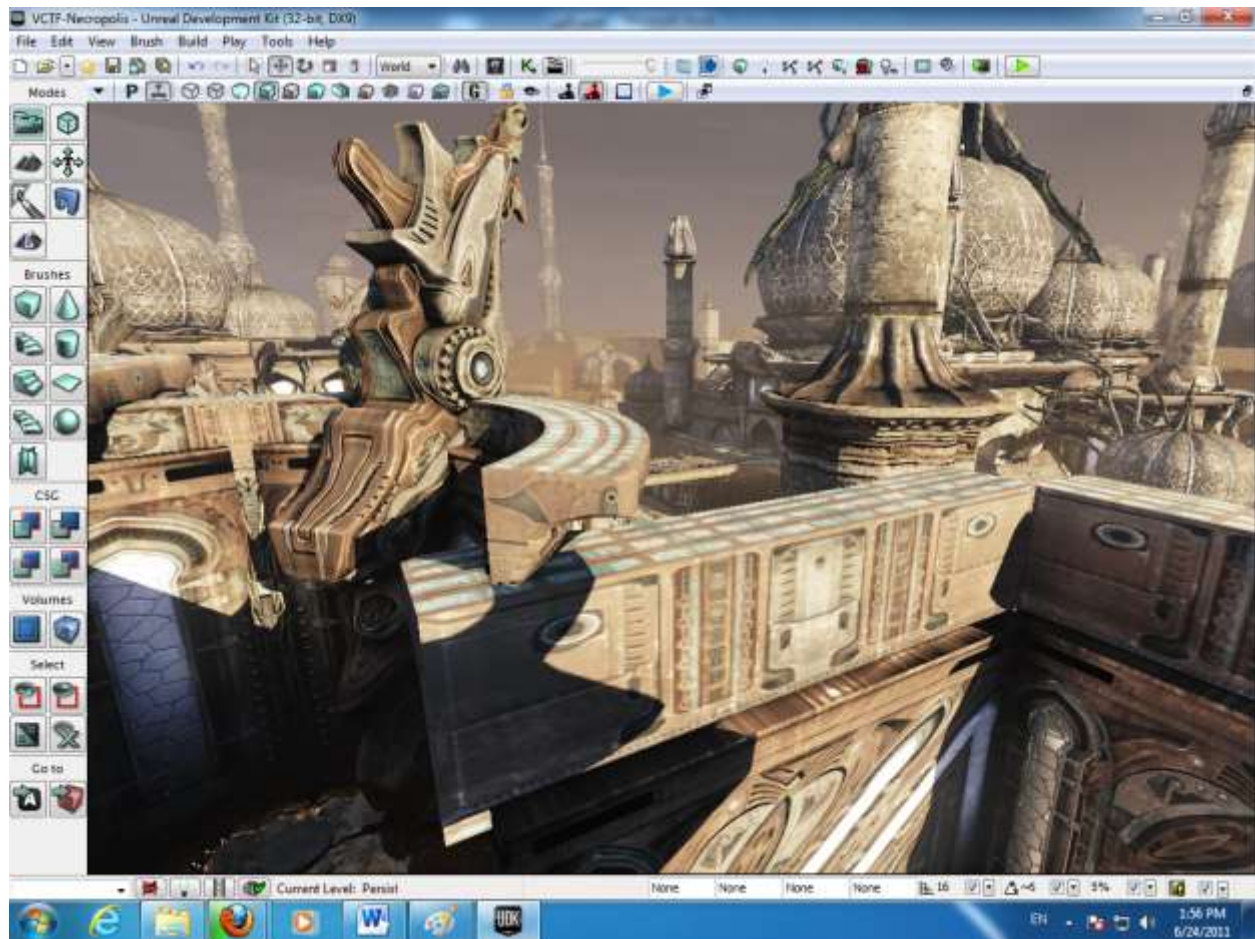


و لو لقيت حجات سودة زى دة

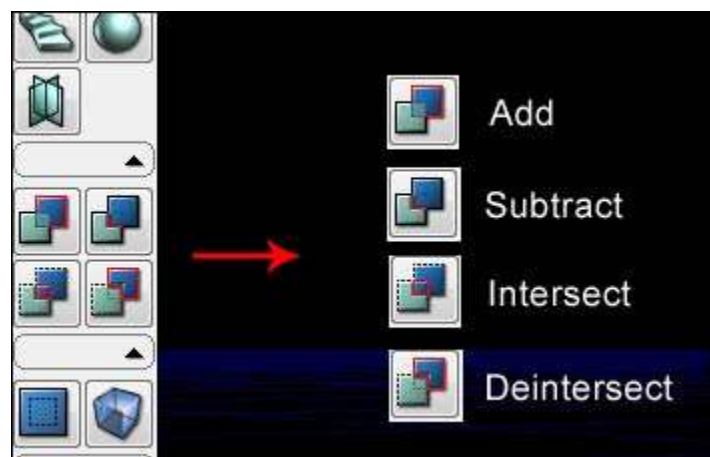


اضغط q

اضغط g و شوف السحر

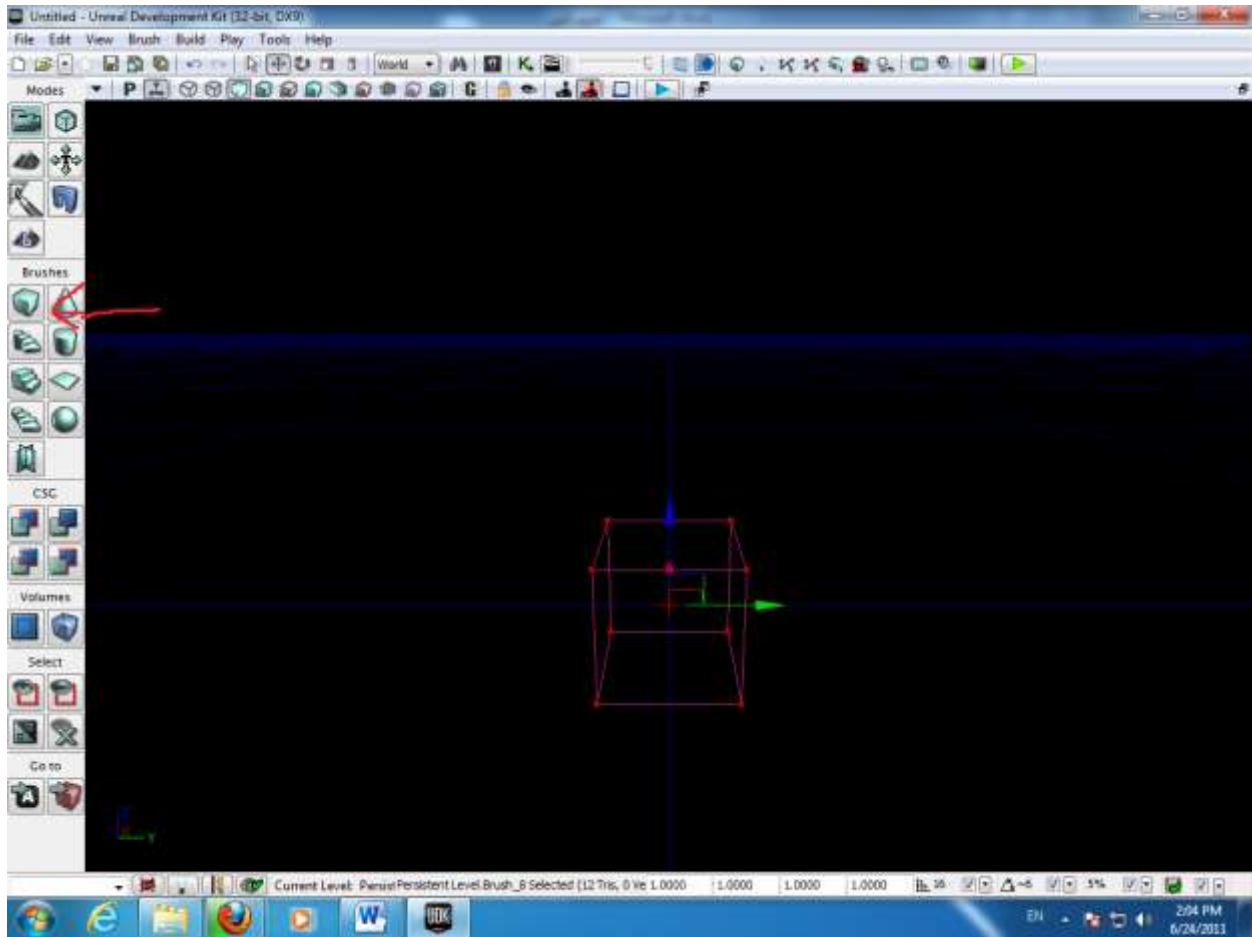


هناك بعض الاوامر للبرشز

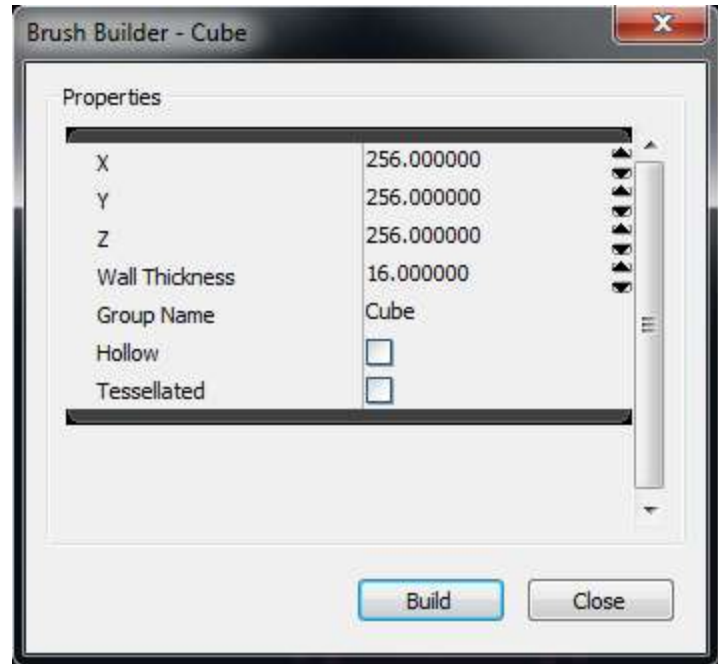


add csg بعد ما نختار شكل البرش اكد عايزين نحولها من افتراضى لواقعى فنختار add csg

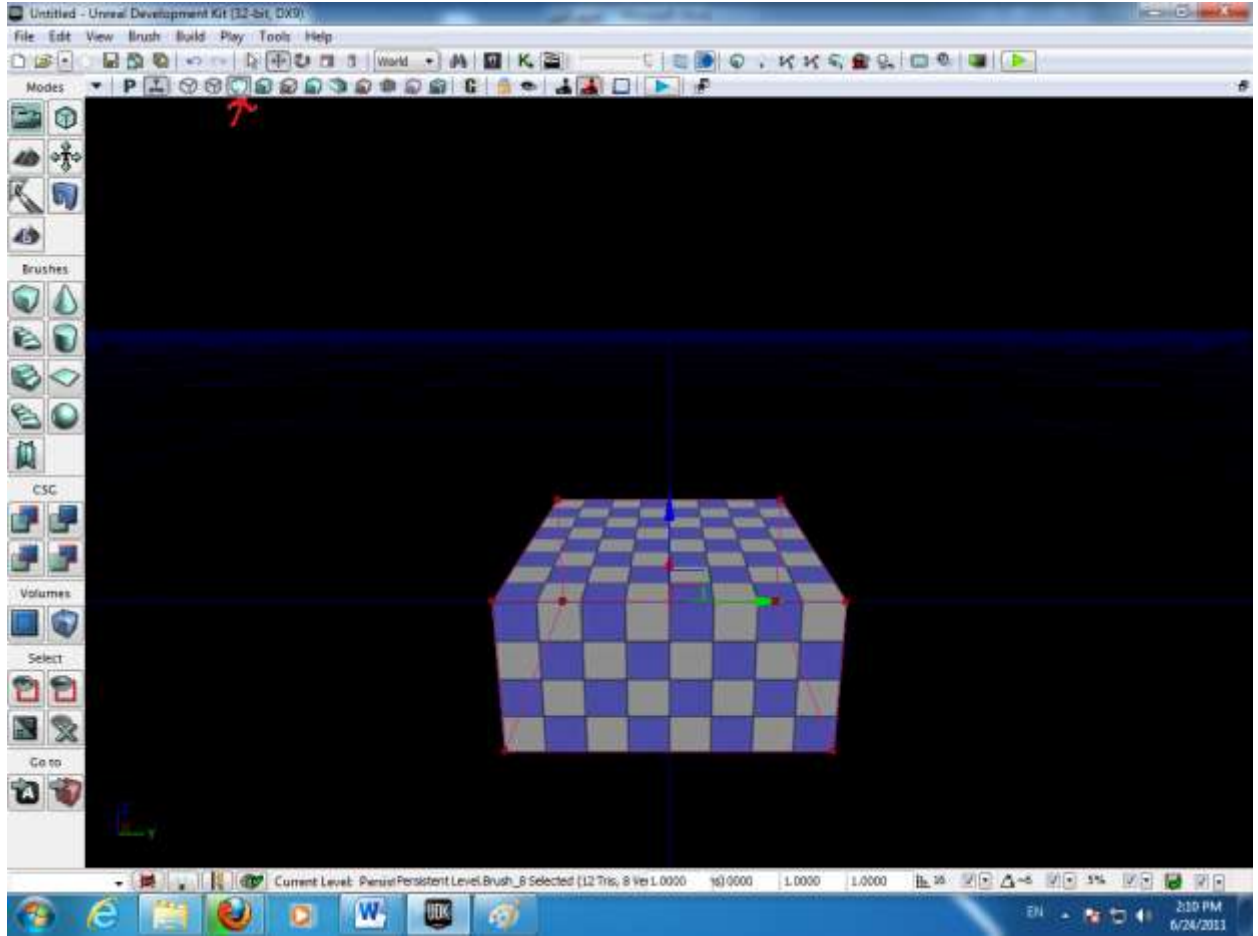
نختار new → file--- للتجربة نختار المكعب الاحمر



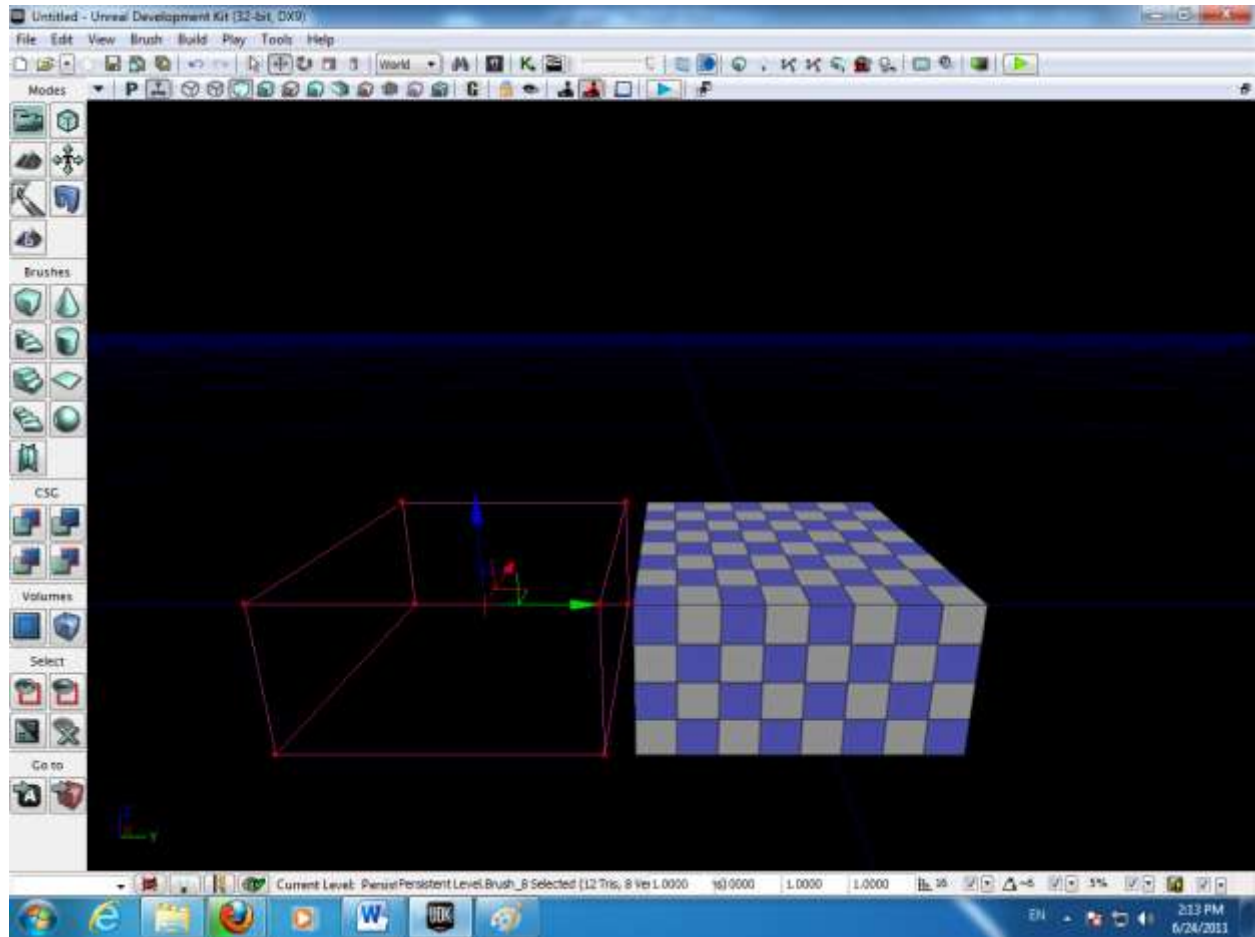
نضخ كلك رايت على المكعب الى مشورين عليه



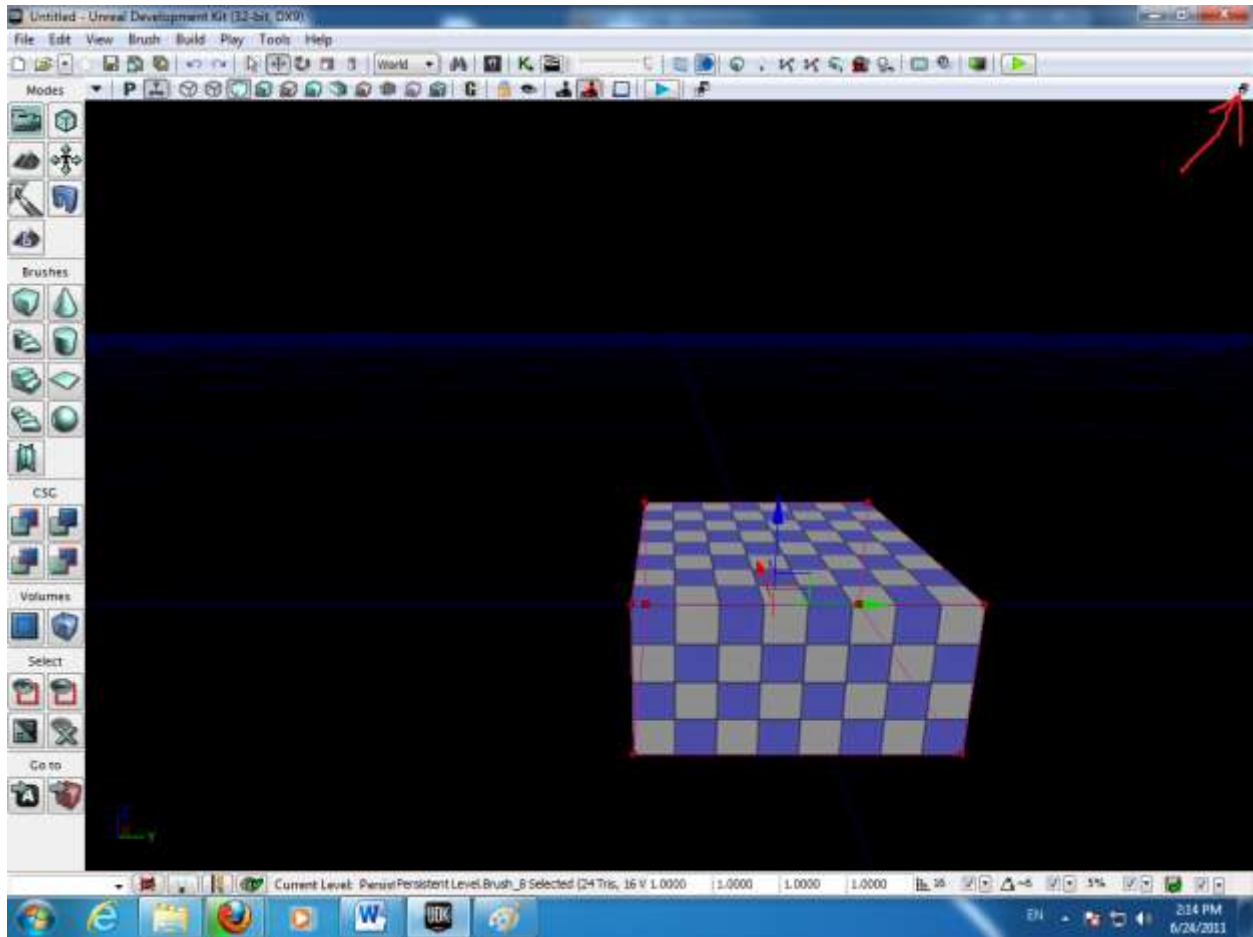
دە حتفتەح ادامك نغير x الى 512 و y الى 512 و z الى 265
و نضغط كلمة build و بعدها close و بعدها اختار add csg



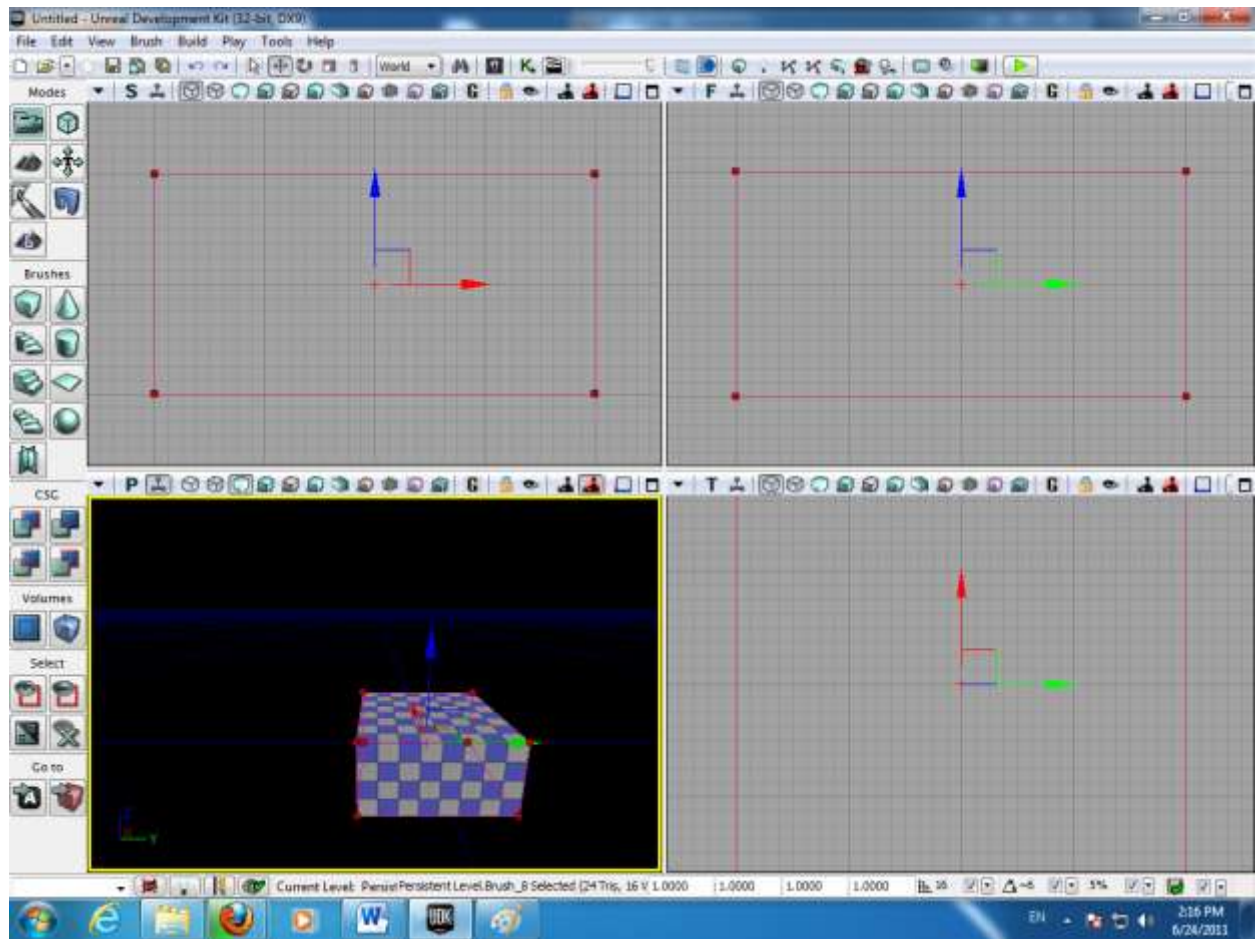
شفت انت كدة عملت تشتر مكعب و لو مظهرت كدة اضغط على السهم الموجود فى الصورة و هندخلة فى حاجة تنية دلوقتى حرك المكعب من السهم الاخضر



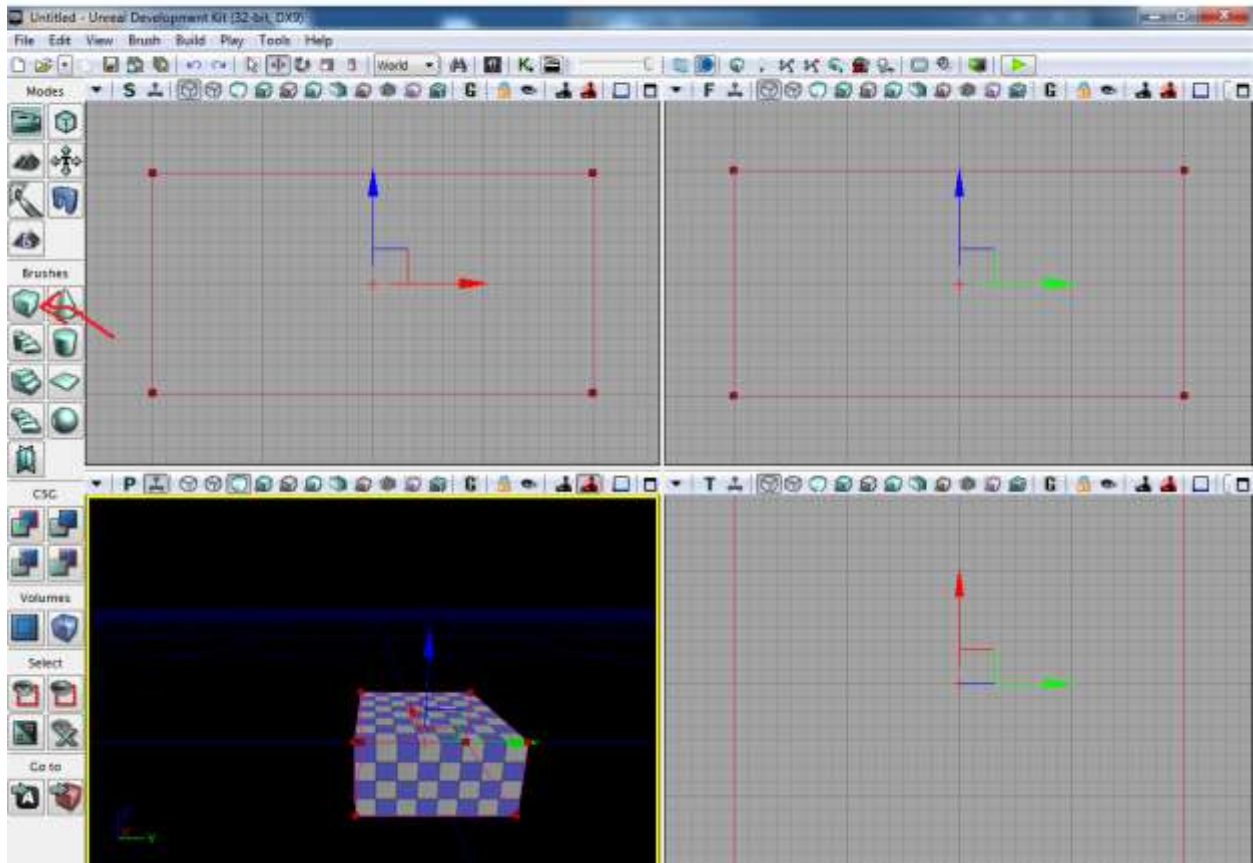
البرش الافتراضية بتعتك لسة موجودة عشان تستخدمها فى حجات تانية دلوقتى دوس ctrl+z



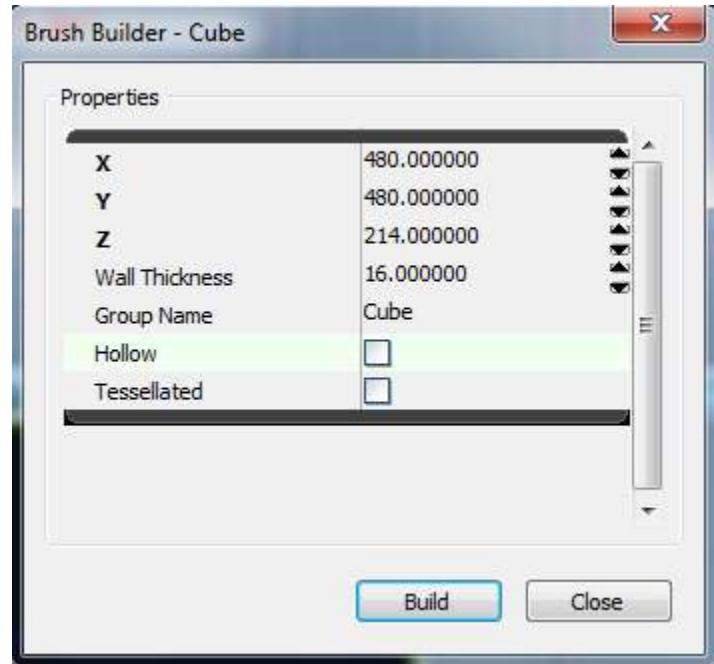
و دوس مكان السهم



دوس یمین مکان السهم



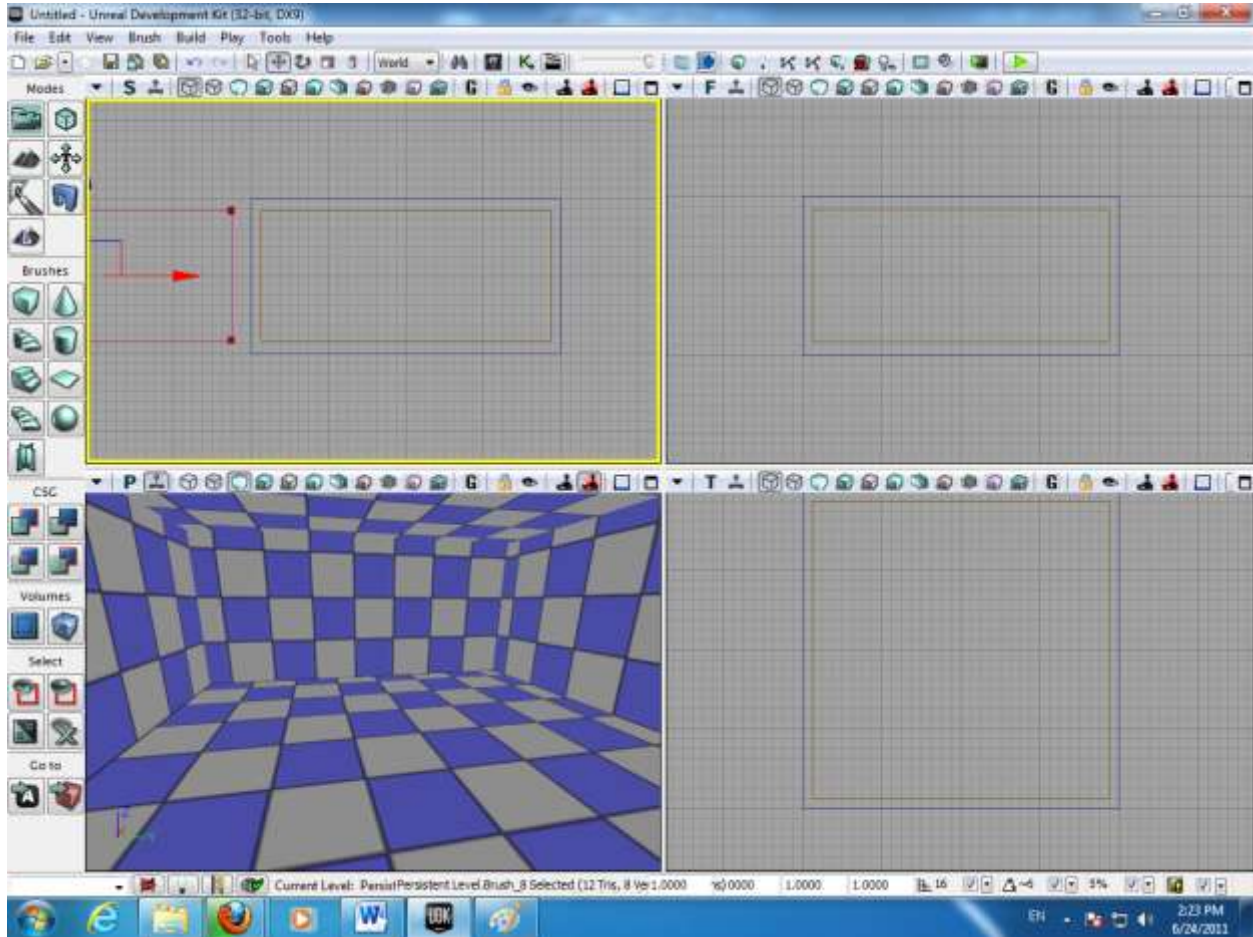
دخل قيم زى الصورة



دوس كلمة build و بعدها close

اختار subtract csg

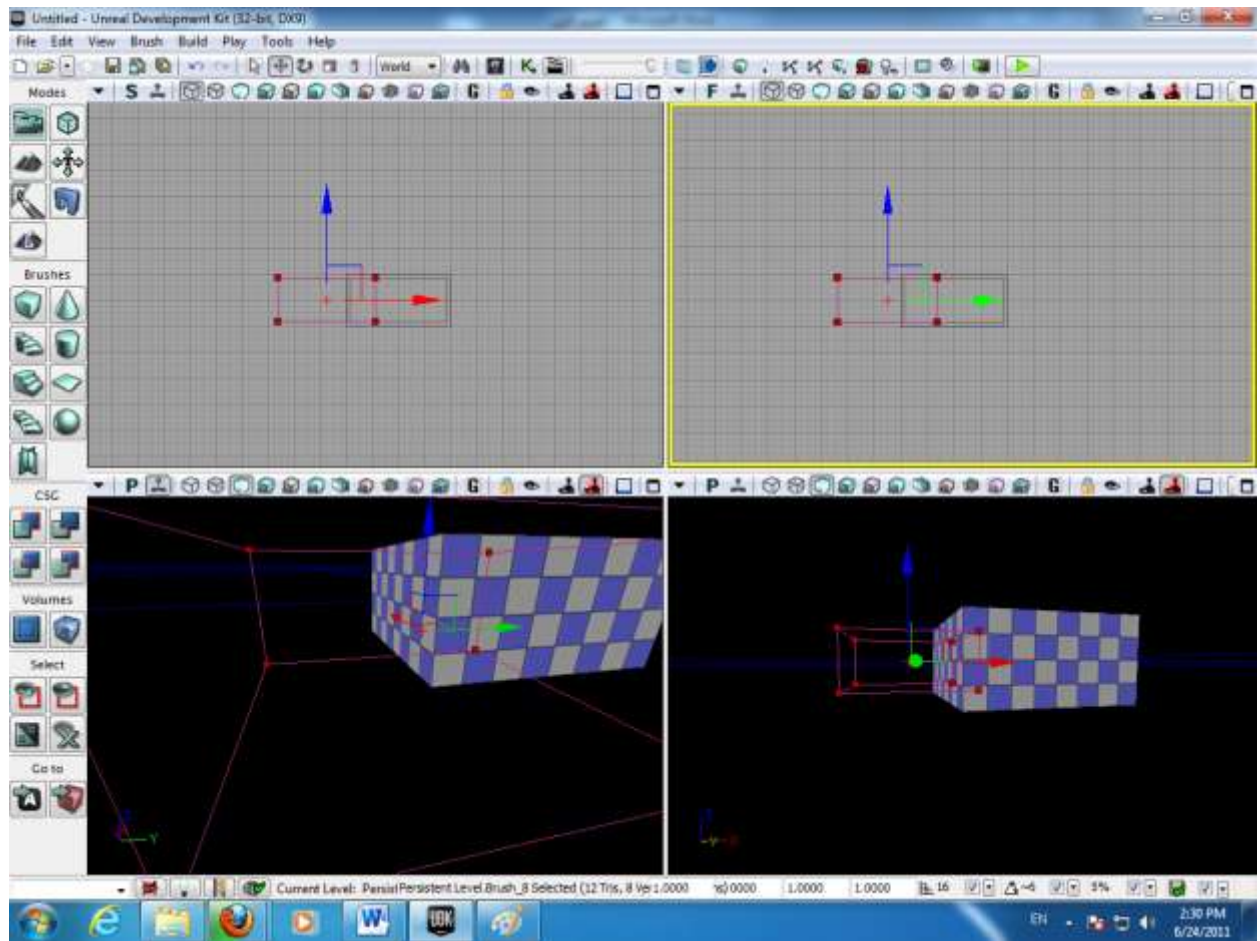
ادخل جوة الصندوق



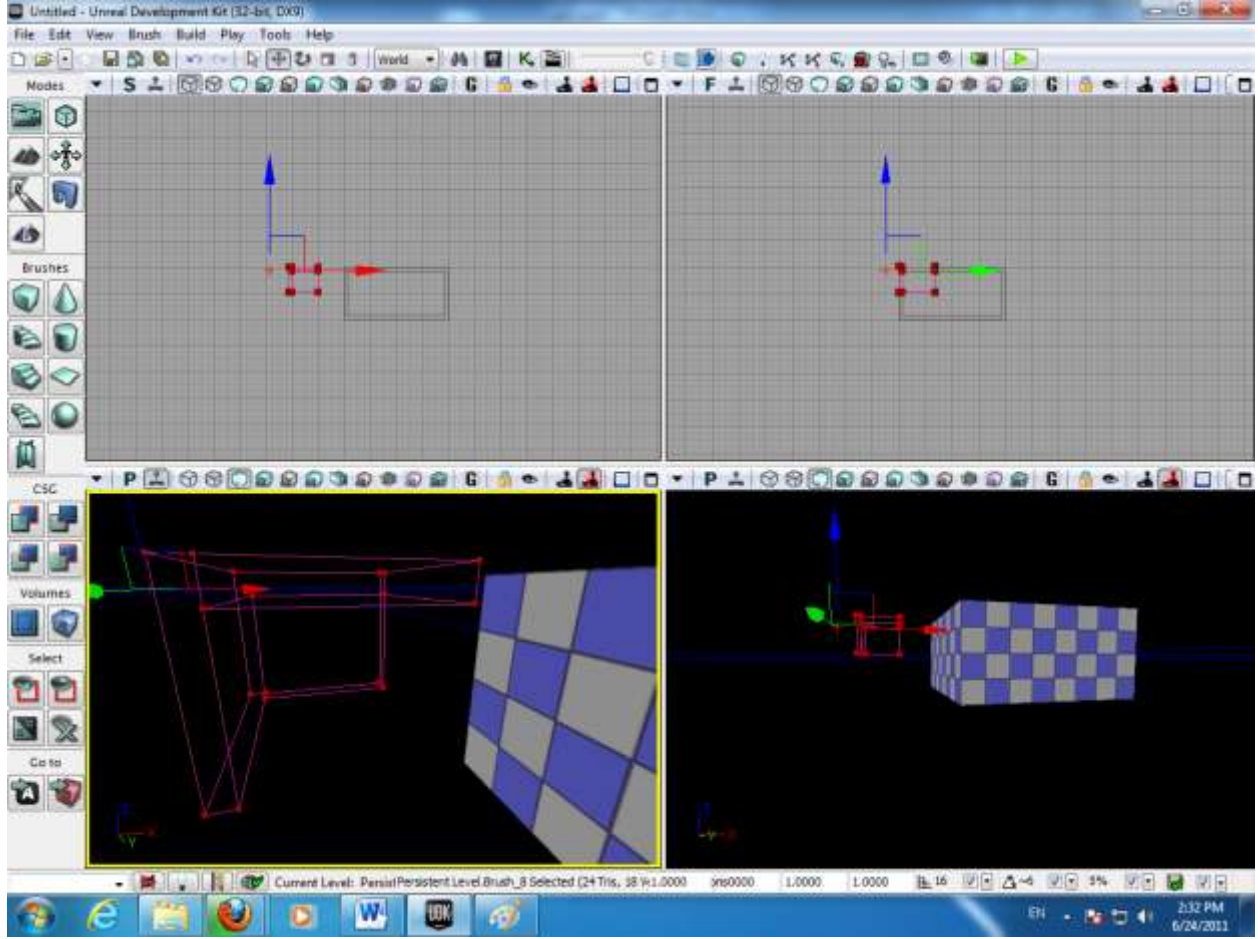
عملت غرفة و اعطيت الحيطه سمك و حنط تربيزة فى اخر الدرس

Csg intersect تستخدم لعمل برش وهمية من برش ثابتة

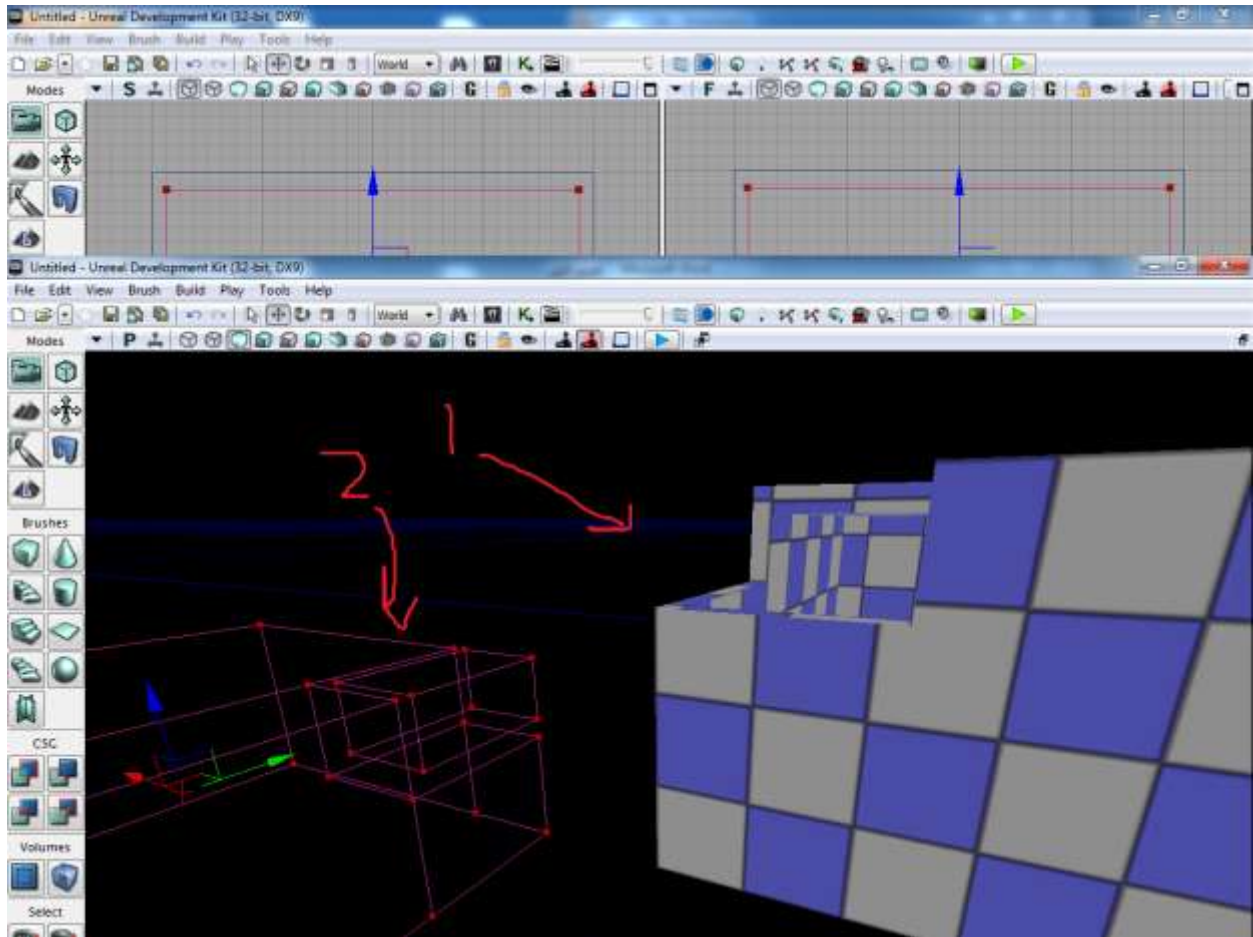
بالوضع دة نضع الافتراضى



و نضغط csg intersect و دة بق شكل البرش الجديد



التول الاخير csg disinterest و دة العكس بدل ما ياخذ الوضع الى واقف عليه يقوم بحذفه من الريل
برش نقوم نتبع نفس الخطوات و نضغط csg disinterest ناخذ النتيجة دة

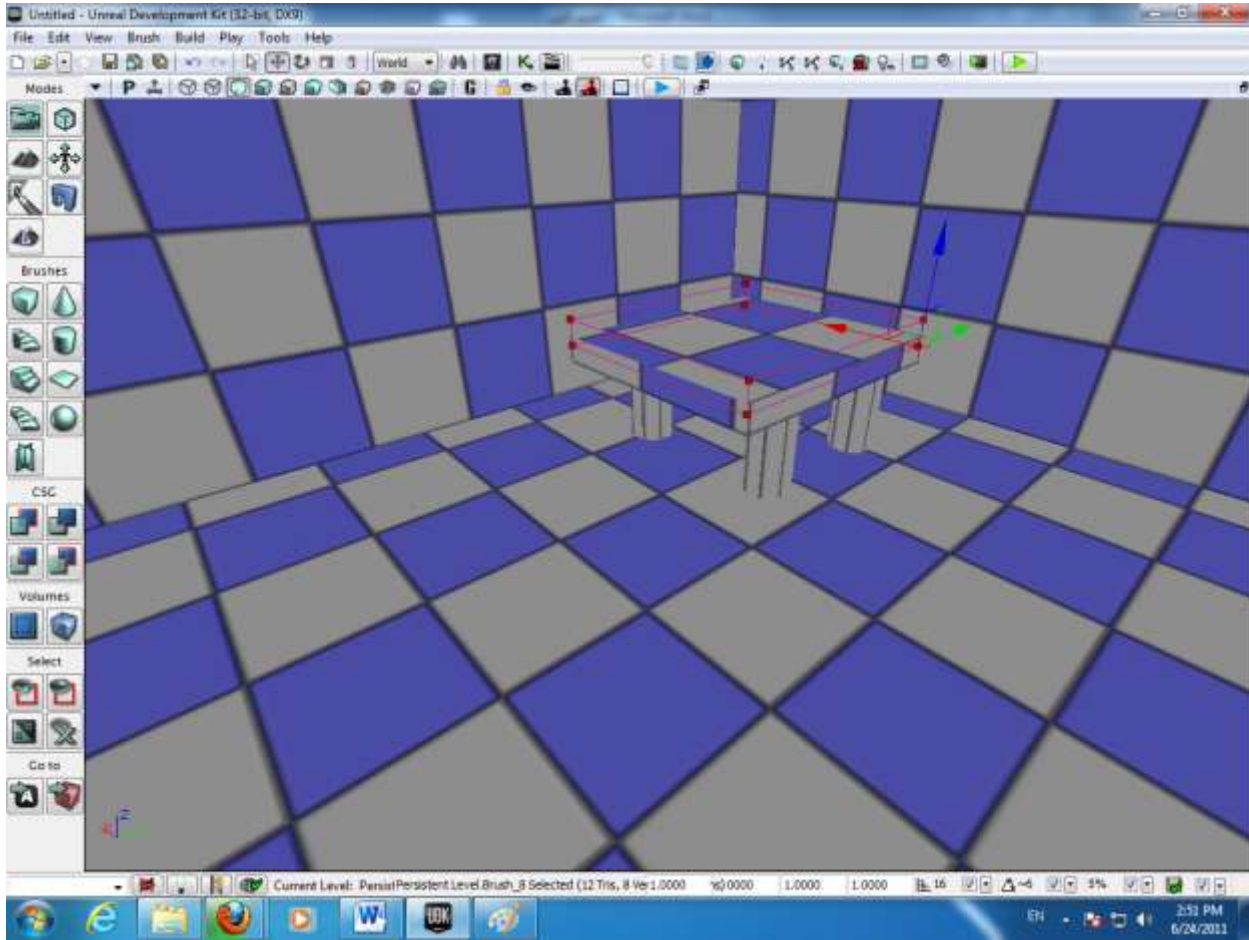


csg subtract - 1

csg disinterest - 2

عشان محدث يطلغيط ما بنهم

ودة التريزة الى قلت عليها :



احب اشوف اعمالكوا بقى