بسم الله الجَّبَلَ وَ الشَّحَرَة

* شَيْوَه كُرفْتَنْ خُروْجَى بَرَاى سَيَسَتَم عامل وَيِنْدُورْ بَا انْجِينْ كَيْم مَيْكَرِ*

نویسندہ: محمدمسین بزرگ–

منبع: استوديو ربات گيمز.

وبلات: www.robotgamesstudio.blog.ir

در این آموزش، طریقه گرفتن خروجی در گیم میکر، برای پلتفرم ویندوز توضیح داده شده است. قدم اول: ابتدا، وارد پروژه ای که میخواهید از آن اکسپورت ویندوز بگیرید بشوید. سپس همچون تصویری که مشاهده می شود عمل کنید.



قدم دوم: حالا از پنجره باز شده، روی کادر ویندوز کلیک کنید.

قدم سوم: از قسمت سمت چپ پنجره، روی کادر پائینی کلیک می کنیم و دوباره مشخصات آن را پر می کنیم.

| 🔉 Global Game Settings | | | | |
|---|--------|--|--|--|
| General Texture Groups Audio Groups Project Info Windows Mac OS X Windows 8 Tizen Linux HTML5 iOS | AI < > | | | |
| Options 2 Extra tin fullscreen mode 2 Interpolate colors between pixels Force software yertex processing Use synchronization to avoid tearing Preview Allow the player to resize the game window Scaling Keep aspect ratio Full scale Allow switching to fullscreen Scaling Advanced Create textures on demand Vertex buffer method Fast Compatible Most compatible Alternate synchronization method Alternate synchronization method | | | | |
| | | | | |

- 1- مراجعه به این کادر
- وقتی روی این گزینه کلیک کنیم، بازی در حالت تمام صفحه اجرا می شود. 2

قدم چهارم: قسمت بالا، چیز زیادی برای پر کردن نداشت. (خودتان گزینه ها را ترجمه کنید، متوجه کار آن ها می شوید) . ولی حالا دو تا گزینه تقریباً مهم را داریم.

| Slobal Game Settings | | | | |
|---|-----------------------|-------------------|-----------------|--|
| General Texture Groups Audio Groups Project Info Windows Mac OS X Windows 8 Tizen Linux HTML5 iOS A | | | | |
| General | Graphics Finished: | Header: 4 Scripts | NSI script Edit | |
| Graphics | ای جی ام | License ay لم | greement Edit | |
| Installer | اموزش گیم میکر | Update 150x57 | | |
| 1 | سازنده؛ | 3 | | |
| | استوديو ربات گيمز | robot games | | |
| | | | | |
| | Update 164x314 | 2 | | |
| | | | | |
| <u>✓ Q</u> K | | | | |

1- مراجعه به کادر.

- انتخاب یک عکس که در پایان نصب برای کاربر نشان داده می شود. (طبق سایز داده شده) .
- . انتخاب یک تصویر که هنگام نصب به بازی کن نشان داده می شود. (طبق ابعاد تعین شده). ${f 3}$
 - یک سری اسکپریت داده شده که ترجیحاً نباید دستکاری شوند.

قدم پنجم: اینک هنگام گرفتن خروجی، رسیده است.



- 1- روی آیکون مورد نظر، کلیک کنید.
- اینک کادر بزرگی برای شما، جهت تعیین محل و مکان خروجی و نام بازی باز می شود.
 - حالا محل را انتخاب می کنیم. ${f 3}$
 - . اسم برنامه و فرمت آن را به دلخواه سازماندهی کرده و روی سیو کلیک می کنیم4

تبریک! اینک کمی صبر کنید تا فروجی را ببینیدا!!

و السلام عليكم و رجمت الله و بركاتهٔ

در صورت کچی، منبع × متما × ذکر شود.