

红警 3 地图编辑器使用教程

前言

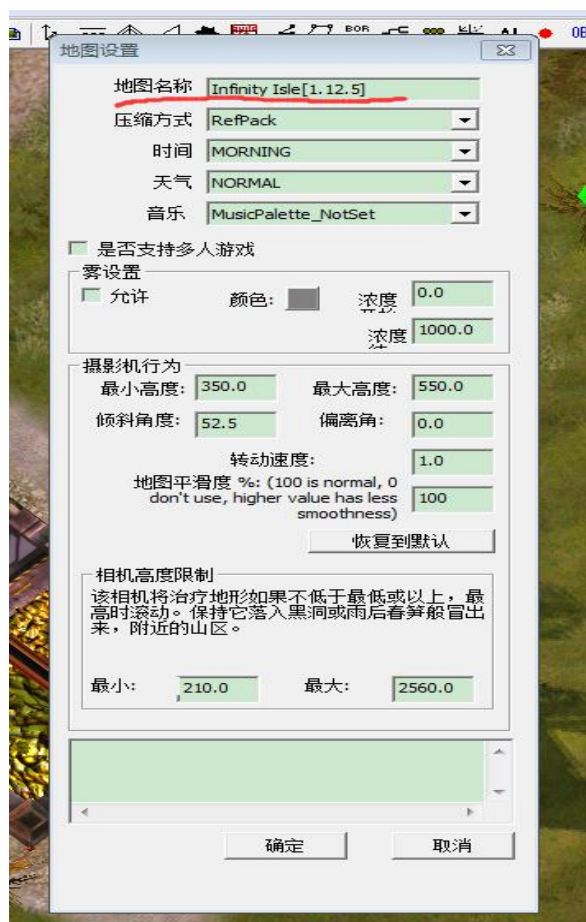
众所周知，红警 3 地图真的很漂亮，但是缺乏系统的、详细的地图教程。为了仅存的少数红警 3 爱好者，为了我们美好的红警回忆，本人在学习了 RA3 贴吧的各种教程、请教了贴吧和 RAT 社区的制图前辈之后，结合自身作图经验，特此整理编写了此教程，希望对大家有所帮助，相信大家学习了本教程之后，一定可以完整地做出媲美官方的遭遇战地图，只要有耐心和肯花时间美化！文中定有疏漏，敬请大佬指正！

——by NB

2019.9.1

一、常见问题：

1. **重要提示：**为使游戏以及地图编辑器正常运行不出错，红警 3 本体游戏整个安装路径必须全部英文，不能出现中文！游戏地图所在路径（win7:C:\Users\Administrator\AppData\Roaming\Red Alert 3\Maps 不知道的可以用红警 3 万能工具打开）及游戏本体文件必须全部英文，不能出现中文！等地图制作完毕后可以将地图名称改回中文！**提示！！**想要游戏中能中文显示地图名称，则菜单 编辑-编辑地图设置中的地图名称要为空。若改过地图名称则会以此为准，文件夹及地图文件如何改名都没用。



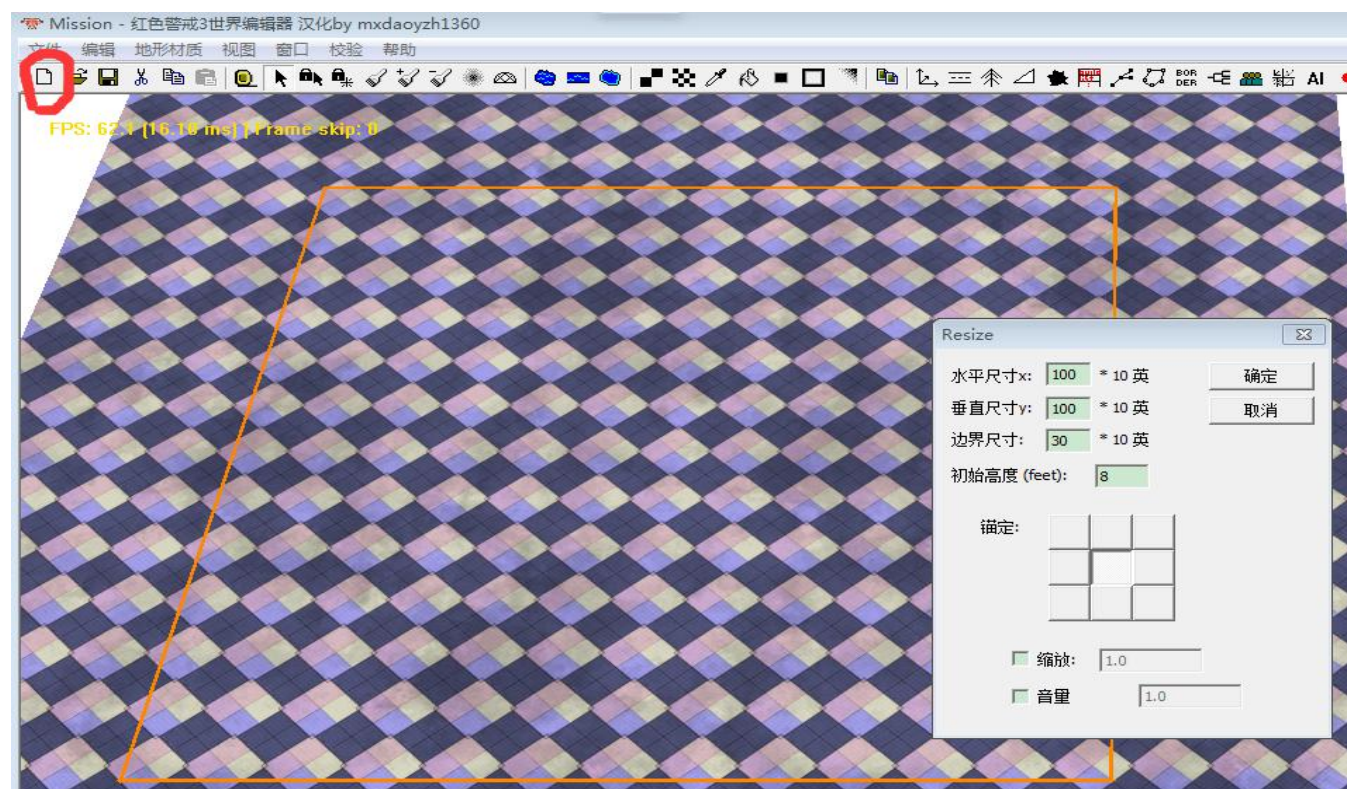
2. 安装说明：第一步；把[RA3_wb_1.0.cfg、WorldBuilder.exe、WorldBuilder.ico]，这三个文件复制到红警 3 游戏根目录[Data]的文件夹里。第二步；安装[Command & Conquer(tm) Red Alert(tm) 3 Worldbuilder]程序，一路点下一步至完成。第三步；把世界编辑器汉化版复制到[Data]文件夹里，启动程序。

3. 地图必要文件是 xxx.map（地图本体文件）和 xxx_art.tga（小地图文件），游戏中传图只传输这两个文件，其他文件可以都删除不要，这两个文件必须放在同一文件夹下，且文件夹名必须命名成 xxx（xxx 可以自己随意命名的，但是三者必须一致）。再把这个 xxx 文件夹放在红警地图目录 Maps 文件夹下，这样游戏中才能正常显示该地图。1.12.5 的地图新增了很多特效和文件，所以无法传图，会出现不同步，需拷贝。

二、地图制作：

基本操作：右键拖动移动地图，鼠标滚轮放大或者缩小，视角切换 ctrl+F，旋转视角：按住鼠标中键移动，点击中键复原。

先从创建新地图开始，点击我画的红圈按钮，然后设置地图大小，点击确定，一张新的空白地图出来了（如需更改地图大小，文件→重设地图）



水平尺寸及垂直尺寸就是地图长度和宽度，不多解释。

边界尺寸：一般 20 差不多，图中黄色方框就是边界线，框内范围就是实际游戏时能看到的范围。菜单 视图→显示地图边界 可以显示/关闭黄色框。

初始高度：按默认的即可。**重要知识点**：高度说明：大家最好按照官方图的标准，以无限岛为例，相邻高地相差 70，便于后期放置悬崖，有利于美观。


【高地级别 2（比高地还高的高地）】高度 = 350
【高地级别 1（高地）】高度 = 280
【高地级别 0（平地）】高度 = 210
[水面高度 = 200]
【浅水区海底】高度 = 130
【深海海底】高度 = 0

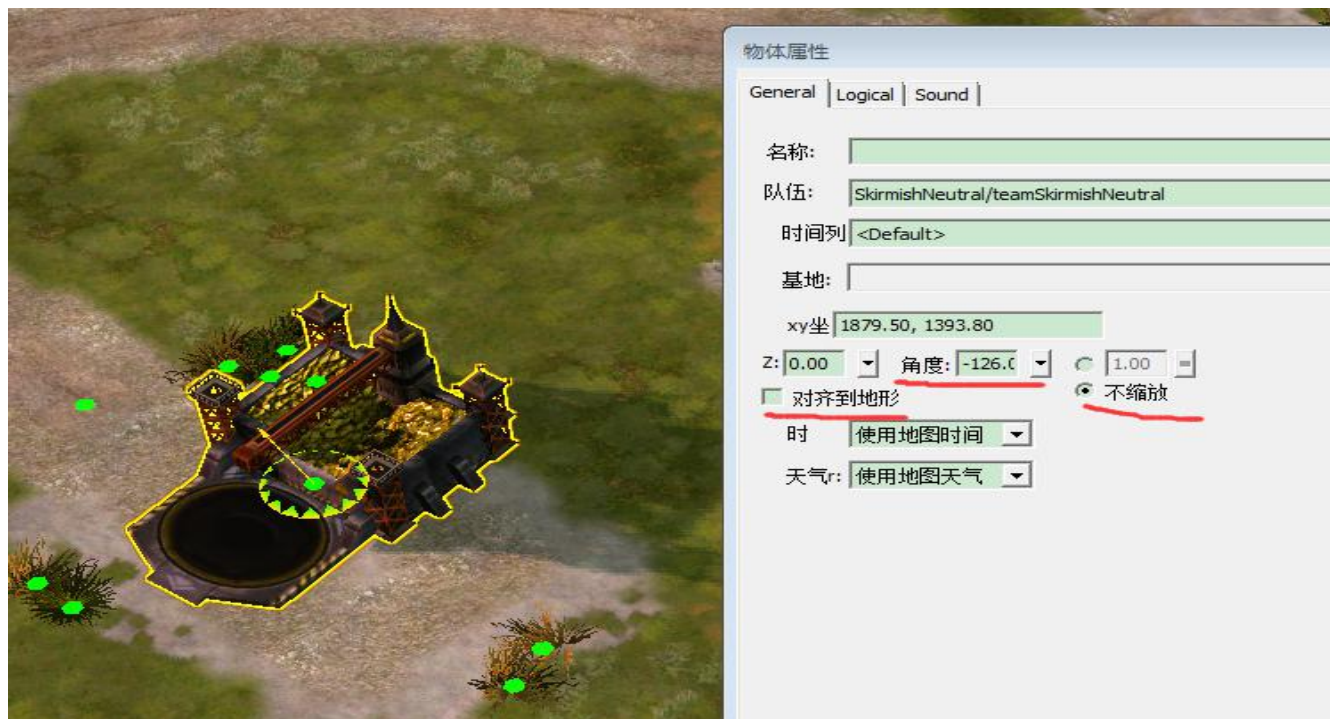
锚定：图中默认是锚定中间，意思就是变更地图大小（水平尺寸或者垂直尺寸）后以中间为基准扩大地图及缩小地图。可以根据需要锚定左下角、右下角、下边、右边.....（具体效果各位一试便知）

至于缩放及音量似乎作用不大，大家自己尝试。

接下来本人将从左到右逐一介绍工具及菜单内容，力求完整。（没有介绍的是影响不大或者本人也不

知晓的)为了美观,本人打开无限岛地图示范!

1.  默认状态就是这个按钮,选择和移动工具:这个状态下才能选择物体及移动,复制等等,还有旋转物体角度。Ctrl+B 显示/隐藏物体点。



鼠标单击矿场绿色小点就是选中了矿场,右边会出来物体属性,移到合适位置为出来旋转标志就可以旋转矿场角度了,也可以在右边图中角度那里直接输入角度。

重要提示:矿场角度必须是 45° 的倍数,否则是个歪矿!!!且放置矿场必须开网格,否则也是个歪矿!!!

建议直接去复制省力! Ctrl+alt+G 开/关网格!



对齐到地形个人没感觉有什么大差别，自己体会。另外，属性栏中不缩放上面一行那里可以调节物体大小。



上图中各项属性自己体会，点到为止，知道有这么个东西就可以了，有些我也不知道。

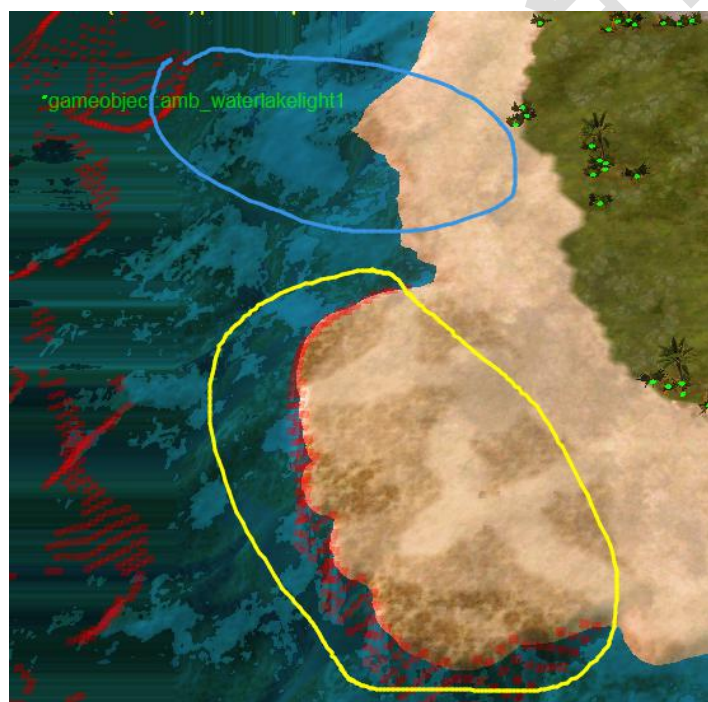


上图中 3 个高度工具大家一试便知，可以弄山脉，挖河流。解释下翎毛宽度：就是边缘大小。



3. 使得山脉水边等地形过渡更加自然，一试便知。

重要提示：做能下水的地形就用到这个工具。Ctrl+I 显示/关闭通过区域。



上图中蓝色能下水，黄色不能下水，要想下水需要用此工具反复上下左右多次来回刷，使得红色线条远离岸边才能下水，所以作图是很辛苦的哦！偷懒办法可以用斜坡工具！下面就先讲斜坡。




4. 填好宽度，点击放置斜坡即可。Ctrl+I 显示/关闭通过区域。

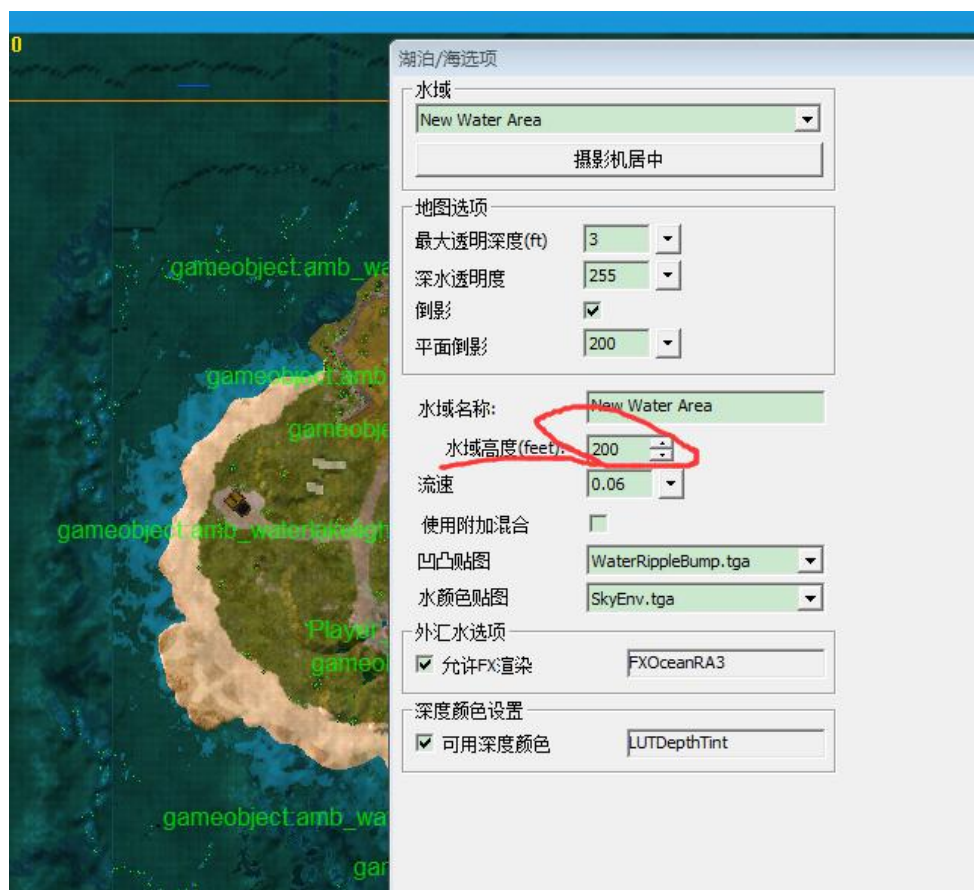


根据红色指示就可以知道，上图两个斜坡一个能通过，一个不能通过，所以做斜坡时两端尽量拉长一些！



5.  海洋工具, 点 4 个点即可, 在黄色边界线外面即可 (图中蓝色虚线, 不是很清楚) 菜单 视图→显示水 可以显示/关闭海水。

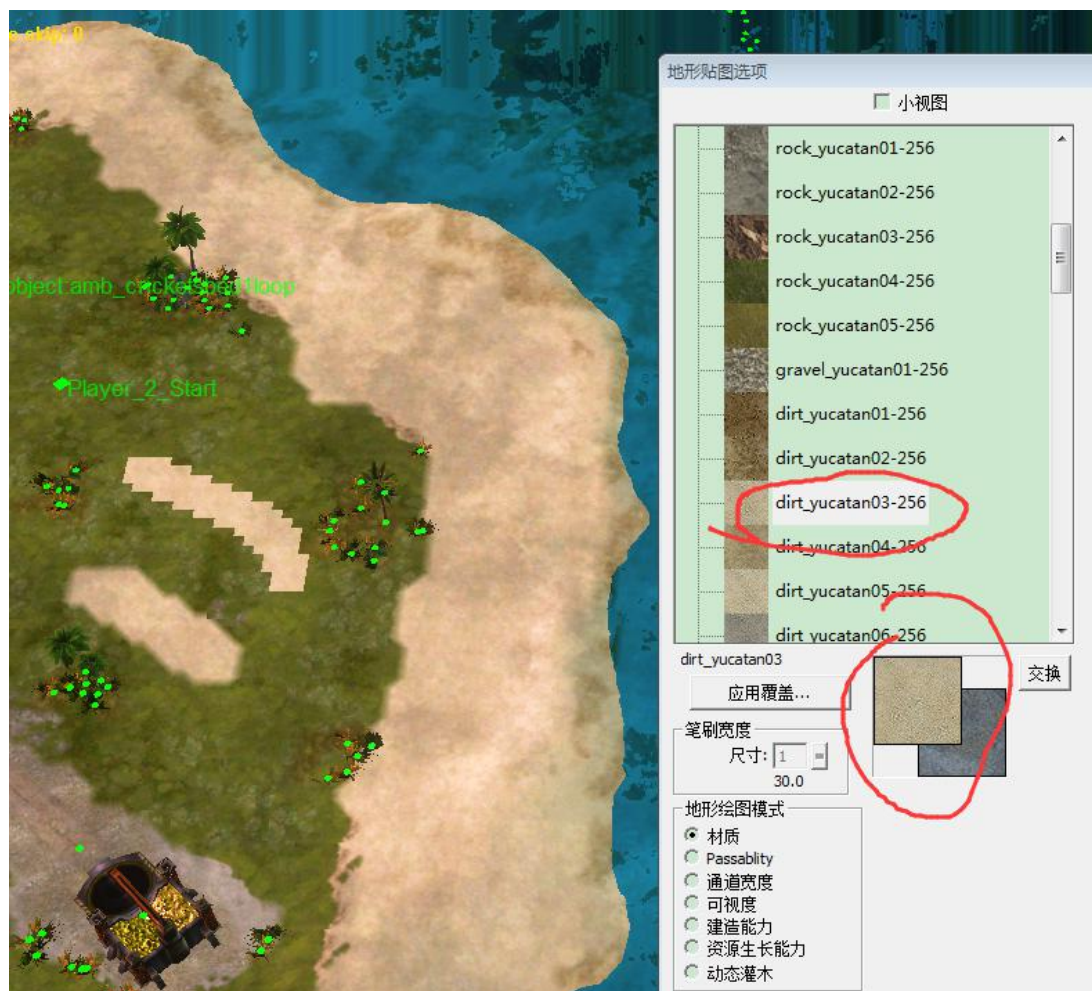




其他默认即可，水域高度一般 200（因为平地标准是 210，太高就发大水了，哈哈）



6. 第 1 个第 2 个就是贴图，技巧：选择第 3 个吸管工具（和 photoshop 类似）吸取想要的贴图样式，比自己手动选要省力得多！

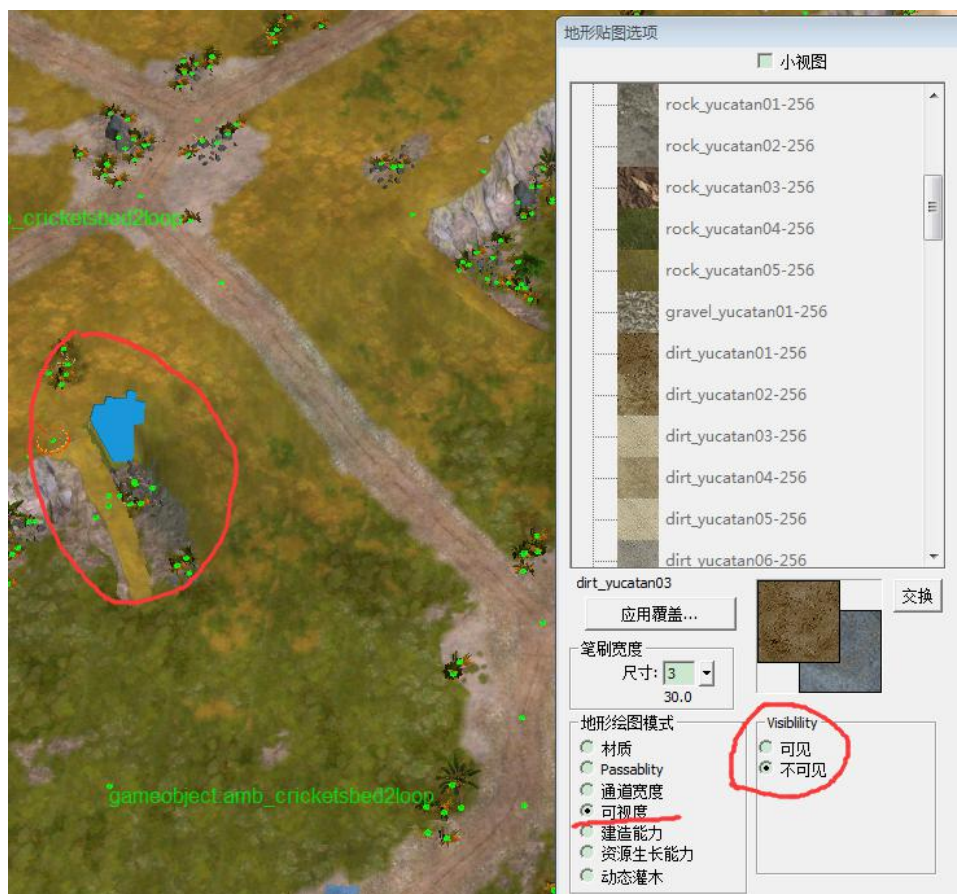


上图中红色圈内就提示了贴图名称及样子了，修改尺寸就可以改变贴图大小，我画了两条，一条有锯齿，

一条没有，想要过渡自然就需要用到右边 3 个按钮了，一试便知。第 4 个这个油漆桶可以帮助快速填充贴图。



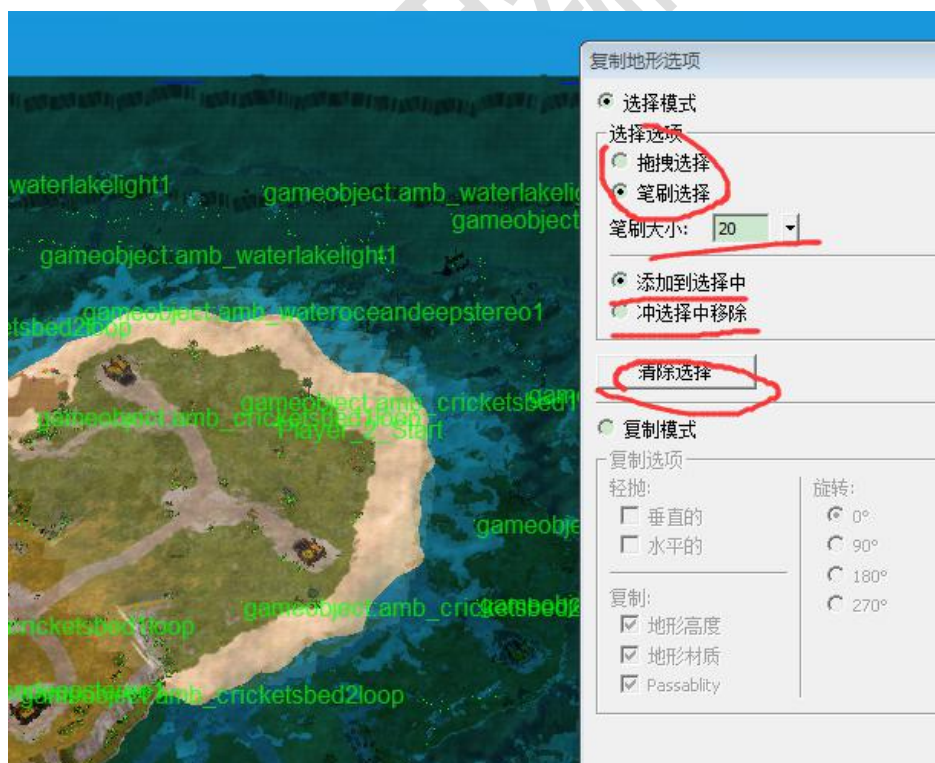
重要提示：如下图所示，官图无限岛这里，移开悬崖后显示一块蓝色区域，这就是贴图属性选择了不可见模式，有些悬崖或者物体的放置弄来弄去都显示不好看，用此功能可以变得美观，尤其是无限岛的悬崖和超级要塞的悬崖需要用到这个功能。



7. 锁定边角：就是让你画贴图时变得更直，不能那么随意了，自己体会。



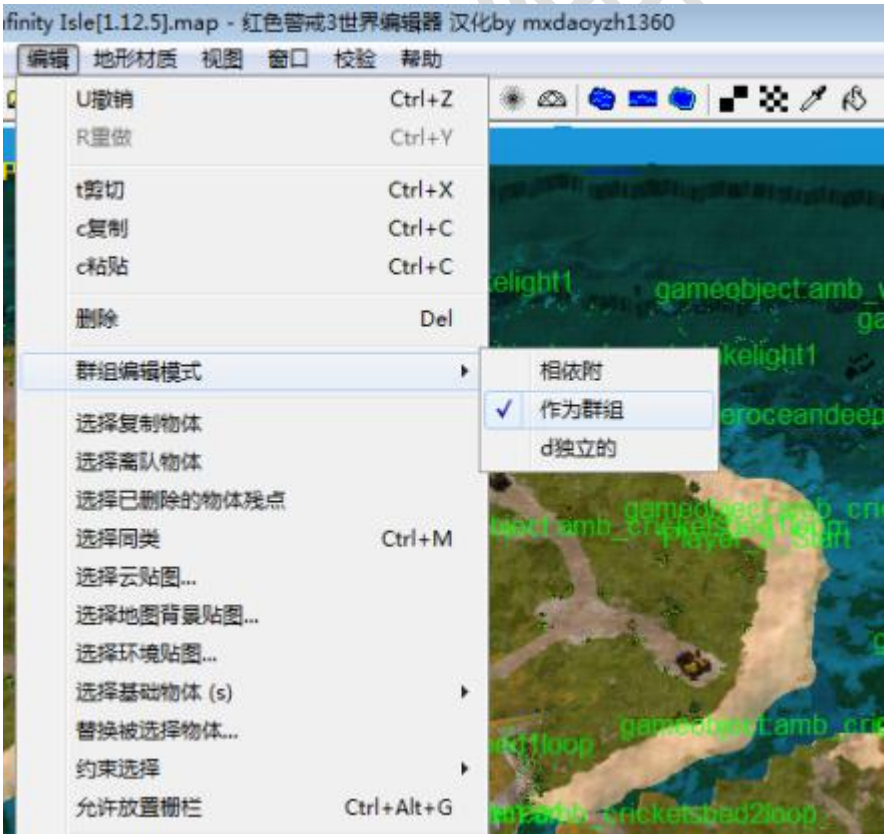
8. 偷懒工具地形复制工具来了！



拖拽模式只能是复制成矩形框，作用有限。一般选择笔刷模式，设置好大小后在要复制的地形上选择即可，淡淡的白色区域就是要复制的地形，然后点击复制模式，旋转角度等等都可以设置，一试便知。



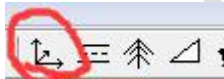
实用技巧：地形复制好了（我旋转了 90°），但是上面的物体如何快速地（偷懒地）填充呢？



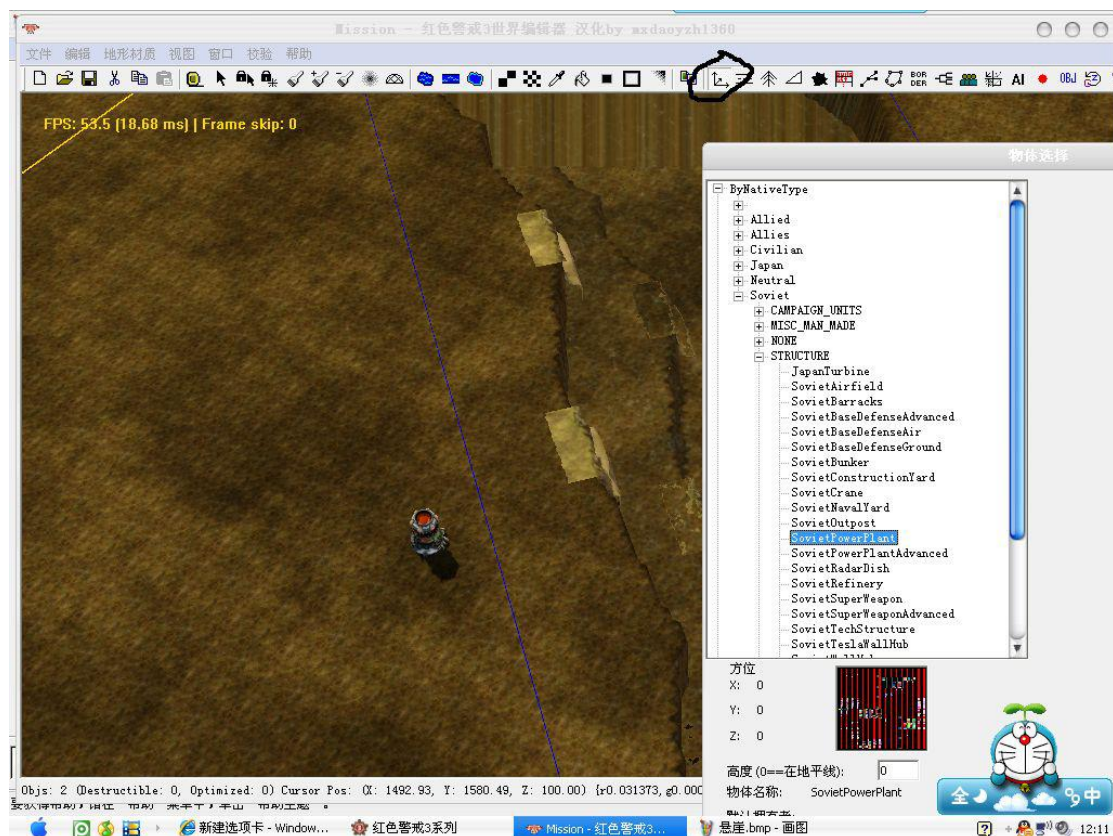
然后用选择和移动工具（前面已经讲过）选择要复制的物体，然后粘贴，然后如下图旋转角度



这样就可以做得一模一样了！（实际上已经讲了如何做对称地图了是不？旋转 90° 180° 任你选，十分对称）记得矫正一下矿场，否则又是歪矿！哈哈(方法前面已经讲过)。

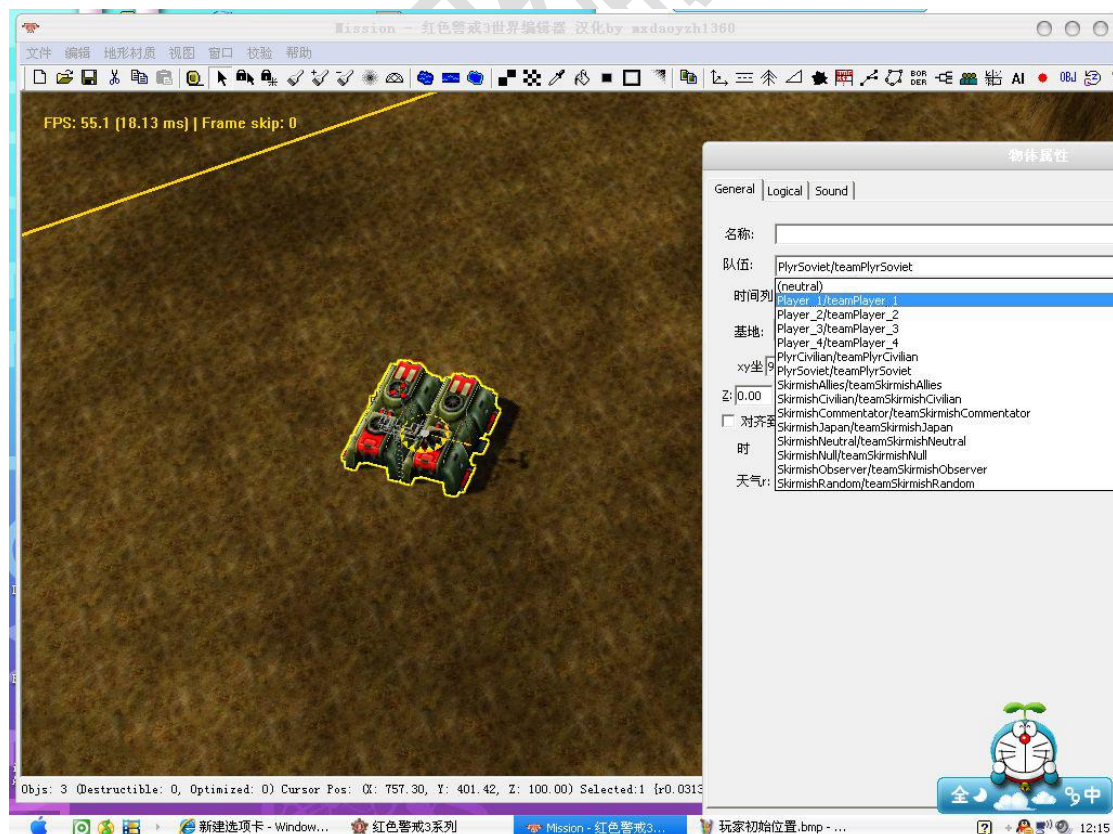
9.  添加物体，上面有很多英文，大家自己去找吧，物体排序有一定规律的，比如建筑肯定和建筑放一起，机械类兵种一起，人类兵种一起，还有装饰品等。只要耐心肯定能找到想要的物体！慢慢找吧！哈哈！

小技巧：去现有地图去复制（偷）可以解决一切问题！我们就先拿苏联来看，点击一个电厂，移到地图中，左键，就出现了一个电厂。



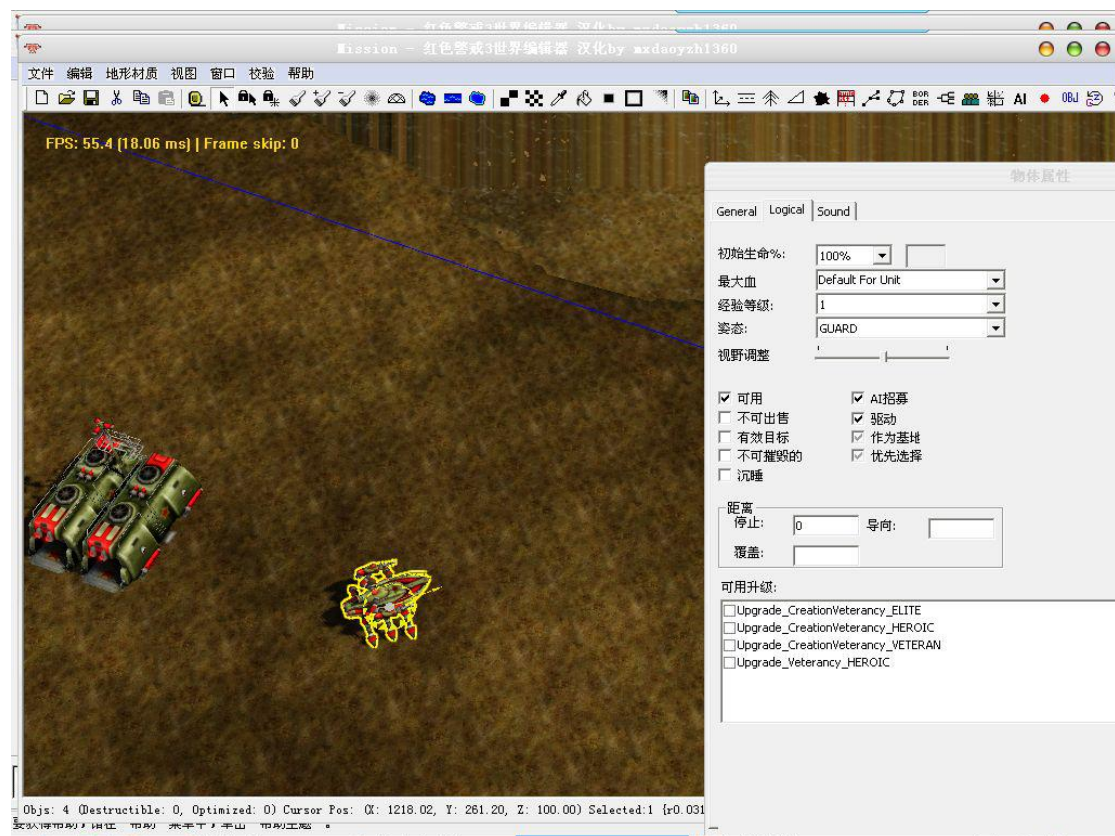
然后有人要问了，如何把这个东西变成自己的，那就是要更改单位属性

有个队伍选项，把队伍选择为 1 或 2 或 3，选 1 就是归属 1 号玩家（玩家开始位置等会再讲），这样就改变了物体的归属，还有下面有个角度，就是改变物体的方向（有 45 135 -45 -135 这几个正规的角度，还有其他的也可以）



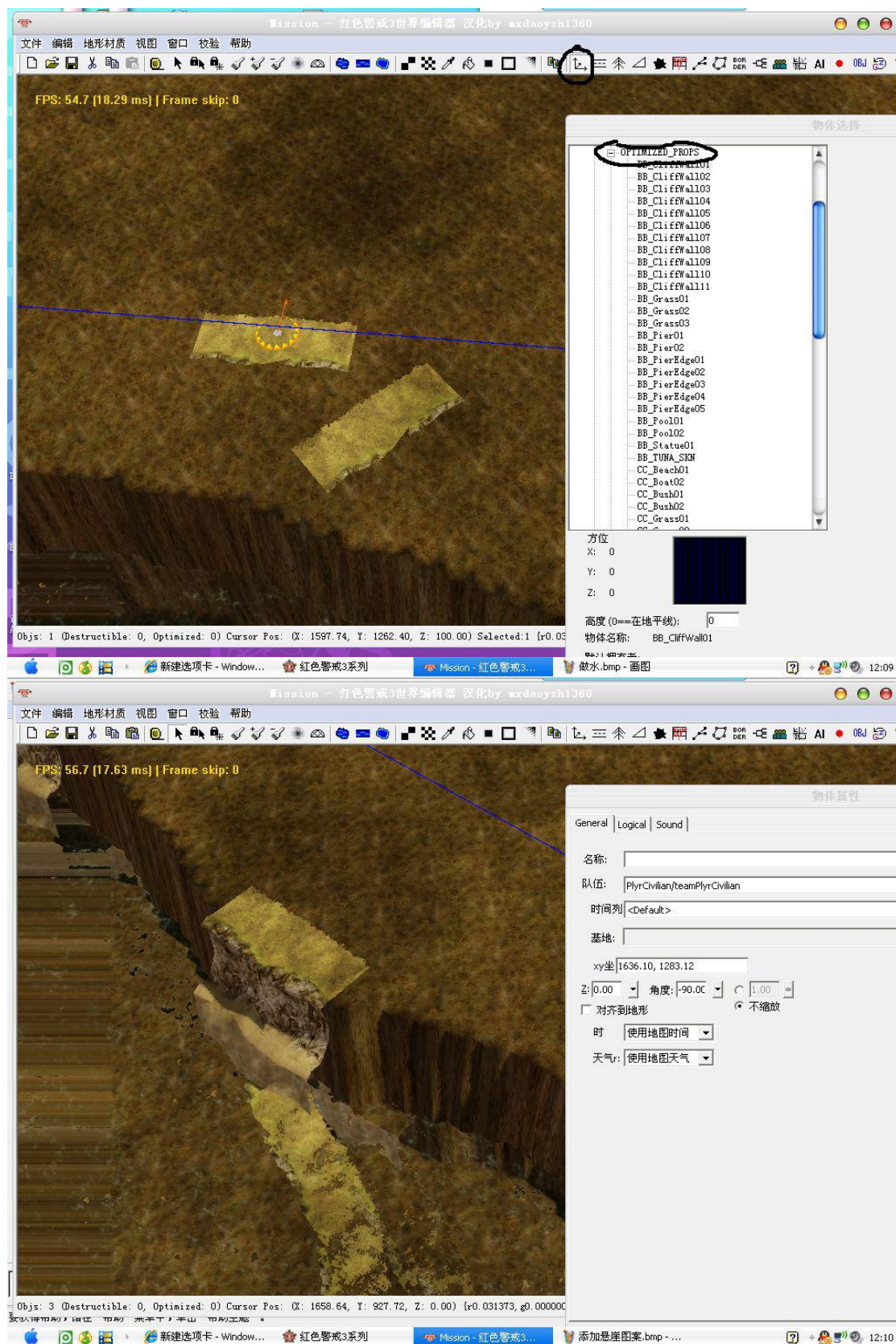
这个属性除了第一栏外还有第二栏

第二栏上面我就不说了，直接看下面的可用升级，用翻译翻一下，就会发现有星级，1 杠，2 杠，3 杠，这就是升级，也就是改变物体的级别（多功能步兵车和多功能步兵炮还可以改变进的兵）



有人发现吗，这样的悬崖没有凹凸感，不美观，那就要运用到添加物体了

选择地址选定物体这一栏，然后选择地名，再悬着 OPTIMIZED_PROPS 这一栏，添加悬崖单位，同样，选好后选到悬崖上，然后选角度，尽量与悬崖重合，这样慢慢做，一个美观的悬崖就做成了

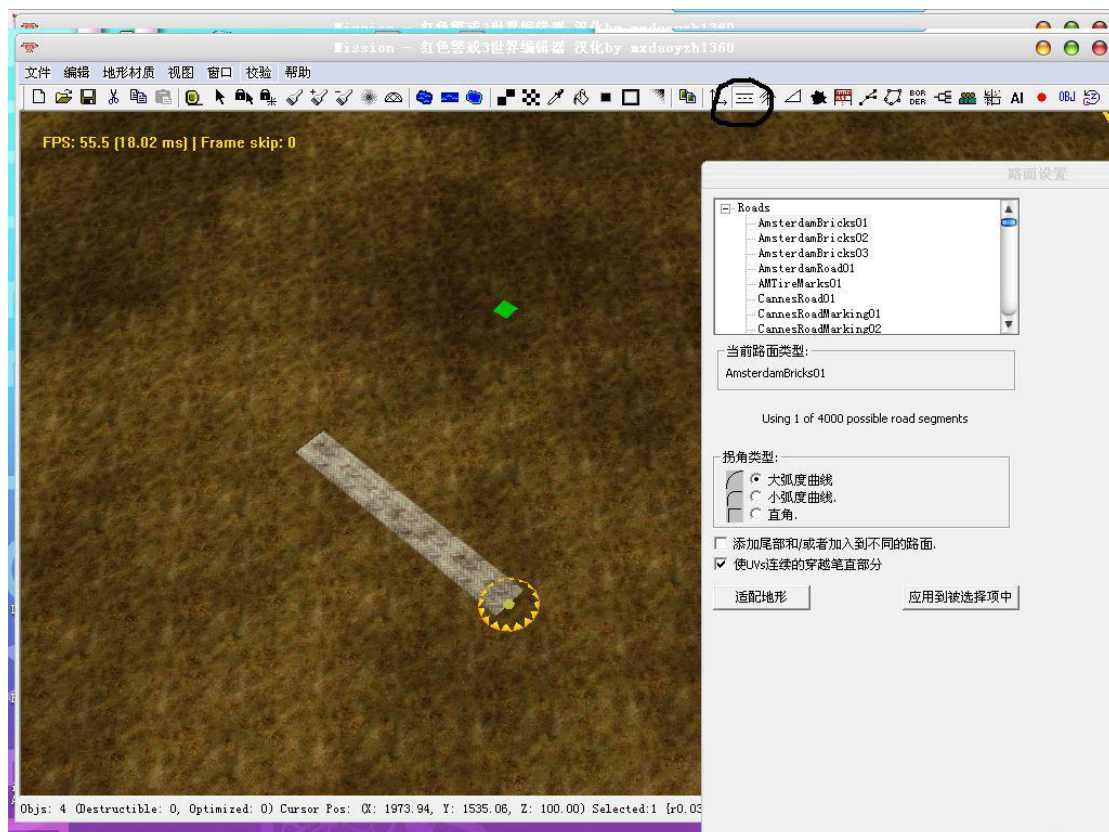


另外需要说明一下桥梁的放置 ,新手容易操作不来 :桥梁两端有两个绿色的物体点可以拉长和缩短桥梁。

10.如何添加路面



选择红圈里的图标，选好路面，然后选择拐弯时是要大弯还是小弯还是直角，点击地图上不要松，拉到另一个地方，就成了。照这个方法多次重复拉就可以拉得很长了。同样可以去复制路面。

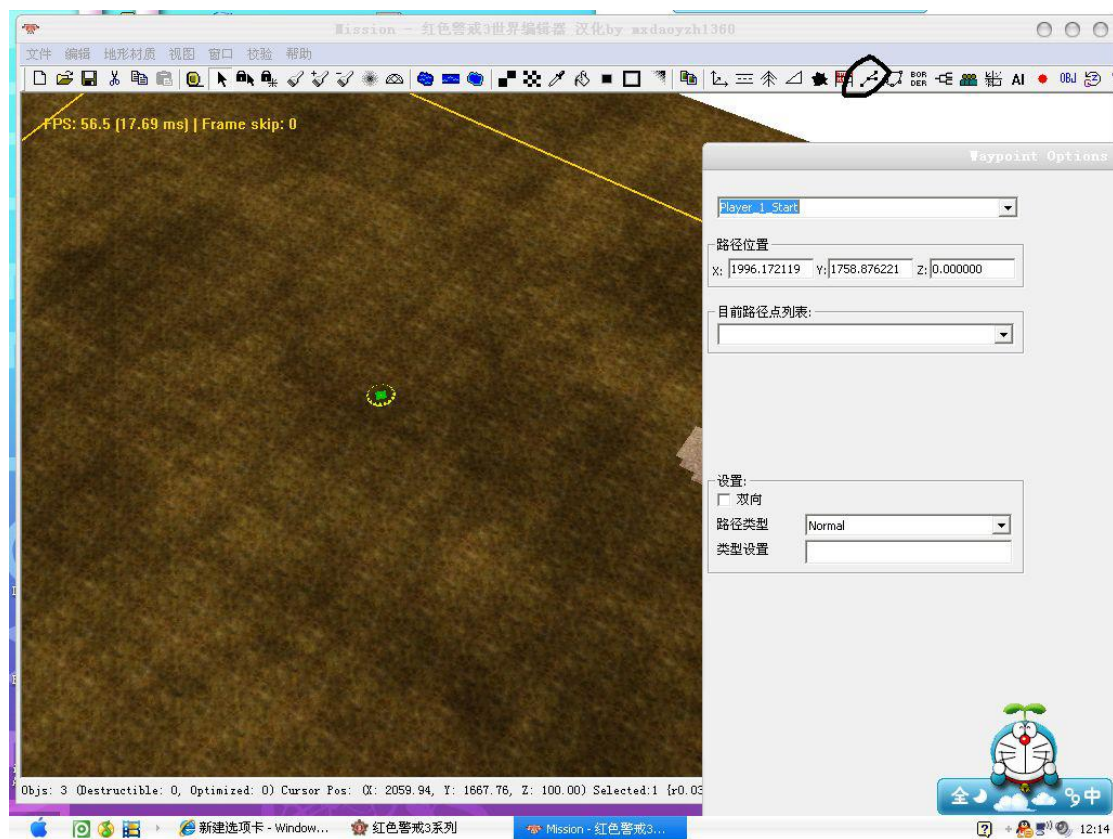


11.



接下来是做遭遇战地图必不可少的一点，就是添加玩家初始位置。

点击红圈里的图标（路径点），找到一块地方，左键，然后再属性里选择好玩家就可以了

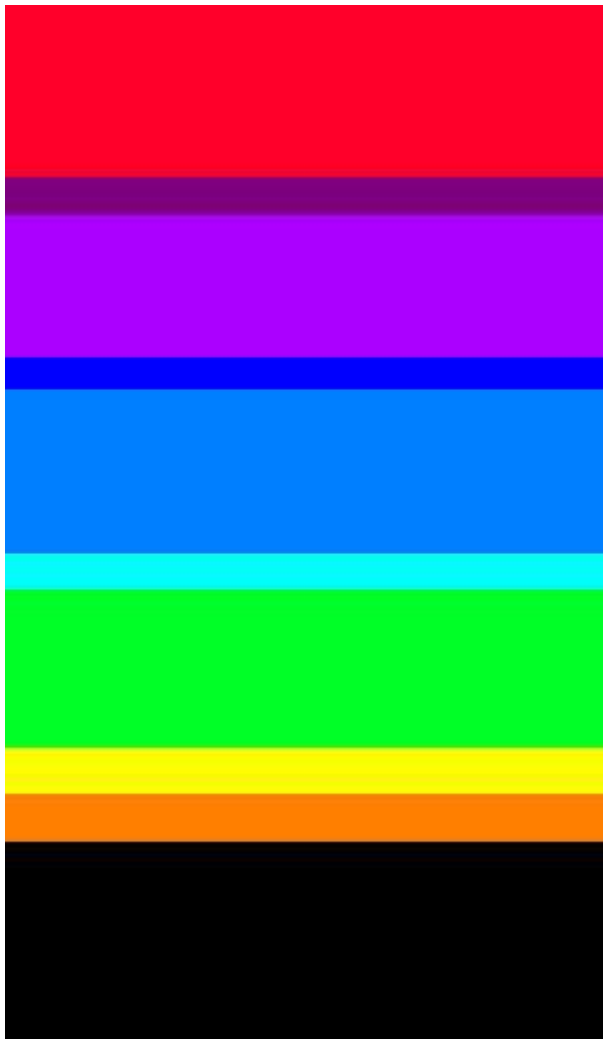


12. 如何用 TGA 做地形（可以随意设计地形了，非常强大的功能）

RA3 地图吧超级大佬们已经讲得很清楚了，不想再浪费时间和精力码字了，放链接
<https://tieba.baidu.com/p/5408488251>

补充一点：TGA 文件的地图制作完全可以用 Photoshop 解决了，不需要其他软件了。

附上 TGA 地图比色表，方便大家，大家可以截图用 Photoshop 另存为 TGA 格式，然后导入到地图编辑器自己体会一下。

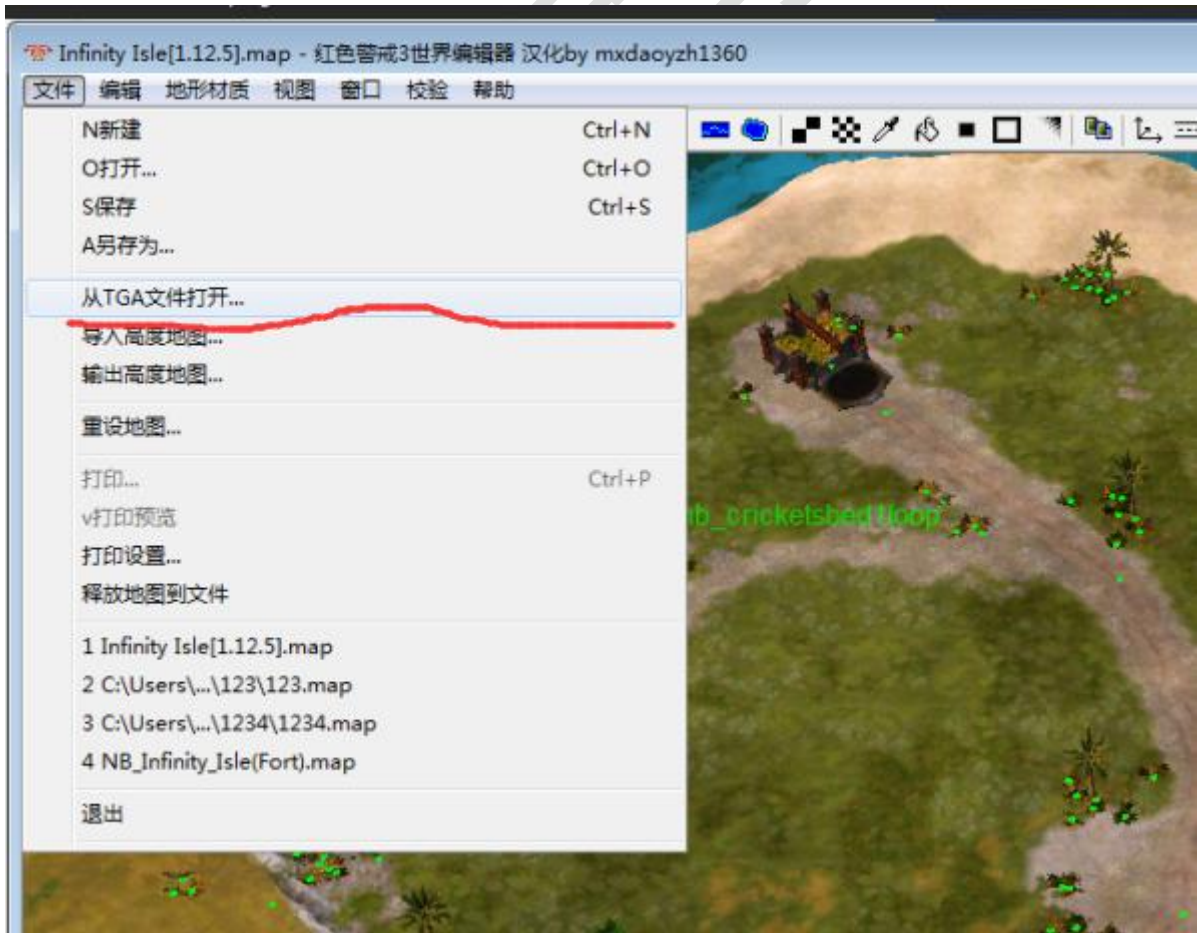


红色对应高度 350

紫色对应高度 280

蓝色对应高度 210

.....

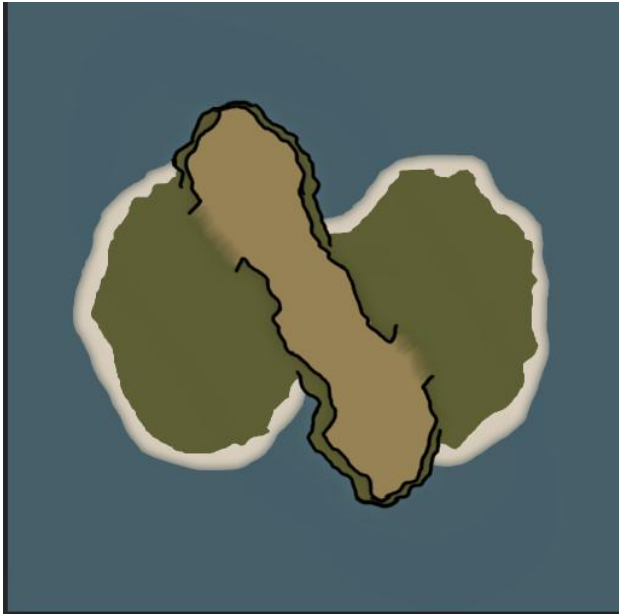


A green Creeper from the game Minecraft is depicted in a crawling pose. It is wearing a green hoodie that features a Creeper face on the hood. The Creeper is shown from the back, with its large, rounded buttocks prominently displayed. It has a small, white, pointed tail. The background is a solid dark blue.

将做好的地图截图（沿着黄色边界线裁剪）：

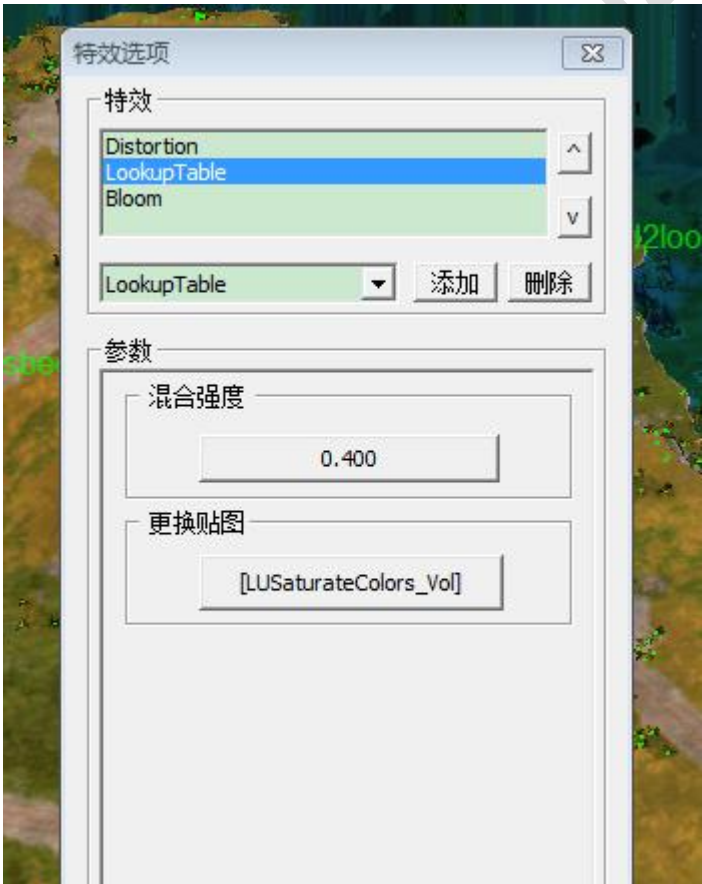


然后导入到 Photoshop 中制作成下图这样，这里我就偷懒不做多出来那块的地图了，知道意思就行了（Photoshop 如何制作就不讲了，网上教程多得是），然后另存为 xxx. tga 格式的文件，并重命名为 xxx art. tga 即可。

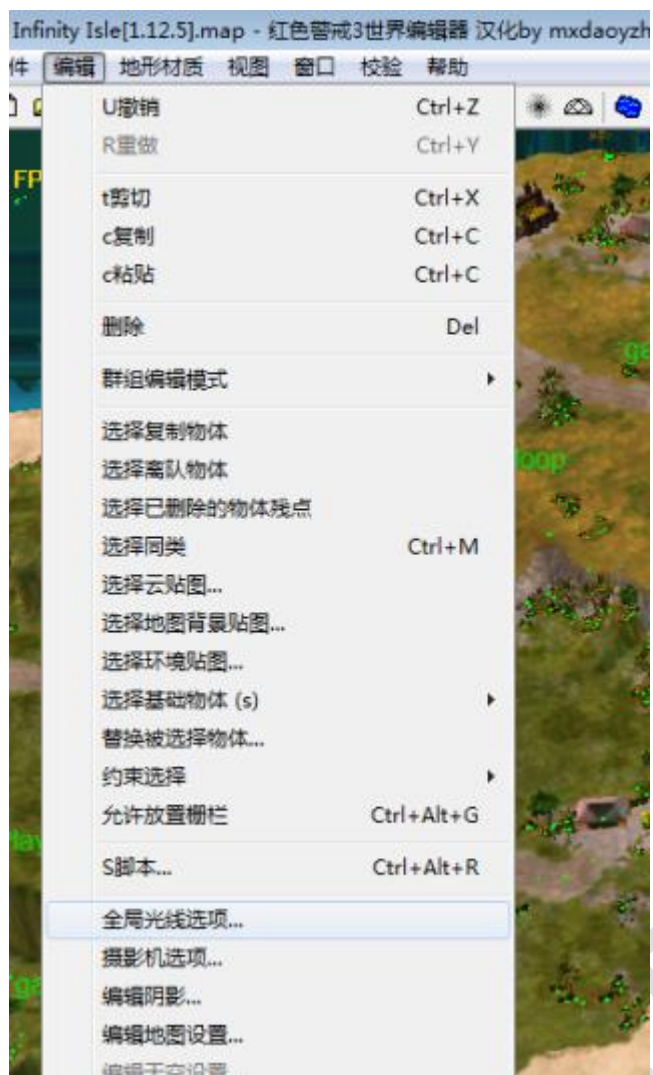


14.lookupTable 贴图

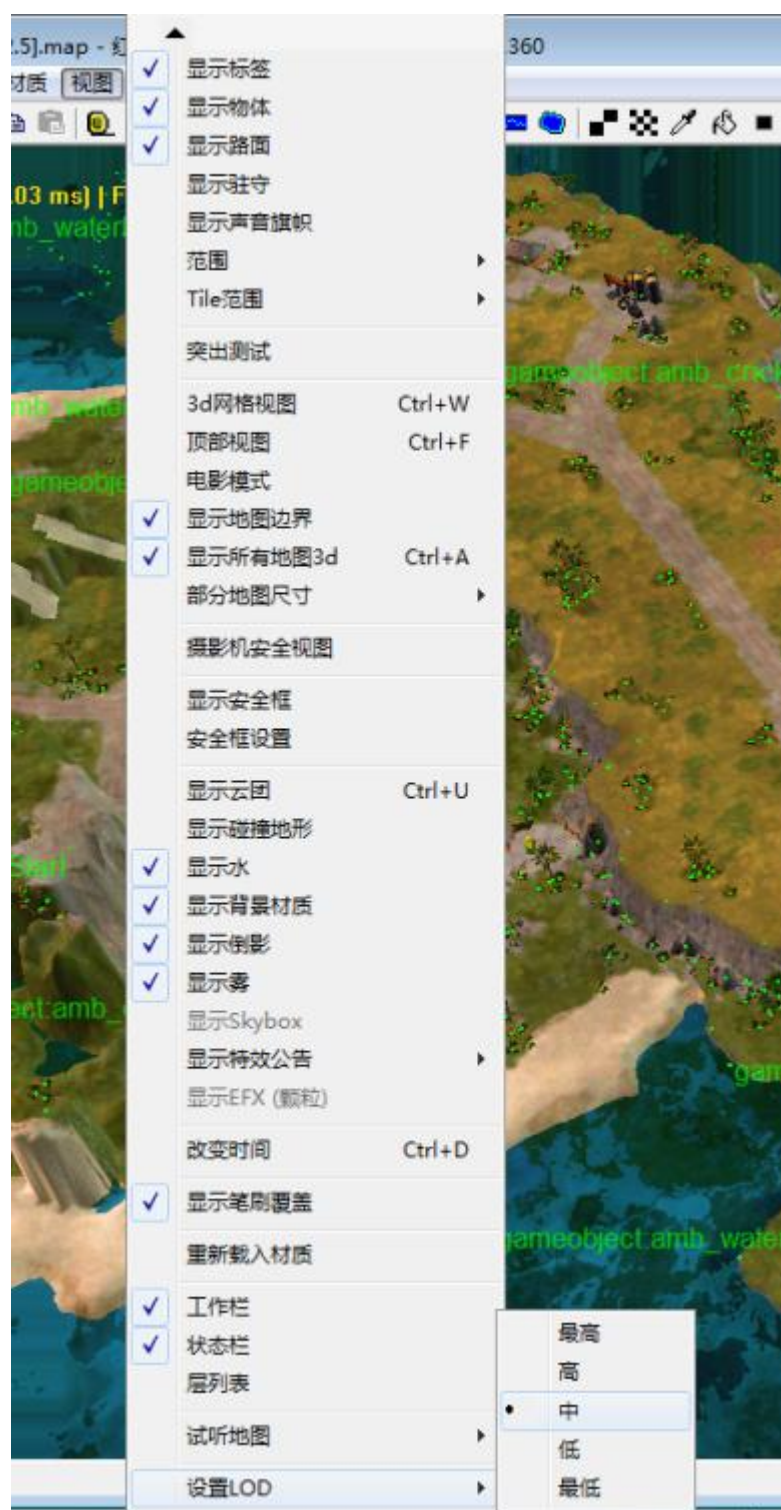
编辑-编辑特效-选择 lookupTable-选择具体贴图(贴图包我一并压缩在一起，省得大家找)。主要是无限岛风格需要这个，这样色彩更加好看，和官方一致。



15. 光线设置，建议参照官方图设置即可。



16. 个人建议：地图显示效果一般选择中等来制作就可以了。大家可以自己尝试。



该软件有时会有 BUG，不影响使用，比如 Ctrl+I 区域显示有问题，还有就是低、中、高这些显示效果，自己体会，软件重启就可以了。