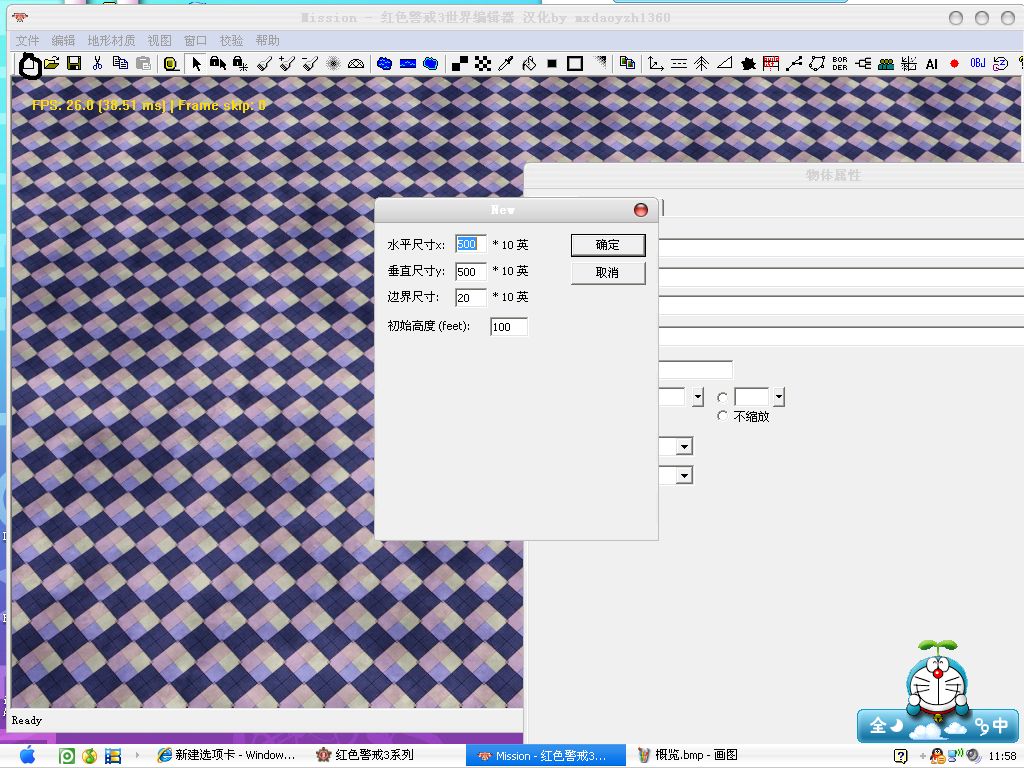
**红警3地图编辑器使用教程**

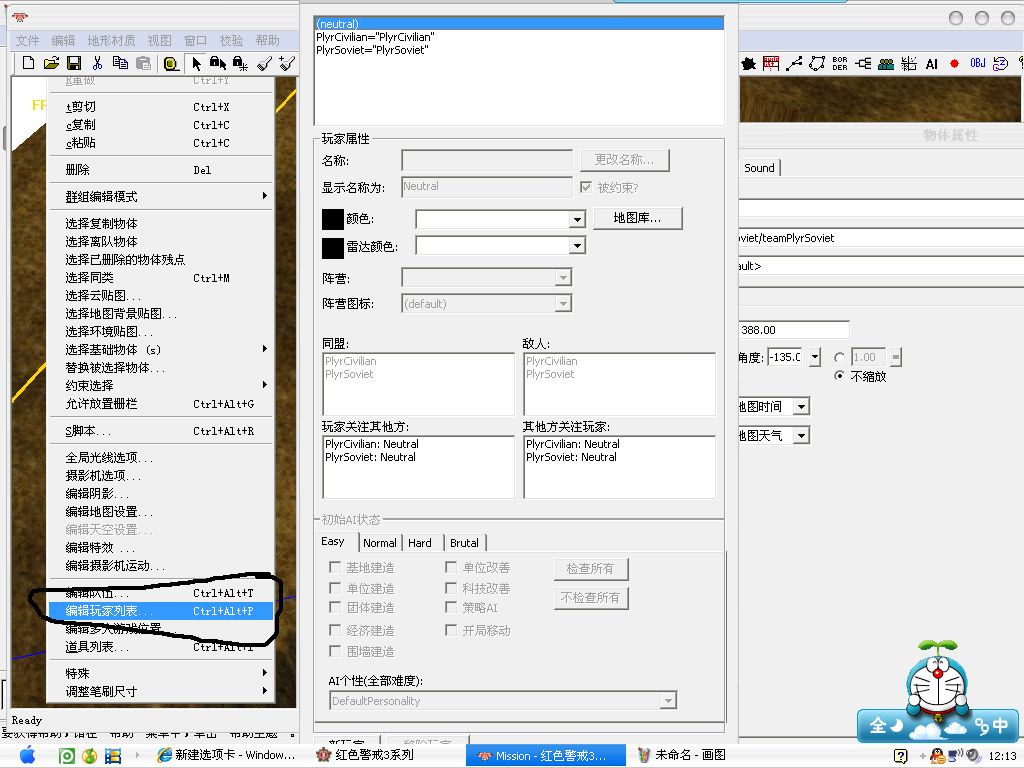
安装红警3地图编辑器需要先把语言改为英语，在控制面板里有两个地方都要改，改后重启，安装完后再改回中文，重启。将汉化文件（.exe文件）复制到安装文件夹，双击就是汉化版了。

如果进入错误请把RA3安装文件夹改名为RED ALERT 3（还有最好下载个谷歌翻译软件，可以翻译）。

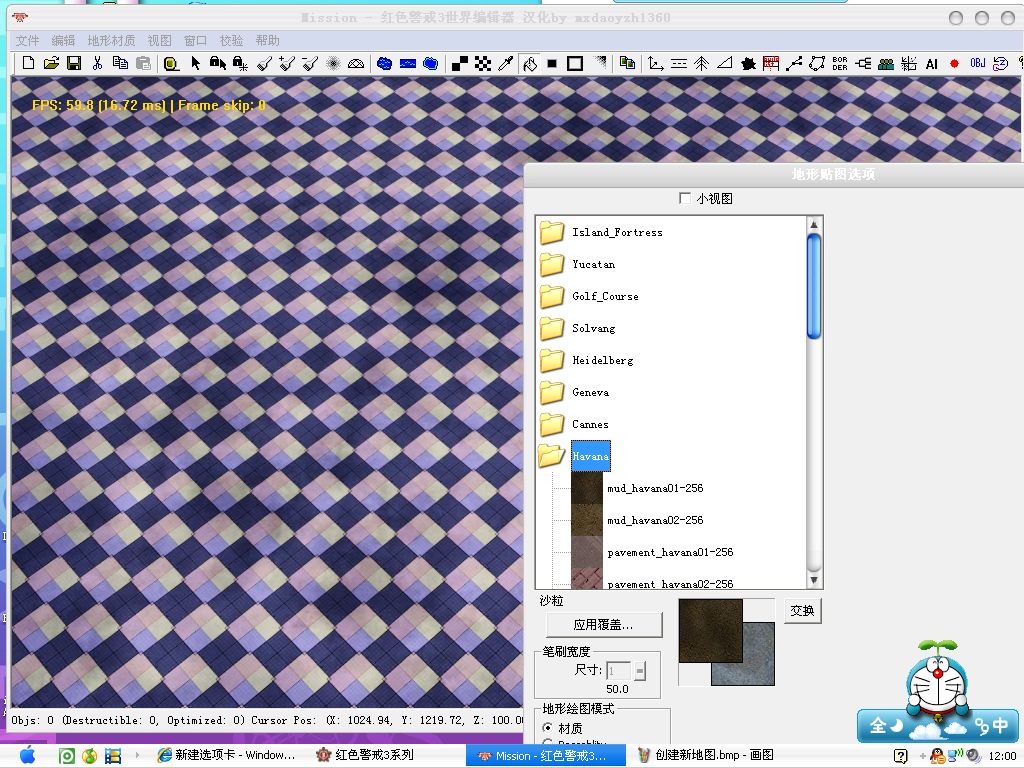
先从创建新地图开始，点击我画的黑圈的东西，然后设置地图大小，点击确定，一张新的空白的地图出来了



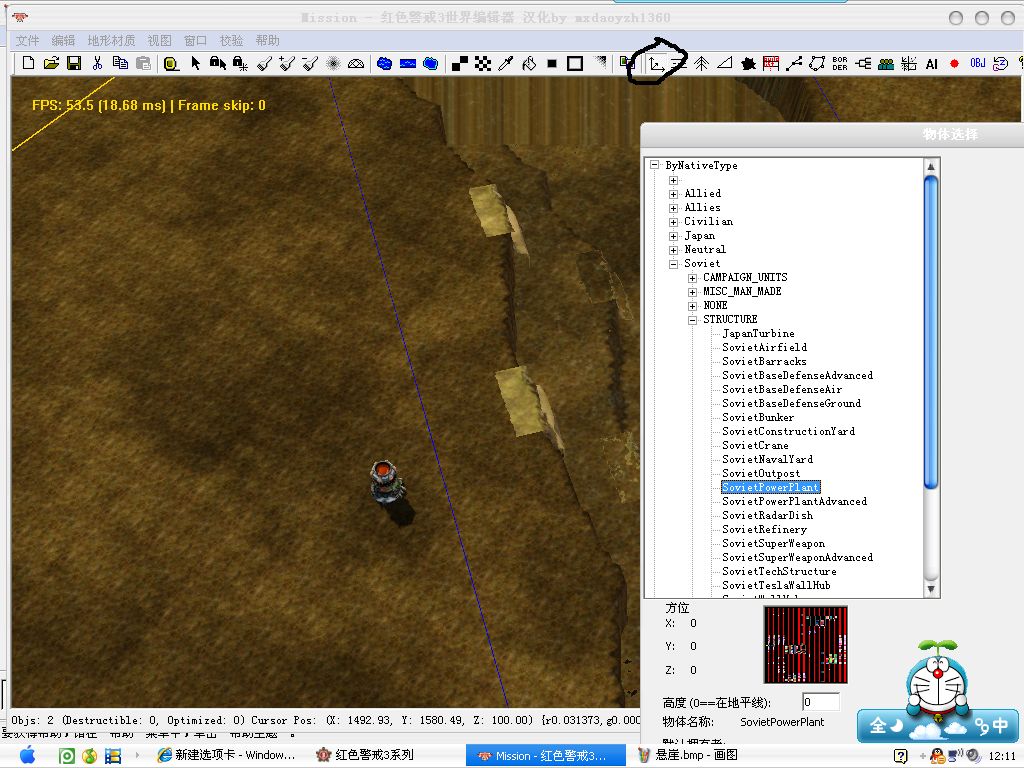
还有编辑遭遇战地图最重要的一点就是要编辑多人玩家，由于我的电脑是窄屏的，所以看不到底下的添加遭遇战人员这个按钮，请大家看见了点一下，然后点击确定，这张地图就成了遭遇战地图



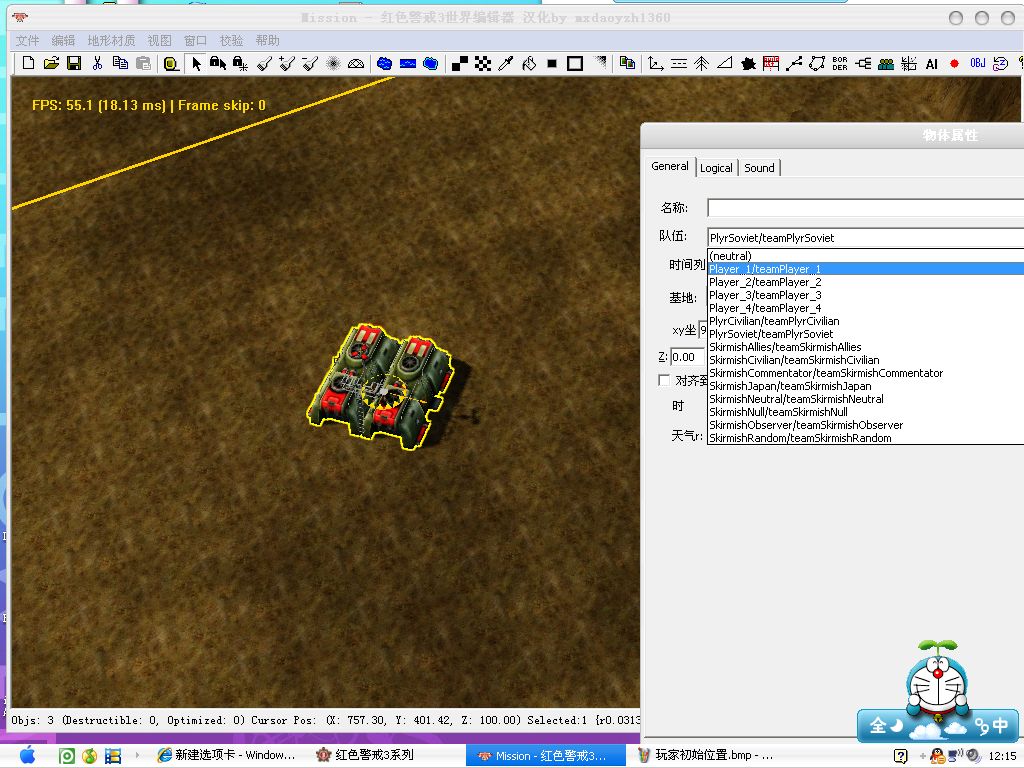
还有就是要把地图底颜色改下，因为方格子太难看了  
点击油漆桶图标，选择一个贴图，然后左键地图，就发现地图底颜色变了吧



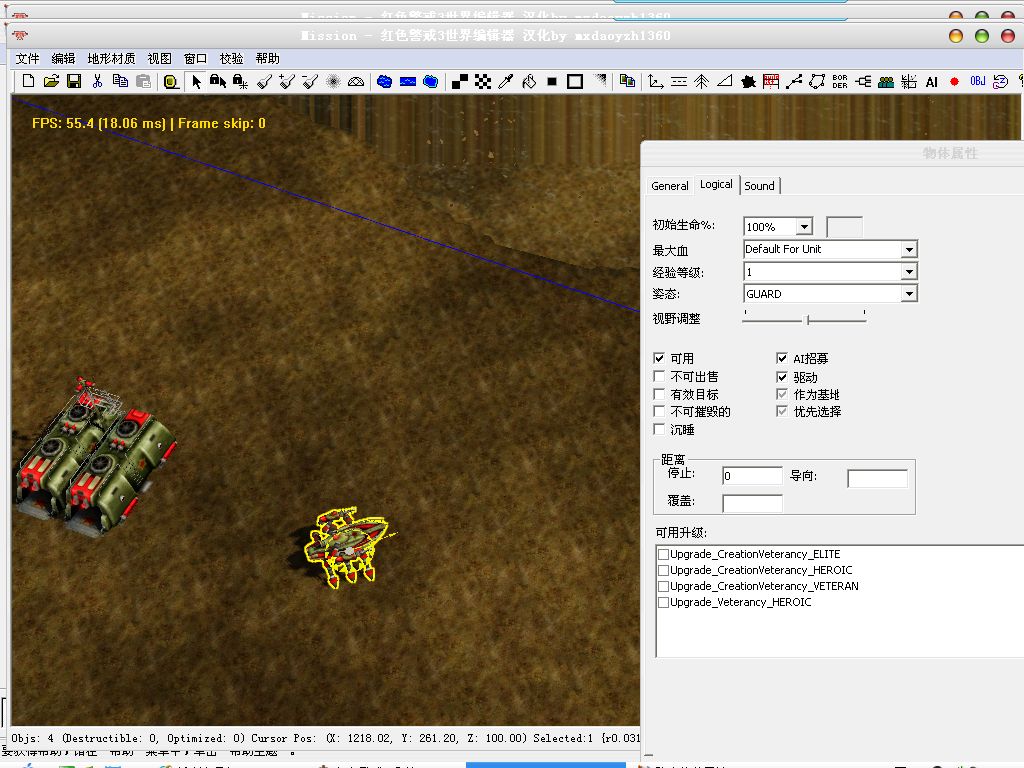
还有我们要认识下这个添加物体，上面有很多英文，我只能大概翻译一下，第一大行是队伍，就是由某件物体的队伍来选择物体，我们就先拿苏联来看  
点击一个电厂，移到地图中，左键，就出现了一个电厂



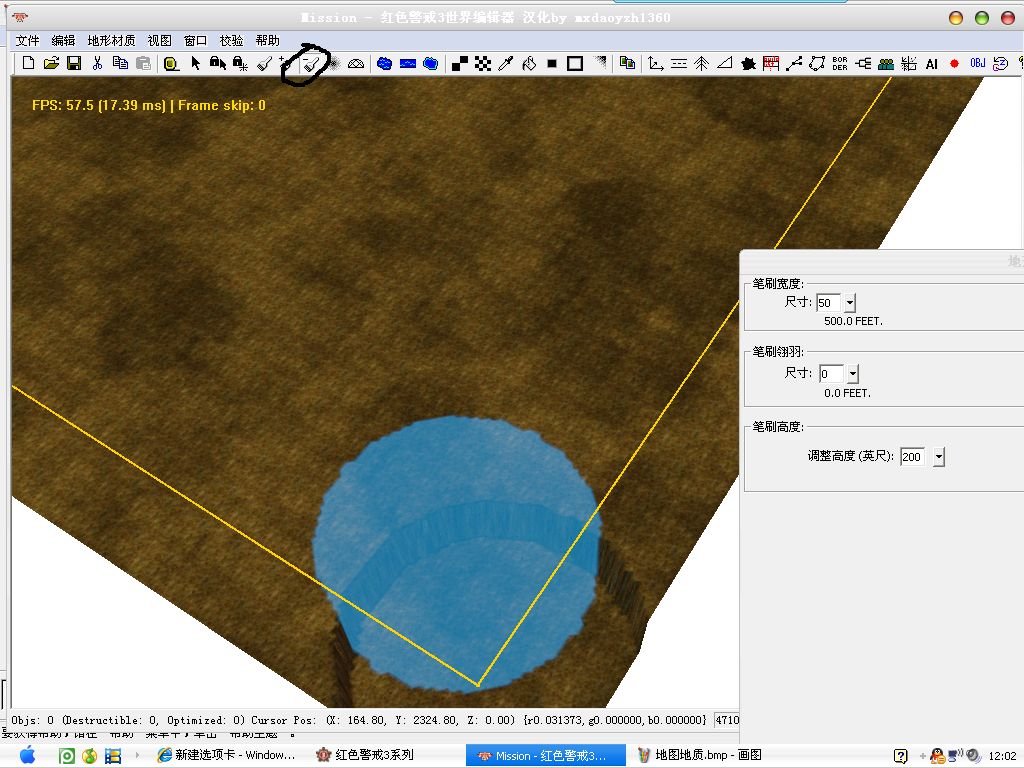
然后有人要问了，如何把这个东西变成自己的，那就是要更改单位属性  
有个队伍选项，把队伍选择为1或2或3，选1就是归属1号玩家（玩家开始位置等会再讲），这样就改变了物体的归属，还有下面有个角度，就是改变物体的方向（有45 135 -45 -135这几个正规的角度，还有其他的也可以）



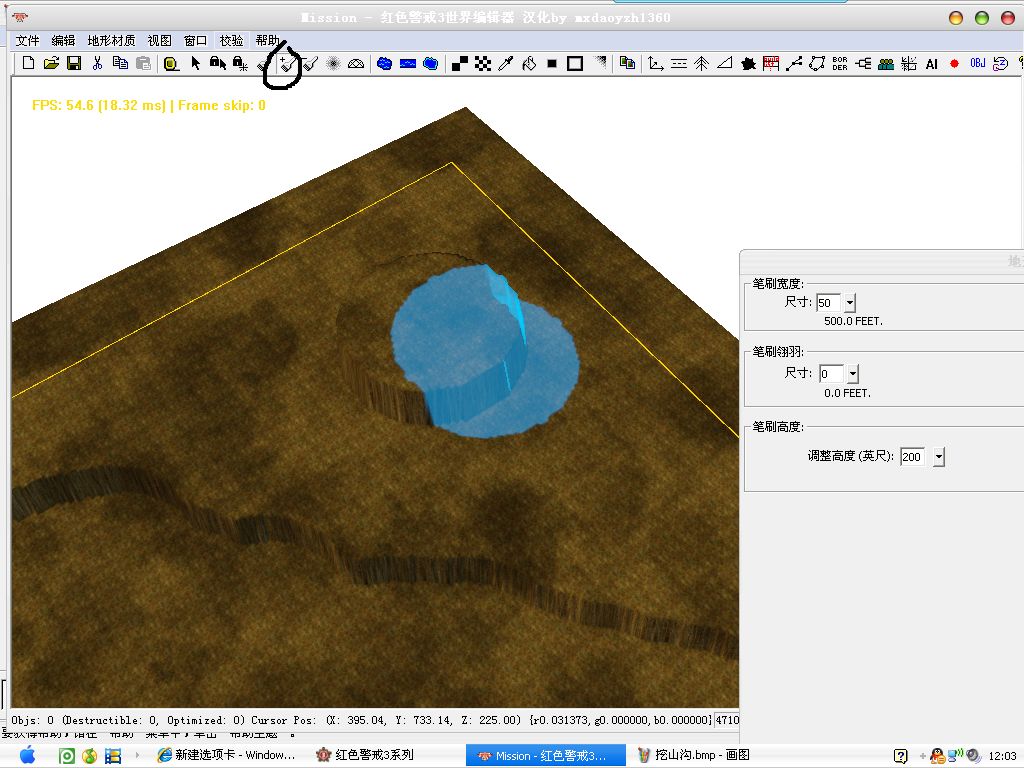
这个属性除了第一栏外还有第二栏  
第二栏上面我就不说了，直接看下面的可用升级，用翻译翻一下，就会发现有星级，1杠，2杠，3杠，这就是升级，也就是改变物体的级别（多功能步兵车和多功能步兵炮还可以改变进的兵）



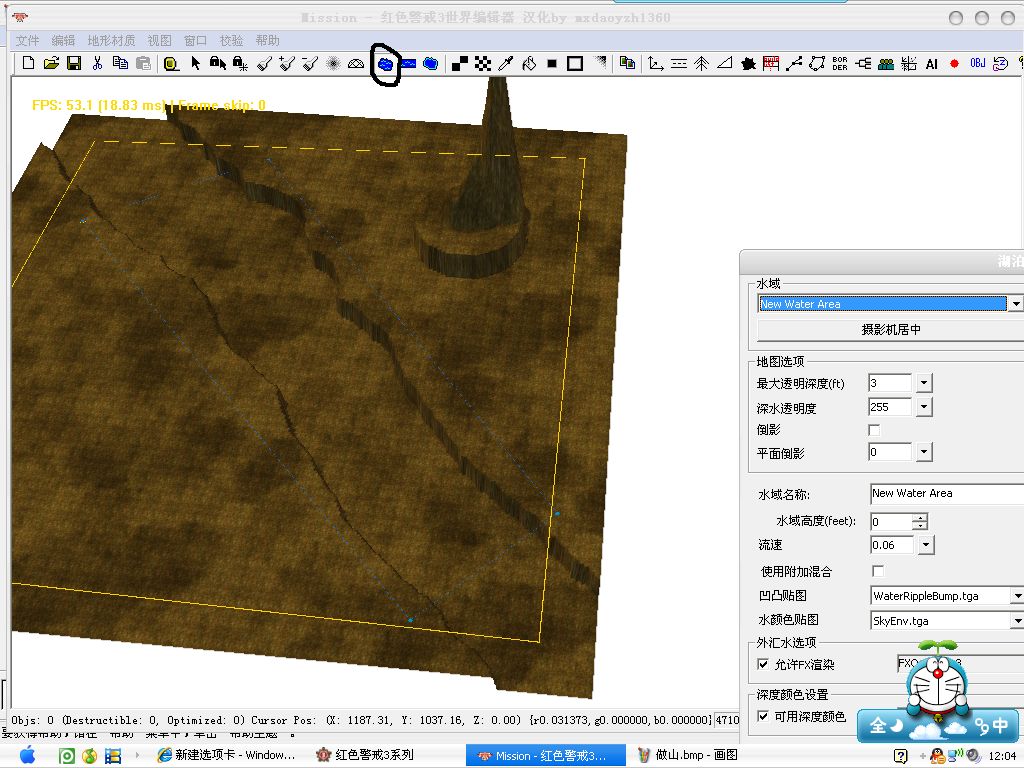
接下来是开挖河道，为做一条河流做准备  
点击黑圈里的图标  
然后选择好开挖的深度等等指标（更具个人地图而定），翎羽就是开挖的河道的边上的倾斜度，选好后点击地图，就出现了一个坑



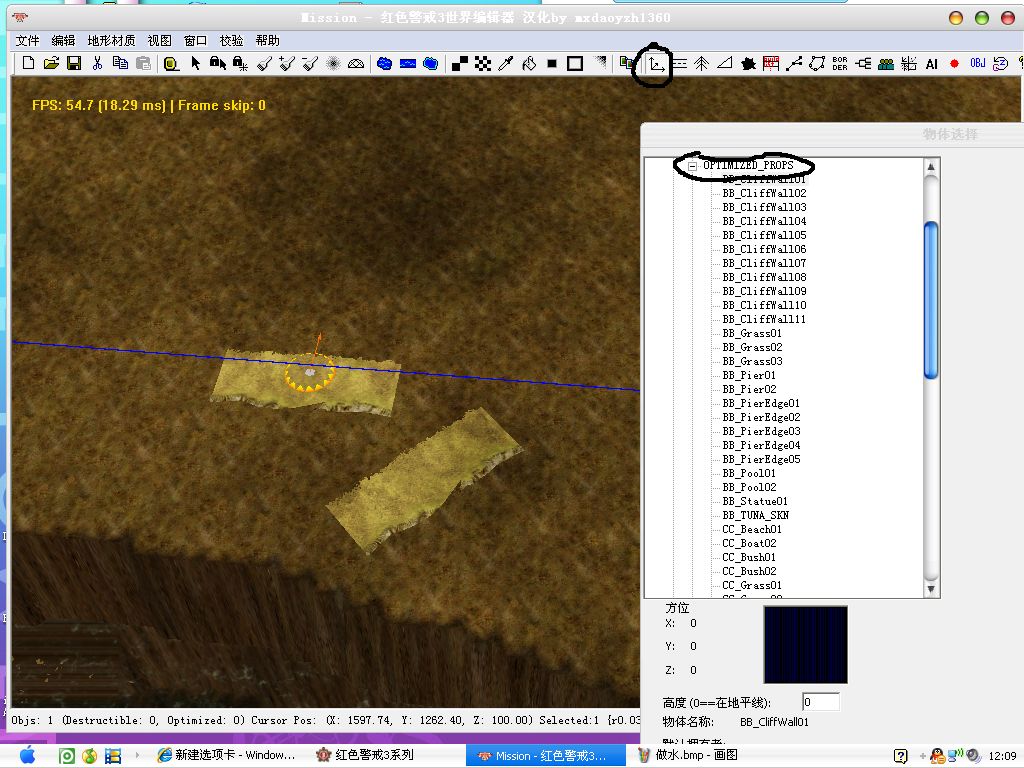
如果想添加山脉，可以用提升工具，同样，选好后点击地图

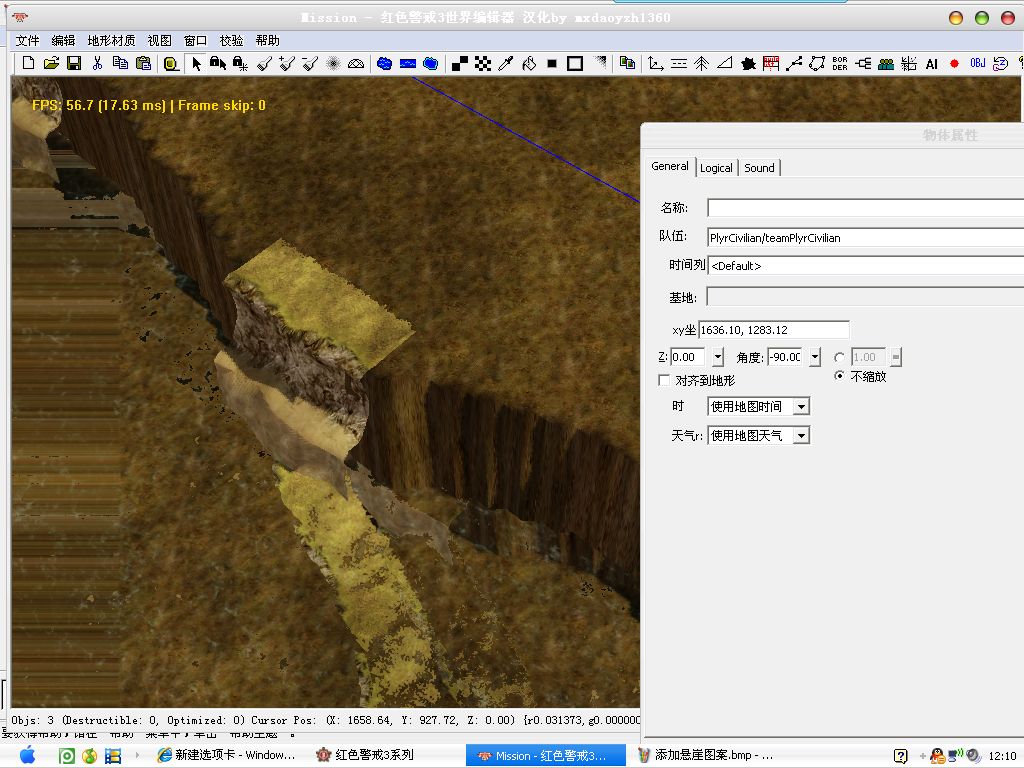


如何制作水······  
水在地图中一般算是必不可少的，要添加水就点击黑圈里的图标，然后不要移动屏幕，点击好3个以上的点，就完成了水的范围的构造  
然后就是要选择水的高度（看地图高度而定，低了看不见谁，高了水就漫过了摄像机）  
倒影可用可不用  
其他水的选项就靠自己看了

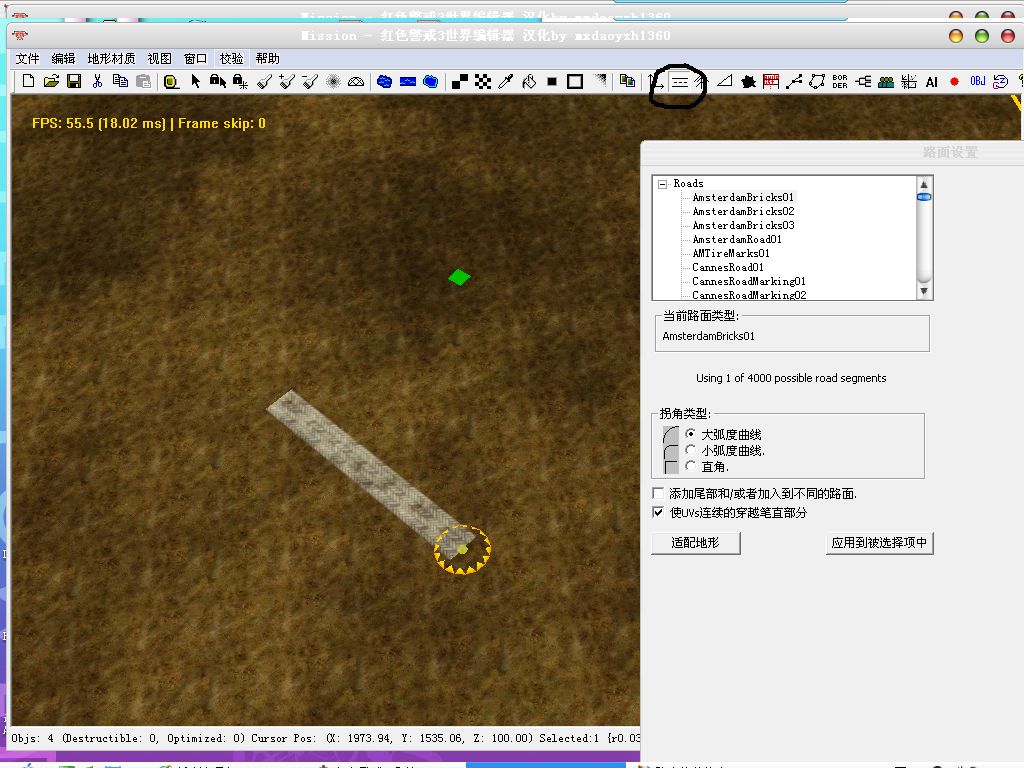


有人发现吗，这样的悬崖没有凹凸感，不美观，那就要运用到添加物体了  
选择地址选定物体这一栏，然后选择地名，再悬着OPTIMIZED\_PROPS这一栏，添加悬崖单位，同样，选好后选到悬崖上，然后选角度，尽量与悬崖重合，这样慢慢做，一个美观的悬崖就做成了

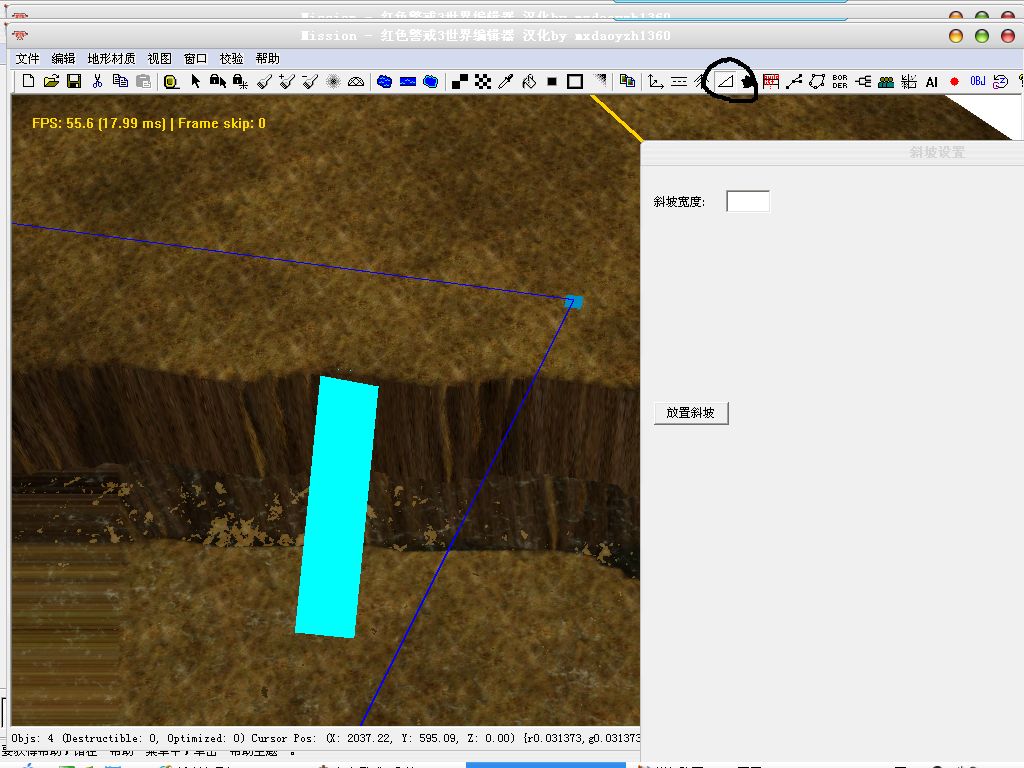


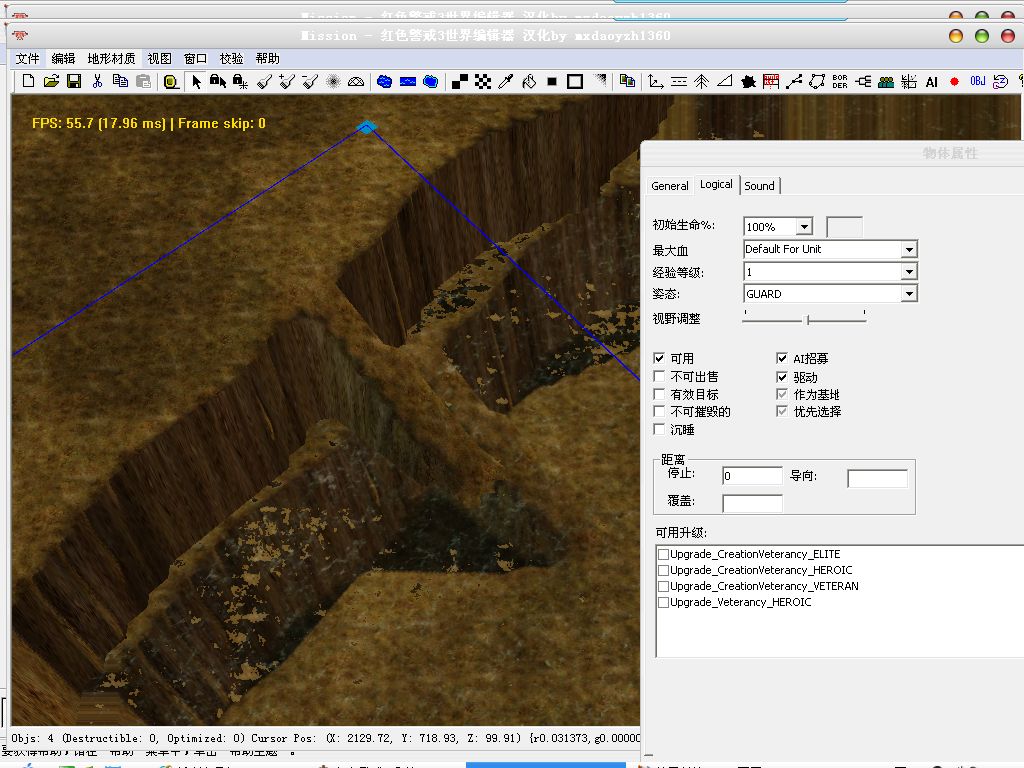


如何添加路面  
选择黑圈里的图标，选好路面，然后选择拐弯时是要大弯还是小弯还是直角，点击地图上不要松，拉到另一个敌方，就成了  
如果要做弯的，点击路得最后一个头，然后朝旁边一弯就OK了

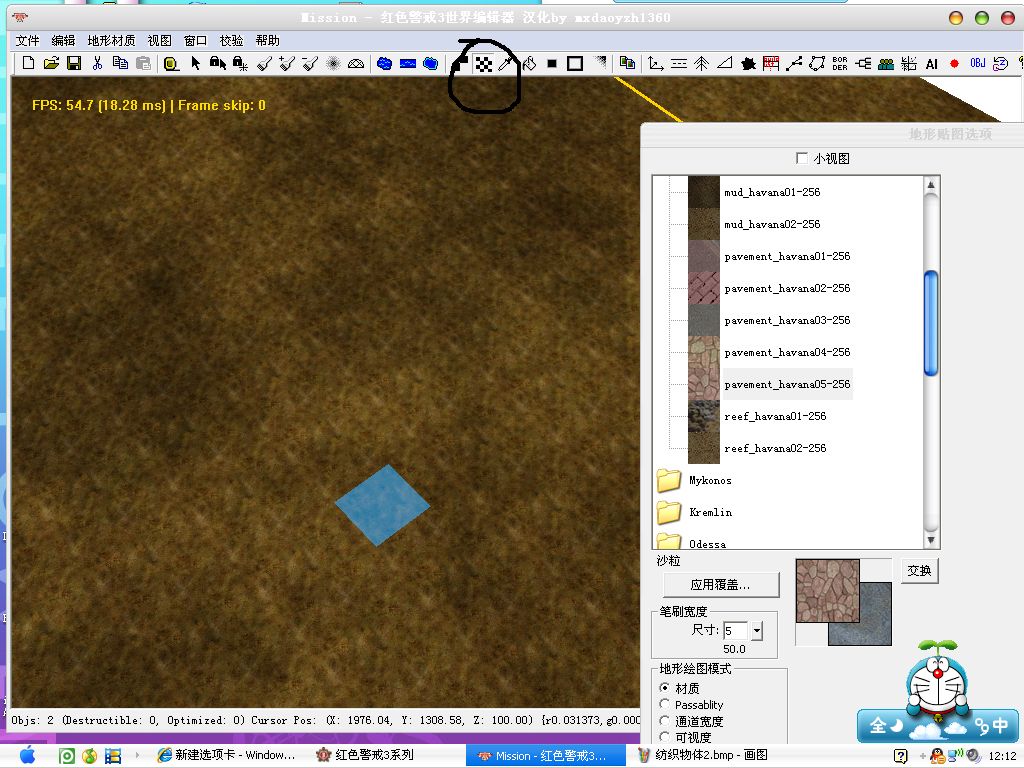


还有一个就是制作斜坡，选择黑圈里的图标，选择好斜坡宽度，然后点击山顶的一个空地，往下一拉，再点击应用就做成了

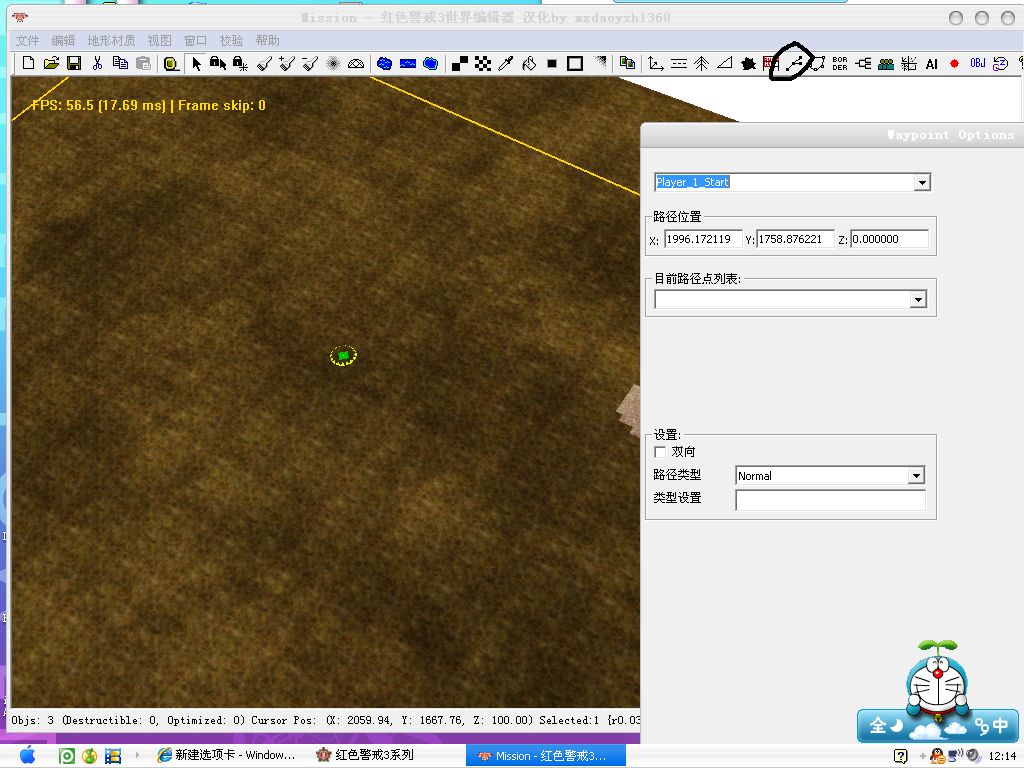




是不是觉得地图只有一种颜色太单调了？？  
那就点击黑圈里的图标，然后选择好一个地块，然后选择好笔刷宽度（大小），往地图上左键，就OK了



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  
点击黑圈里的图标（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

我的一些就这样，还有一些不太懂（比如脚本，摄像机路线······），如果我还发现了更多，我会及时贴出来，谢谢大家。