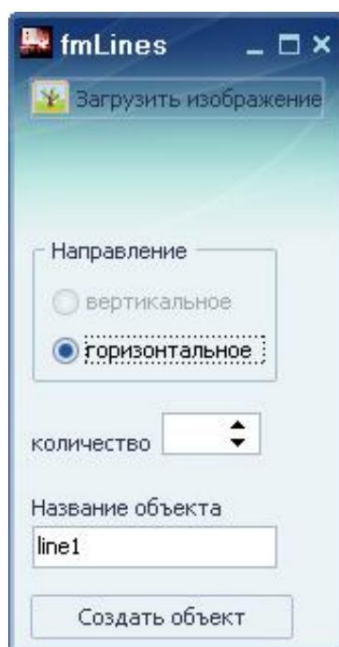


שיעור מס' חלק 3

חפצים

ובכן, חברים, הגיע הזמן לשיעור השלישי. ליתר דיוק, החלק השלישי והאחרון של השיעור הראשון. והיום נדבר שוב על חפצים, אבל הפעם זה יהיה מחוונים וטקסט. אני לא אגיד לך איך להשתמש באינדיקטורים בשיעור זה, אלא רק אדבר בקצרה על יצירתם. על הטקסט אדבר גם רק על הבריאיה, אבל על מיקומו אין צורך לדבר - שם הכל פשוט.

-אינדיקטורים. לאחר מכן תוכלו לראות את החלון הקטן עם הגדרות מופיע לפנינו:



העלה את התמונה שלך בחלון ההגדרות. תמונת המחווונים צריכה להיות מורכבת משני חצאים: אקטיבי ופסיבי, כמו בתמונה:

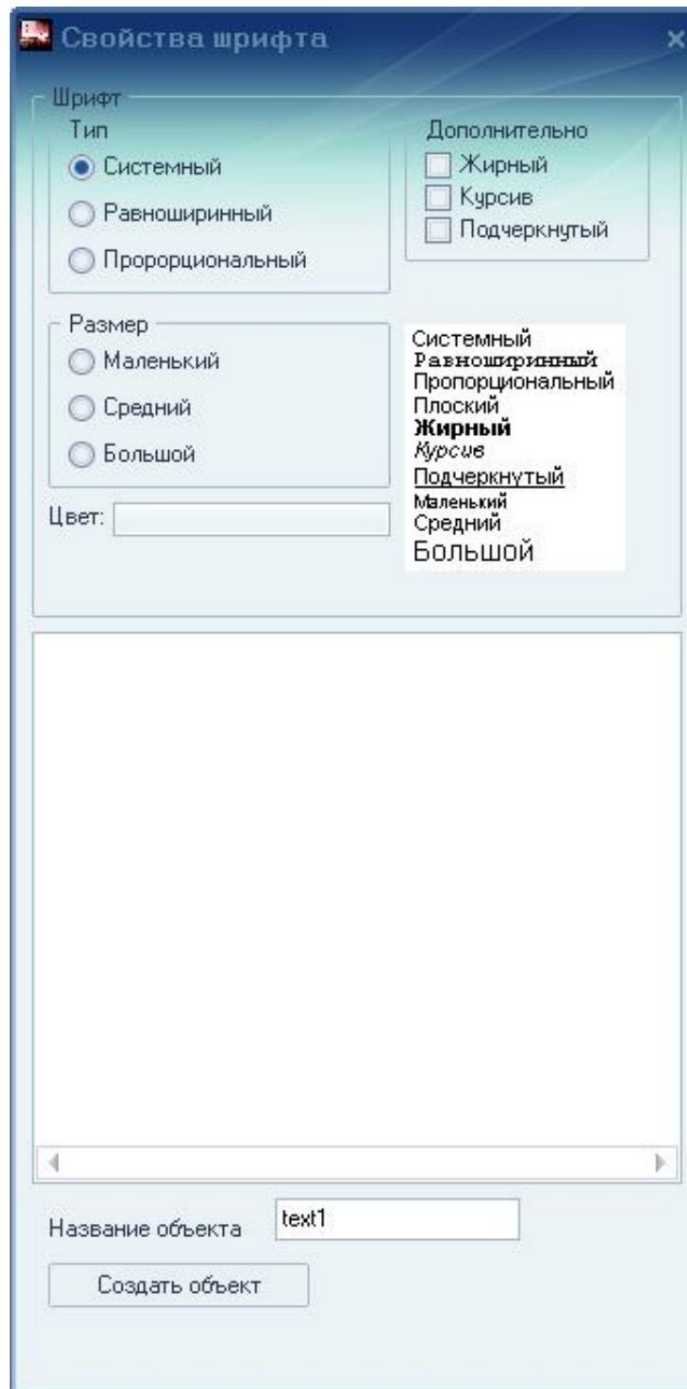


לאחר מכן, אנו מציינים מכמה חלקים כאלה יכול המחוון. כעת תן שם לאובייקט שלך ושמור אותו.

בשיעורים אחרים, כשאני מדבר על עורך האירוע, כמעט המרכיבים החשובים ביותר של התוכנית, ובהתאם, הקשים ביותר, אני כבר אגיד לך איך להשתמש באינדיקטורים. הרשו לי רק לומר שהם יכולים לשמש לא רק כאינדיקטורים לבריאיה. הם יכולים לשמש גם כאינדיקטורים של זמן, דלק, נתיב, עומס ועוד הרבה יותר שאתה צריך כדי לשחק.

כעת נלמד כיצד ליצור אובייקטי טקסט. כמו ביצירת סוגים אחרים של אובייקטים, אין שום דבר מסובך.

טקסט על חלון קטן פתוח בשורת האובייקטים - הרבה הגדרות, אבל רובן אמורות להיות מוכרות לך:



אנו בוחרים את הגדרות הגופן הרצויות ולאחר מכן מקלידים בחלון הגדול הריק את הטקסט שאתה צריך. יחד עם זאת, יש לקחת בחשבון שאובייקט הטקסט מאחסן לא רק את הטקסט המוקלד, אלא מערך של מחרוזות, ויכול להציג רק שורת טקסט אחת על המסך. מספר שורה זה מוגדר בעורך האירועים. בצד ימין, ליד חלונות ההגדרות, ישנן דוגמאות לפונטים שניתן להגדיר בהגדרות עצמן, ומסיבה זו לא אסביר לכם מה נמצא איפה - יותר ברור וקל יותר ללכת רחוק יותר.

בשיעור הבא יהיה יותר מידע קוגניטיבי, בניגוד לשיעור הזה, כי אז אספר לכם על אובייקטים ברקע -
מכשולים, ואיך ואיפה להשתמש בהם. נחזור שוב לפרויקט המירוצים שלנו וכבר נסבך את המשימה.
אבל זה בשיעור הבא.

מחבר השיעור: איוון פיאטבולנקו (vano1208)

אתר אינטרנט: www.emgs.3dn.ru

מחבר התוכנית: סרגיי קומנב (revfytd)
