

שיעור # חפצים

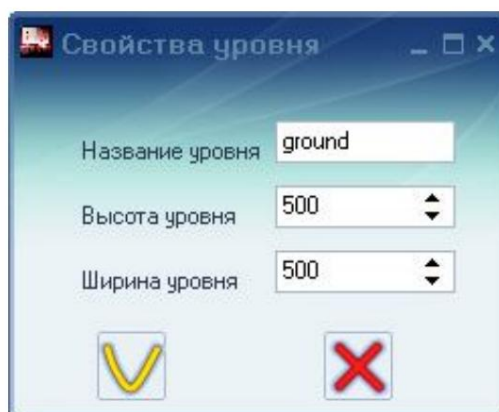
וכך, בשעות הפנאי של יציאת הבטא הראשונה של הגרסה השנייה, החליטו ב-EMGS לכתוב שיעורים פשוטים על איך לעשות רכב נשלט על ידי שחקן, בשלב זה אקח מכונית מרוץ של פורשה שיצרתי בעצמי. יד. אפשר לקרוא לשיעורים יסודות העבודה בקונסטרוקטור, אז אל תצפו שבסופו של דבר יהיה לכם צעצוע-על.

הערה: אני משתמש ב-EMGS beta1-בבמדריך זה.
ראשית, פתח את התוכנית וצור פרויקט חדש.
הערה: פרויקטים וכל הקבצים שישמשו בפרויקט בעתיד חייבים להיות ממוקמים בתיקיית השורש של הבנאי. מטעמי נוחות, עדיף ליצור תיקיה נפרדת לפרויקט. לדוגמה: "פרויקט אורז".

לאחר מכן, בחלון "רמות", לחץ על הסמל "+" כדי ליצור רמה חדשה.



ולאחר מכן הגדר את פרמטרי הרמה המוצגים להלן. כדי להתקין אותם, לחץ על סמל ההגדרות, שנמצא מימין לאייקון הוספת רמה, בצורה של פטיש.



הערה: אתה יכול לבחור כל שם רמה - זה לא משנה.
עכשיו הגיע הזמן להתמודד עם סוגי החפצים. אתן דוגמה מהמדריך הרשמי על חפצים:



יצירת אובייקטים ברקע.
אובייקט הרקע מורכב משברים קטנים כמו פסיפס. רצף היצירה הוא כדלקמן:

-העלה את קובץ המשאבים באמצעות כפתור "העלה תמונה".

-הגדר את מספר הפריימים בתמונה.
-הגדר את מספר התאים באובייקט הרקע הסופי. -בחר את הפרגמנט הרצוי בטבלה משמאל וסמן בשדה מימין היכן הוא אמור להיות ממוקם. כאשר אתה לוחץ על תא שבו כבר נמצא קטע, הקטע נמחק.

לאחר יצירת האובייקט, שמור אותו: "שמור". עריכה של אובייקטי רקע קיימים זמינה גם: "פתח".

האובייקט מאוחסן בתיקייה "אובייקטים" בשלושה קבצים.



יצירת אובייקטים פעילים. רצף היצירה הוא כדלקמן:

-העלה את קובץ המשאבים באמצעות כפתור "העלה תמונה".
-הגדר את מספר הפריימים בתמונת המשאב.
-בחר את הכיוון ואת סוג האנימציה.
-לחץ על קטעים של רצף האנימציה, החל מהראשון, וציין את מספר הפרגמנט המתאים מקובץ המשאבים. לאחר יצירת האובייקט, שמור אותו: "שמור". עריכה של אובייקטים פעילים קיימים זמינה גם: "פתח".

האובייקט מאוחסן בתיקייה "אובייקטים" בשלושה קבצים.



יצירת אינדיקטורים. רצף היצירה הוא כדלקמן:

-העלה את קובץ המשאבים באמצעות כפתור "העלה תמונה".
-הגדר את המספר המרבי של תאי מחוון.
לאחר יצירת האובייקט, שמור אותו: "שמור". עריכה של אובייקטים קיימים זמינה גם: "פתח".

האובייקט מאוחסן בתיקייה "אובייקטים" בשלושה קבצים.



יצירת אובייקטי טקסט. רצף היצירה הוא כדלקמן:

-בחר את אפשרויות הסוג, הגודל והגופן.
-בשדה למטה הזינו את מספר השורות הנדרש. זה לוקח בחשבון שרק אחת מהשורות יכולה להיות גלויה. מספר השורה הגלוי מוגדר ב"עורך האירועים".

לאחר יצירת האובייקט, שמור אותו: "שמור". עריכה של אובייקטים קיימים זמינה גם: "פתח".

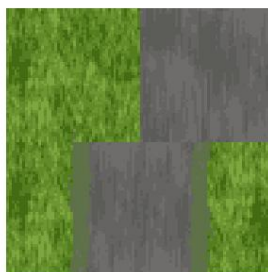
האובייקט נשמר בתיקייה "אובייקטים" כקובץ בודד.

כדי ליצור נוף שבו המכונית תיסע בפועל, בחר את סוג האובייקטים "רקע" ולחץ על כפתור "חדש".
לאחר מכן, נפתח לפנינו חלון ליצירת אובייקטים ברקע, בו נלחץ על "טען תמונה" ובחר את התמונה שאנו צריכים.

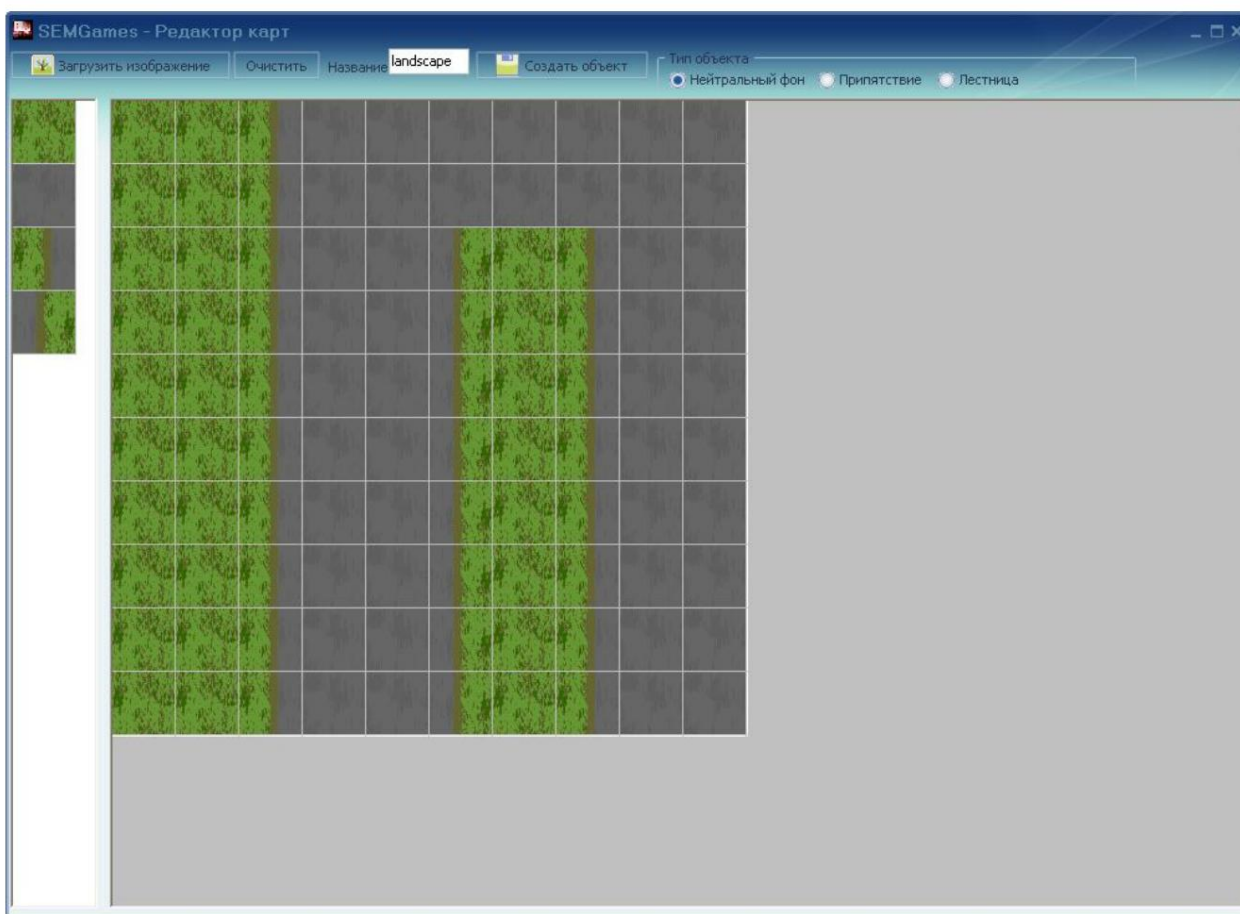
שימו לב: חלקי המפה חייבים להיות באותה תמונה ויש לחלקם לריבועים שווים בגודל שאתם צריכים.

לדוגמה: כדי למנוע חיבורים גלויים בין חלקי התמונה במפה, השתמש בטקסטורות חלקות.

יצרתי מרקם כזה, המורכב מארבעה חלקים:



לאחר מכן, קופץ חלון עם הגדרות. מכיוון שיש לנו 4 חלקים, אנו בוחרים את מספר המסגרות 2×2 , ואת מספר התאים שבחירתי 10×10 . לאחר מכן, אנחנו מקפלים את הרקע כמו פאזל, וזה מה שקרה לי:



לאחר מכן, אל תשכח לסמן את התיבה שליד הפריט "רקע ניטרלי" ולחץ על כפתור "צור אובייקט". מוכן. עכשיו יש לנו אובייקט רקע מוכן שצריך למקם על המפה.

כעת למדתם כיצד ליצור אובייקטים ברקע ובשיעור הבא ננסה ליצור אובייקט פעיל - טרנספורמציה, שזו המטרה שלנו. זה בכלל לא קשה, כמו שזה נראה בהתחלה. בהצלחה!