

...Tutorial dla Postalsite.info

*„Zaawansowany POSTed”
Tutorial stworzył MaKiPL*

Spis treści:

1.Triggery

a)Cut-Scene Odpalanie

2.BOSS... Ale jak go zrobić?

3.Cut-Scene Tworzenie

4.Tworzenie własnej tekstury/Import własnej tekstury/Edytowanie tekstur

5.Powrót do Podstawy [Muzyka i dźwięki]

6.Rozwiązywanie problemów

Triggery

Trigger jest to, to samo co przełącznik czyli coś włączające coś, zastosowaniem takiego Triggera może być uruchomienie odtwarzania Cut-Scenki

Lub na przykład uruchomienie Movera

Zwykłego Triggera znajdziemy w :

Actor Classes : Actor>Triggers>Trigger

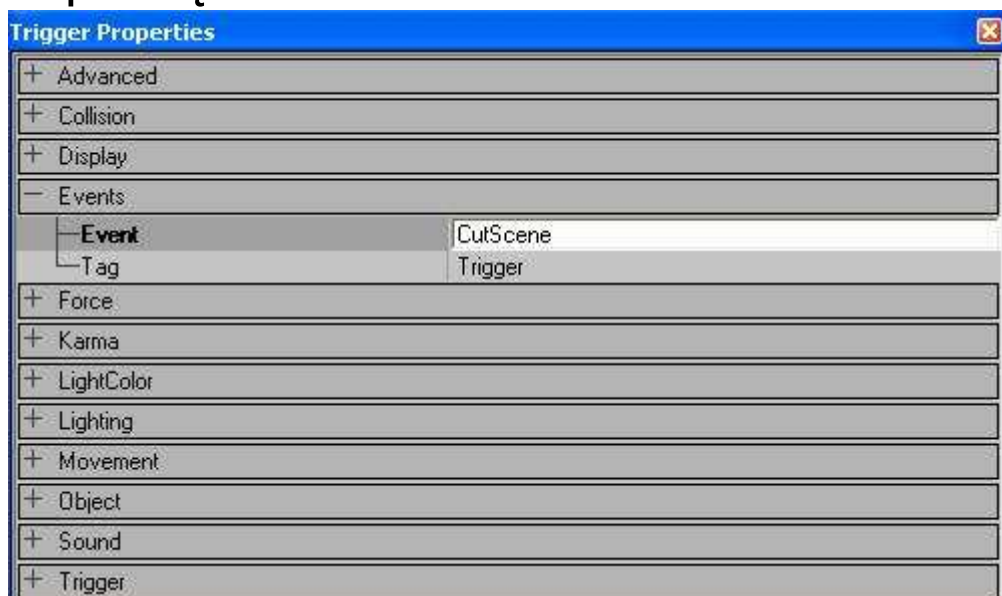


Inne nie są nam potrzebne, ponieważ są to tylko zwykłe dodatki

Następnie Triggera stawiamy w miejscu w którym nasz Bohater będzie przechodził Pokażę 2 zastosowania Triggera:

Cut-Scene

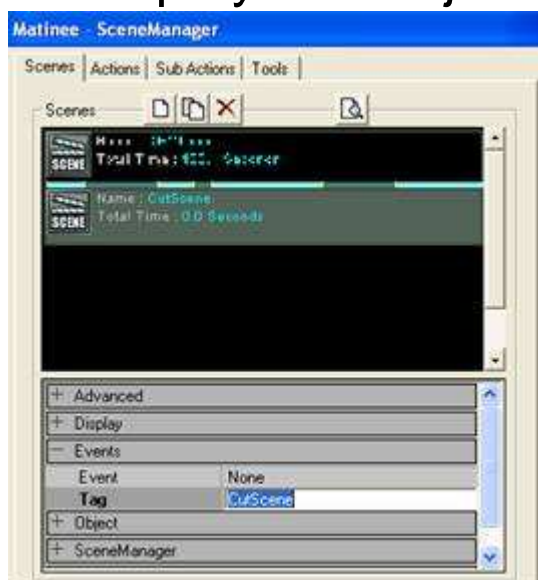
Stawiamy Triggera, otwieramy jego opcję i w zakładce 'event' edytujemy 'event' wpisując byle jaką nazwę którą musimy zapamiętać:



Następnie otwieramy SceneManager klikając na tę ikonę:



wtedy tworzymy nową scenę i w zakładce 'event' w polu 'tag' wpisujemy wcześniej wpisany wyraz w Trigerze, na moim przykładzie jest to 'CutScene':



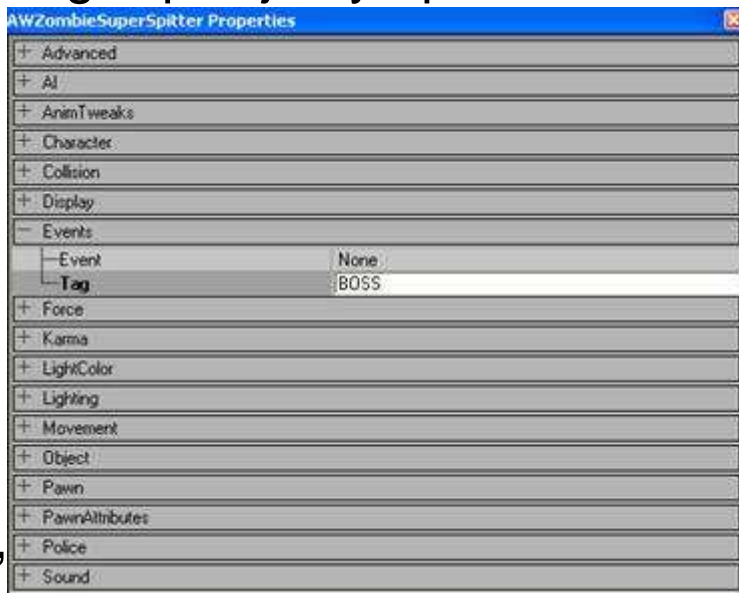
I już możemy brać się za tworzenie naszej Cut-Scene

BOSS

Tylko dla zaawansowanych

Do tego celu potrzebne nam będzie jakiś BYSTANDER/
Zombie który będzie tym Bossem ...

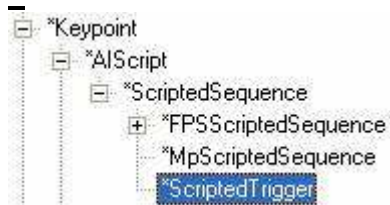
Otwieramy jego opcję, następnie otwieramy zakładkę 'event' i w polu 'tag' wpisujemy np.



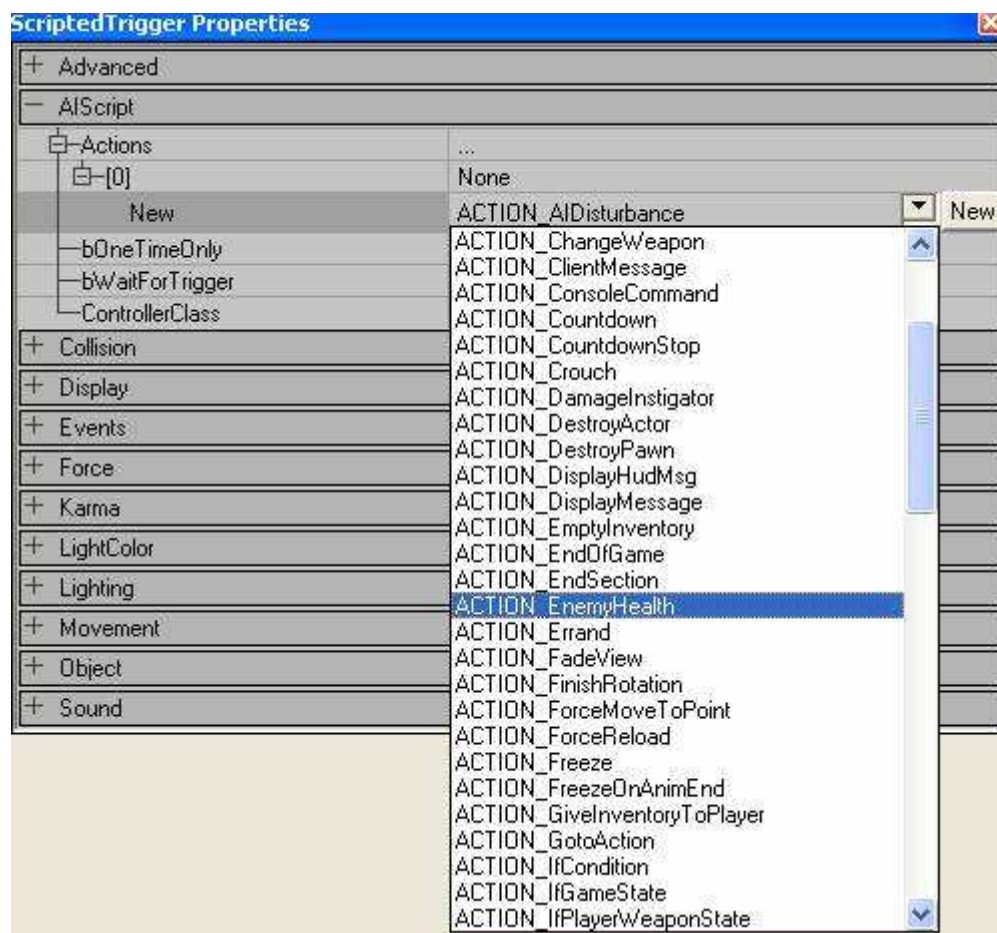
'BOSS'

Teraz stawiamy ScriptedTrigger'a
Którego znajdziemy w :

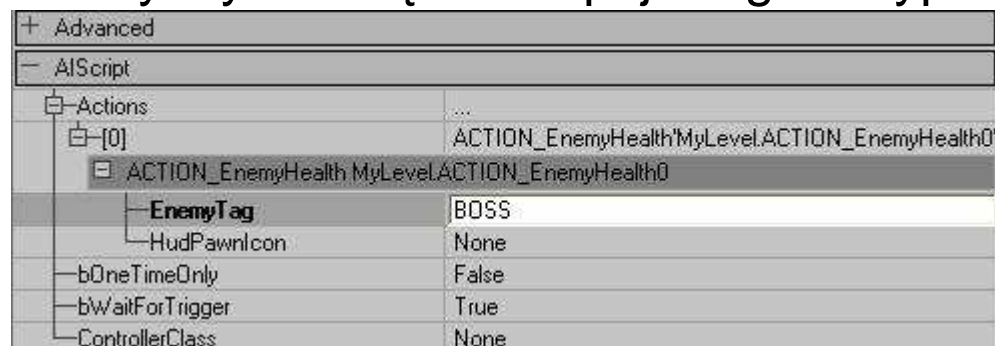
Actor Classes : Actor>KeyPoint
>ScriptedSequences>ScriptedTrigger:



Teraz otwieramy jego opcje Alscript



I wybieramy ACTION_EnergyHealth
 Wtedy wyskoczą nam opcje tego skryptu:



EnemyTag wpisujemy Tag naszego BOSSA czyli wcześniej wspomniane 'BOSS'

A w HudPawnIcon wybieramy teksturę która będzie wyświetlała pasek życia postaci

Może to być dla przykładu to:



Ok. , Mamy BOSS'a , zabiliśmy go , co dalej ?

A więc otwieramy naszego ScriptedTriggera

I w zakładce 'event' w polu 'event' wpisujemy na przykład:

'KoniecGry' Wtedy po zabiciu BOSS'a Wywołane zostanie

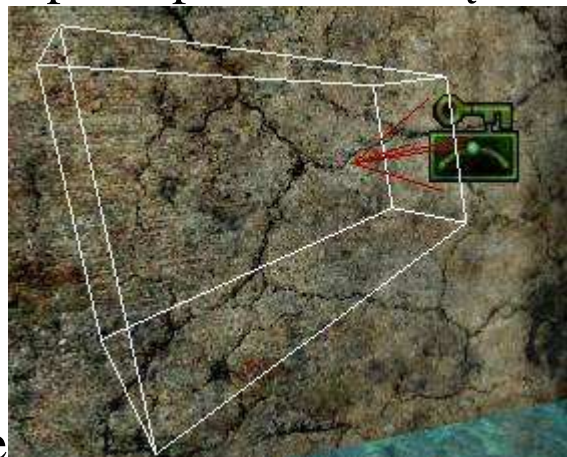
zdarzenie 'KoniecGry', może to być np. CutScene z Creditsem

Cut-Scene

Otwieramy naszego SceneManagera  i klikamy na nową scenę:

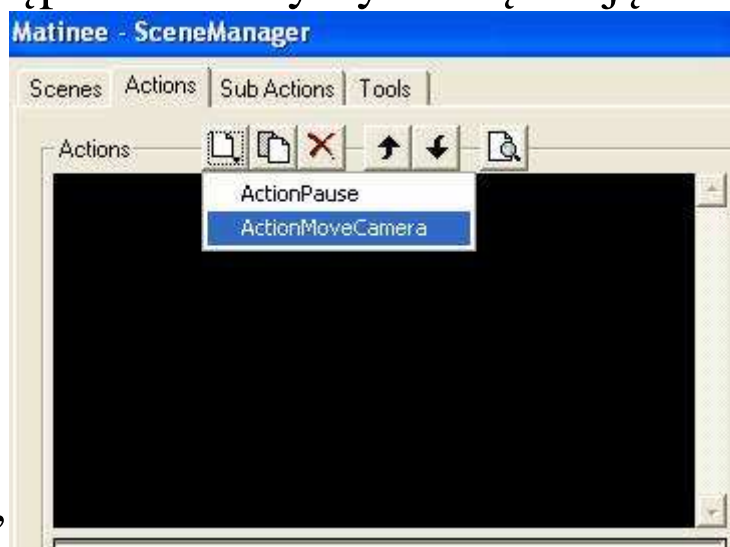


Następnie zaznaczamy tą scenę i przechodzimy do Tools By
rozmieścić InterpolationPoint czyli Checkpoint przez które będzie



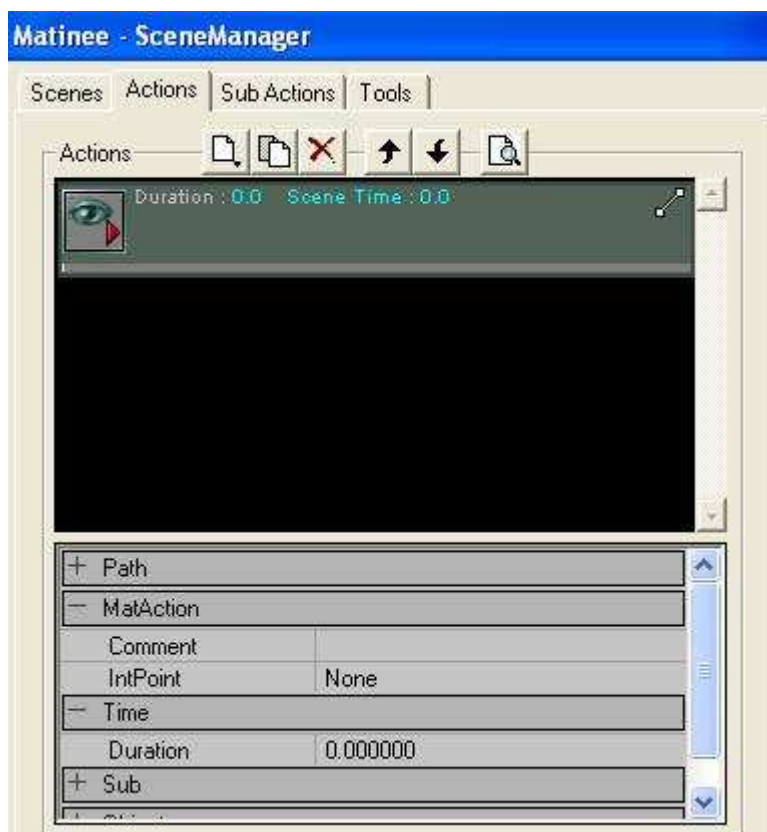
przechodziła kamera podczas Cut-Scene

...Gdy już potworzymy wszystkie InterpolationPoint które
będziemy chcieli mieć , musimy je połączyć , w tym celu otwieramy
'actions' a następnie Tworzymy nową akcję



'moveCamera'

Wtedy edytujemy naszą kamerę:



Najważniejszym etapem teraz jest edytowanie IntPoint, w tym celu zaznaczamy Postawiony na mapie już InterpolationPoint i w opcjach klikamy na 'use'



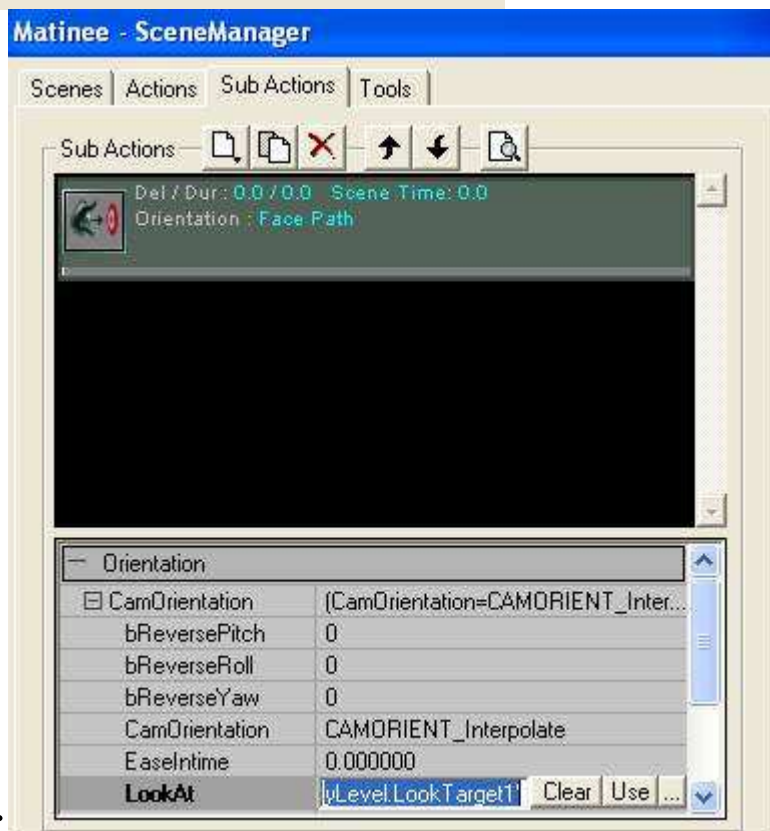
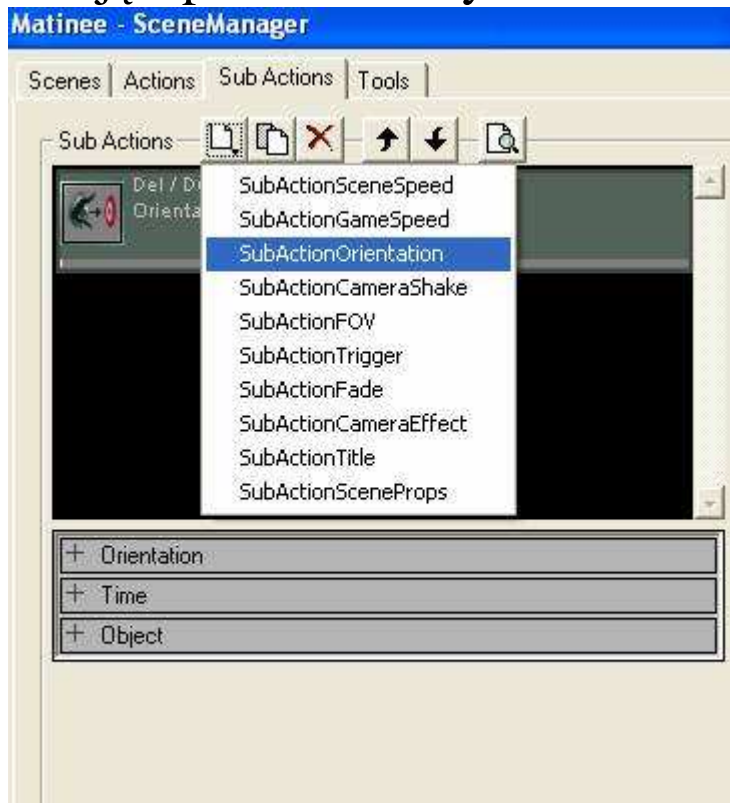
Następnie zjeżdżamy do 'time' i ustawiamy czas , ile sekund ma trwać ta akcja ... Następnie robimy kolejne IntPoint i je łączymy w ten sam sposób ...

Na końcu Zapisujemy mapkę i podglądamy klikając na tę lupę: 

Dodatki:

Na mapie możemy postawić także LookTarget , czyli kamera która będzie szła w wyznaczoną przez nas stronę, będzie patrzyła na dany obiekt, w tym celu stawiamy LookTarget następnie wybieramy

Akcję i przechodzimy do zakładki SubActions gdzie wybieramy:

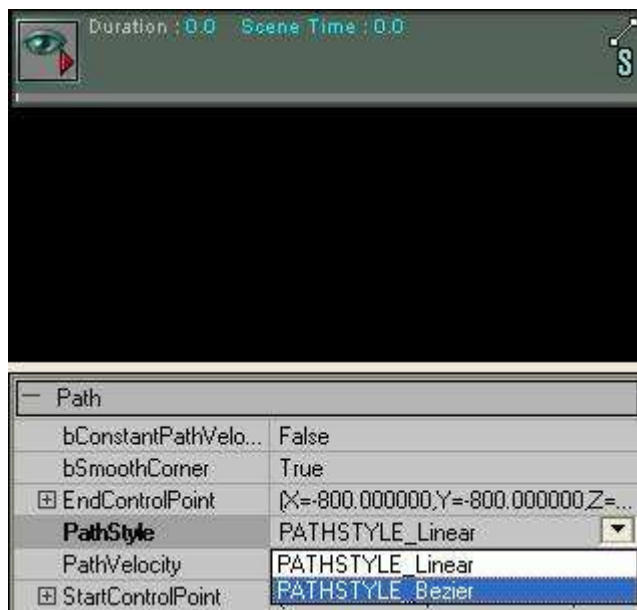


Następnie:

Czyli robimy tak samo jak w przypadku IntPoint

A w CamOrientation wybieramy CAMORIENT_Interpolate ,
następnie w 'time' wyznaczamy czas przez jaki kamera ma na to
patrzeć

Kolejnym dodatkiem jest tryb Bezier :

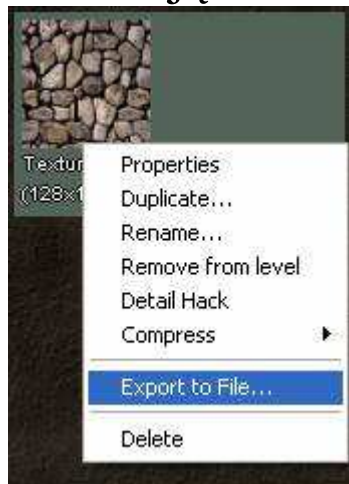


Czyli zamiast prostego ruchu kamery ,
będzie pokrzywiony...

Tekstury

Otwieramy MasterBrowser a następnie Textures

Wybieramy teksturę którą chcemy zmienić, zaznaczając ją i naciskając PPM i Export to file...



Następnie Z Internetu musimy znaleźć NVidia DDS Plugin for PhotoShop , kiedy już go zainstalujemy otwieramy nasz wypakowany plik .dds PhotoShopem i dowolnie edytujemy go sobie, tak samo postępujemy tworząc własną teksturę, podczas zapisywania Zaznaczyć opcję zapisu do DXT3 [najlepiej] Pamiętajmy też o tym że nasz obrazek musi mieć odpowiedni rozmiar:

Inne...

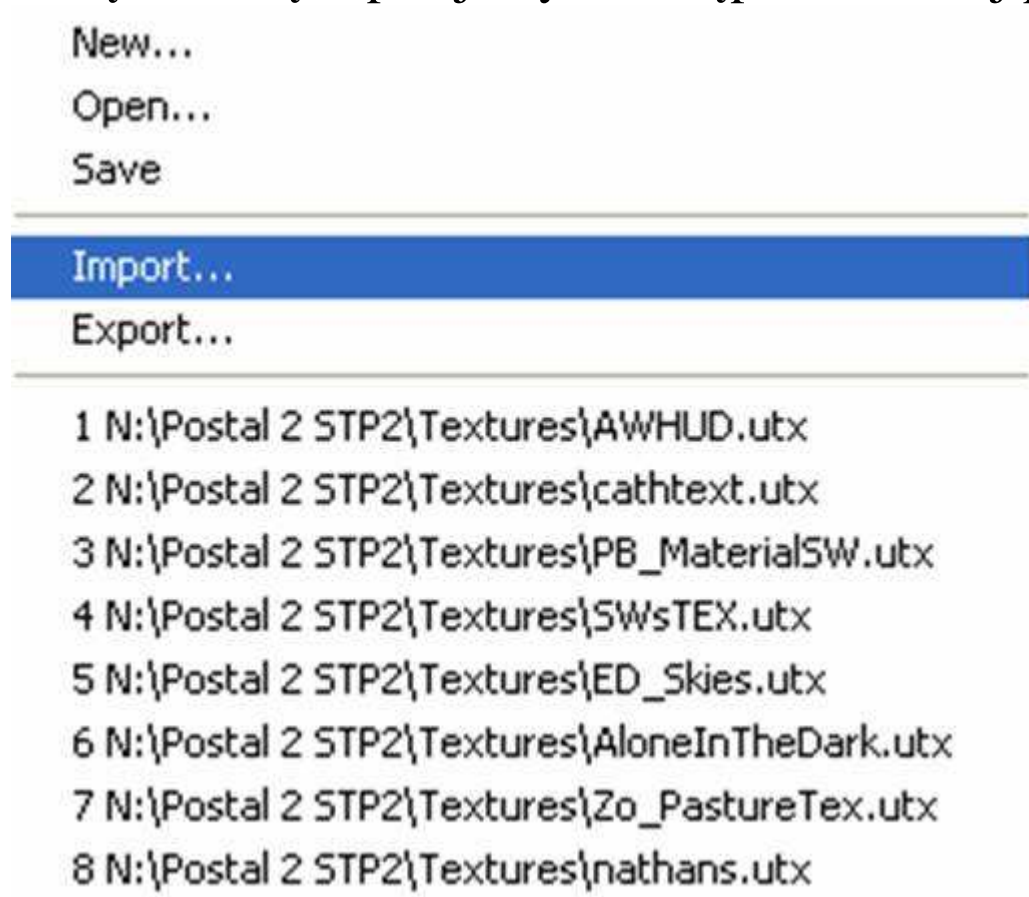
16x16

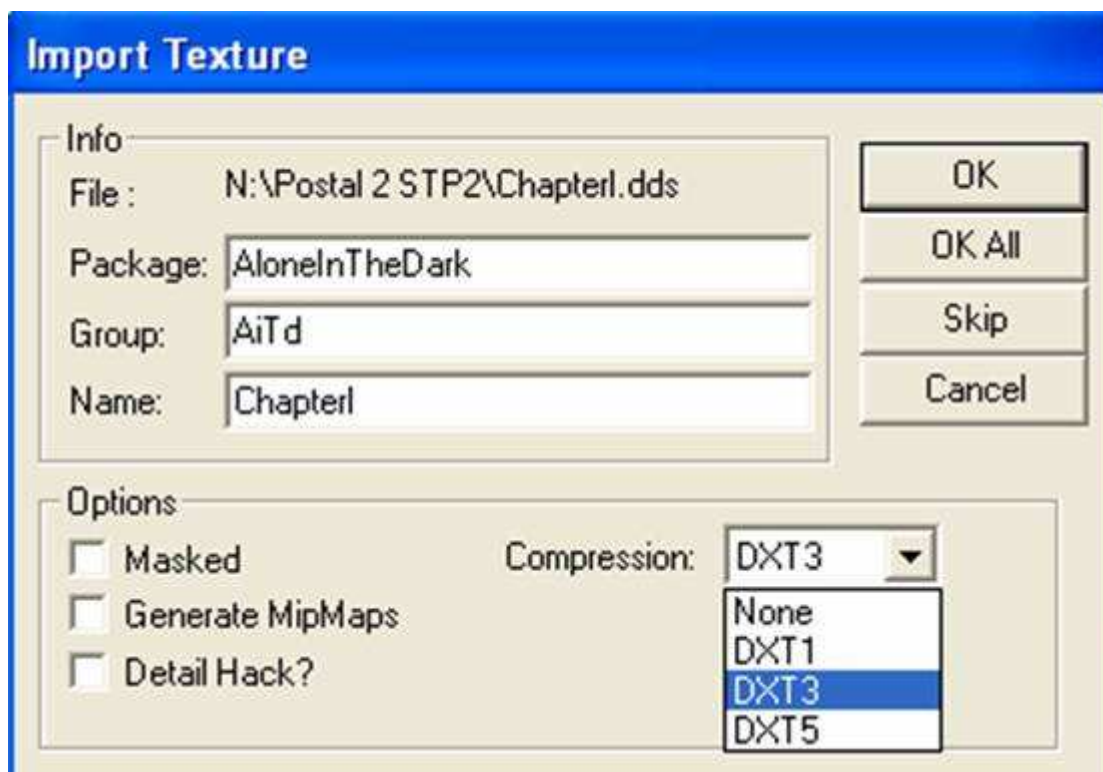
32x32

64x64

128x128 [najlepiej]
256x256 [najlepiej]
512x512 [najlepiej]
1024x512
2048x2048
4096x4096
Inne...

Taką teksturę zapisujemy a następnie w danej paczce:





Package i Group nie zmieniamy

Muzyka i dźwięki

Mam muzykę w .mp3, jak ją dać do gry?

Oczywiście jest to bardzo proste, daną muzykę trzeba po prostu skonwertować do .ogg

Jeśli nie posiadamy żadnego konwertera polecam stronę internetową Zamzar.com



The screenshot shows the Zamzar website, a free online file conversion service. At the top, there's a navigation bar with links like Home, Manage Files, Conversion Types, Tools, Blog, FAQ, and Pricing & Signup. Below this is a large banner featuring two chameleons and the text: "Have you ever wanted to convert files without the need to download software?". To the right of the banner is a yellow "NEW" badge. Below the banner is a section titled "Want more from Zamzar?" with four bullet points: "Convert 1GB files", "Convert faster", "100 GB inbox", and "No ads". The main content area is divided into four steps: Step 1 (Select files or URL to convert), Step 2 (Choose the format to convert to), Step 3 (Enter your email address to receive converted files), and Step 4 (Convert). Each step has a corresponding input field and a button.

ZAMZAR BETA
Free online file conversion

Home | Manage Files | Conversion Types | Tools | Blog | FAQ | Pricing & Signup

Email address: Login | Register

Have you ever wanted to convert files without the need to download software ?

Want more from Zamzar ? **NEW**

- ✓ Convert 1GB files
- ✓ Convert faster
- ✓ 100 GB inbox
- ✓ No ads

Convert Files | Download Videos | Manage Files

Step 1
Select files or [URL](#) to convert (up to 100MB - [want more ?](#))
Przeglądaj...

Step 2
Choose the format to convert to:
Convert file(s) to: v

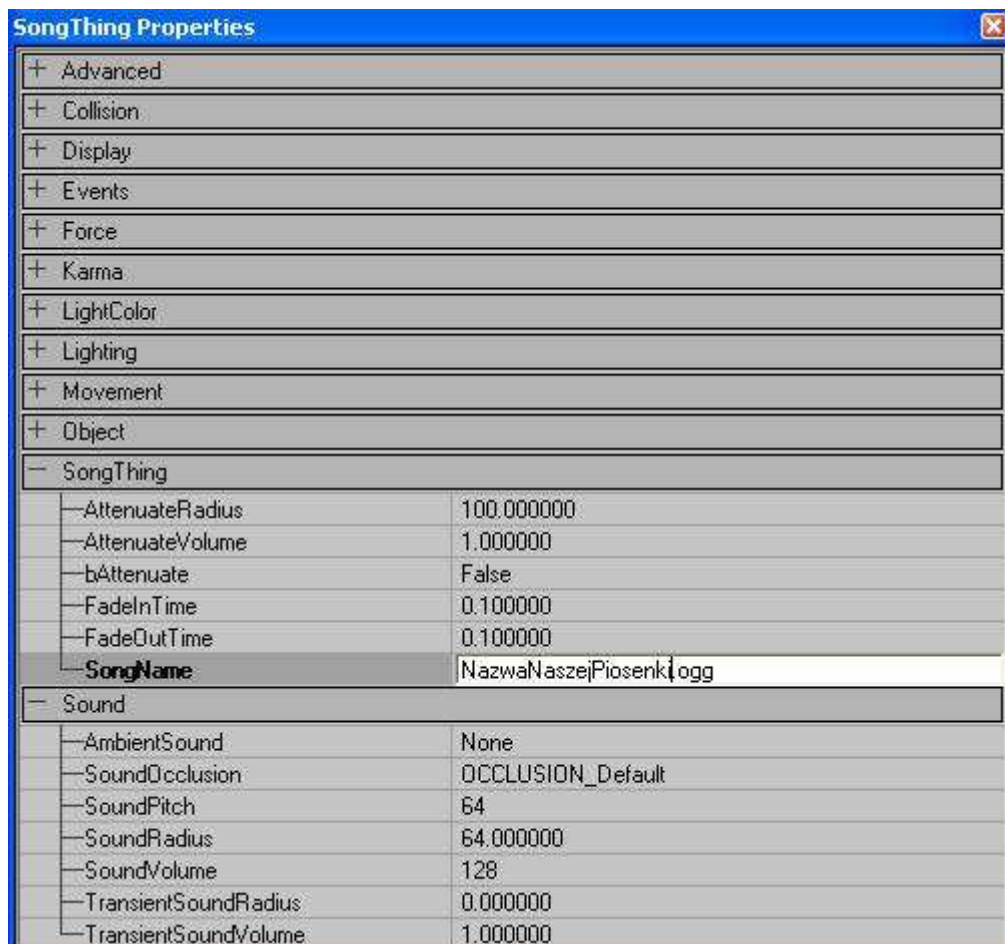
Step 3
Enter your email address to receive converted files:
.....

Step 4
Convert (by clicking you agree to our [Terms](#))
Convert

W Step1 wpisujemy ścieżkę naszej muzyki
Następnie w Step2 wybieramy .ogg podajemy maila i klikamy convert , po upływie około 5 minut na naszego maila przysłana będzie nasza muzyczka w formacie .ogg którą wystarczy wrzucić do 'music'
Następnie na mapie postawić SongThing

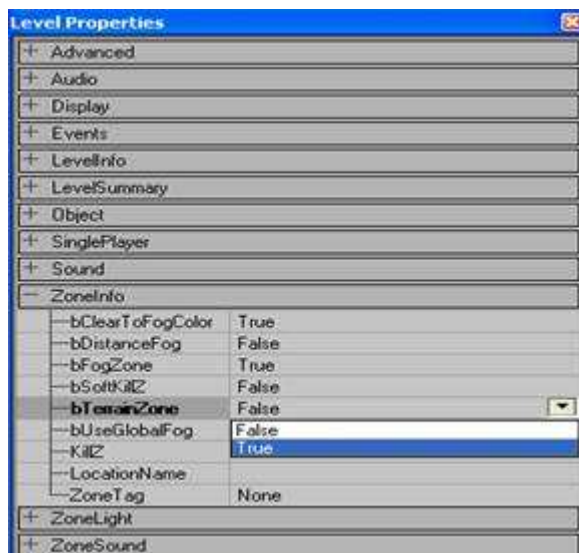
Actor Classes: Actor>SongThing

A w jego opcjach:



Już... Na naszej mapce gra nasza wspaniała muzyka :D

Rozwiązywanie problemów



1. Robię wszystko z poradnikiem, ale nie mogę nadal tworzyć terenu...

Otóż w Level Properties trzeba zaznaczyć opcję TerrainZone

2. Zrobiłem SkyBox ale on nie działa...

Zapomniałeś postawić w swoim SkyBoxie SkyLevelInfo którego znajdziesz w:

Actor Classes: Actor>Info>ZoneInfo>SkyZoneInfo

Dziękuję za przeczytanie

Tutorial w pełni stworzony przez MaKiPL, Wszystkie Zdjęcia zostały zrobione przez MaKiPL, używając Painta I Print Scr.

Tutorial dla użytkowników PostalSite.info

Kontakt z Autorem:

Nick:MaKiPL

GG:6085823

e-mail: makipol@gmail.com