
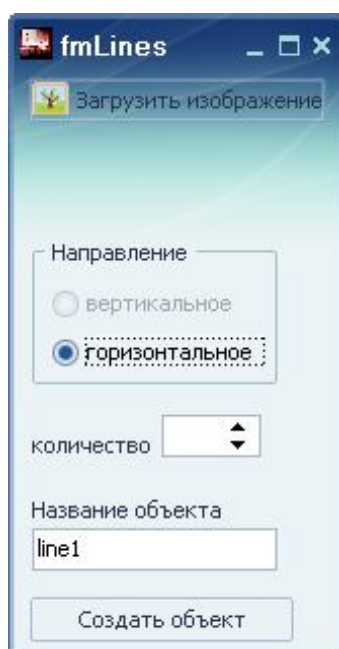


Урок №1. Часть 3

Объекты

Ну что ж, друзья, пришло время и третьему уроку. Вернее, третьей и последней части первого урока. И сегодня мы будем опять говорить о объектах, но на этот раз это будут индикаторы и текст. Я не буду в этом уроке рассказывать как использовать индикаторы а просто кратко расскажу о их создании. О тексте я тоже расскажу только о создании, а о его размещении уж и рассказывать ничего не надо – там всё просто.

Клацаем на синюю иконку объекта  - индикаторы. Далее как обычно, создаём новый объект. Перед нами появляется маленькое окошко с настройками:




В окошке настроек загружаем ваше изображение. Изображение индикатора должно состоять из двух половинок: активной и пассивной, как на изображении:

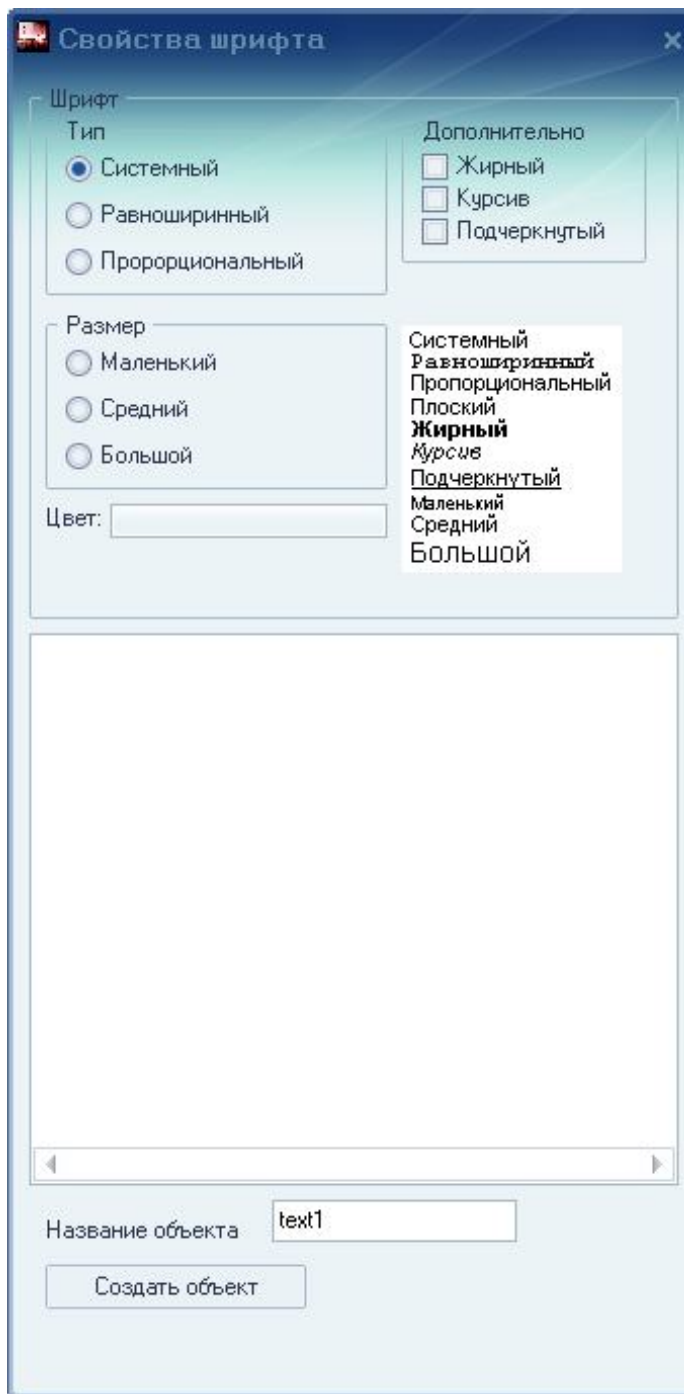


Далее указываем, из какого количество таких частей будет состоять индикатор. Теперь назовите свой объект и сохраните его.

В других уроках, когда я расскажу о редакторе событий, чуть ли не самым важным составляющим программы, ну, и, соответственно, самым сложным, и уже расскажу как использовать индикаторы. Скажу лишь только, что их можно применять не только как индикаторы здоровья. Так же они могут служить индикаторами времени, топлива, пути, загрузки ну и много чего ещё другого, что вам нужно для игры.

Теперь давайте научимся создавать текстовые объекты. Как и в создании других видах объектов, ничего сложного нет.

Нажимаем на последнюю иконку в ряду объектов -  текст. В открывшееся окне есть много настроек, но большинство из них вам должны быть знакомы:



Выбираем нужные настройки шрифта и затем набираем в пустом большом окошке текст, который вам требуется. При этом нужно учитывать, что текстовый объект хранит не просто набранный текст, а массив строк, и может выводить на экран только одну строку текста. Номер этой строки устанавливается в Редакторе событий. Справа, возле окон настроек, находятся примеры шрифтов, которые можно задать в самих настройках и по этой причине я не буду вам разъяснять что где – понятнее и легче дальше некуда.

В следующем уроке будет побольше познавательной информации, в отличии от этого урока, ведь дальше я расскажу вам о фоновых объектах – препятствиях, и как и где их использовать. Мы вновь вернёмся к нашему гоночному проекту и уже усложним задачу. Но то уже в следующем уроке.

Автор урока: Иван Пятоволенко (vano1208)

Сайт: www.emgs.3dn.ru

Автор программы: Сергей Куманёв (revfytd)