

O UnrealED - [UED2] 23 - Interpolation point (cut-scenki) by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 17:07

Zanim zabierzesz się za robienie intra/cutscenki, zrób całą mapę, gdzie toczyć będzie się akcja i rozplanuj wszystko dokładnie. Zaraz potem wstaw osobny pokój (256x256x256) z czarnymi teksturami (w **Botpack** są jakieś). Tam wstaw obiekt **PlayerStart**, **Trigger** (na samym dole, pod **PlayerStartem**), oraz **SpecialEvent**. **Triggera** zlinkuj z **SpecialEvent**, tak aby ten pierwszy aktywował SE. W tym drugim zaś (**SpecialEvent**) w opcjach, w grupie **Object** ustaw **InitialState** na **PlayerPath**, a w grupie **Events** jako **Event** wpisz **Intro**.

Teraz w grupie **Keypoint** znajdź obiekt **InterpolationPoint**, i ustaw ich tyle ile będzie potrzeba (jakieś zmiany trasy kamery, itp.) tak, jak chcesz, aby poruszała się kamera, za każdym razem w **Opcjach** zmieniając **Tag** (**Events-->Tag**) na **Intro**. Jest jeszcze jedna ważna rzecz. Mianowicie konfiguracja **InterpolationPoint**. Otwórz opcje pierwszego wstawionego obiektu (tego, który znajduje się na początku ścieżki kamery) na zakładce **InterpolationPoint**. Znajdziesz tam następujące opcje:

bEndOfPath - jeśli true kończy ścieżkę kamery

bSkipNextPath - opuszcza następny punkt (InterpolationPoint)

FovModifier - modyfikacja FOV

GameSpeedModifier - szybkość gry

Position - pozycja

RateModifier - szybkość kamery

ScreenFlashFog - rozjaśnienie

ScreenFlashScale - skala rozjaśnienia

Proszę nie mylić ze sobą **GameSpeedModifier** i **RateModifier**. O ile ten pierwszy zwalnia **CAŁĄ** grę, to ten drugi jedynie prędkość poruszania się kamery po ścieżce kamery. Teraz przejdź do następnego w kolejności **InterpolationPoint** i zmień w opcjach **Position** na **1**. W trzecim na **2**, itd. W ostatnim zaś ustaw **bEndOfPath** na **true** i na ścieżce daj teleporta do następnej mapy. Numeracja punktów zaczyna się od 0 a kończy na ostatnim IP danej ścieżki. Ostatnia rzecz jest ustawienie kamery (zaznacz każdy z IP [w TopView] i obróć strzałkę w tę stronę, w którą ma obrócić się kamera) i dodanie efektów. Aha, jeszcze jedno, jeśli bawiliście się **GameSpeedModifier**, to pamiętajcie, aby potem (w ostatnim **InterpolationPoint**) zmienić wartość tej opcji na 1.