

O UnrealED - [UED2] 26 - ClientScriptedTexture by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 17:35

Wpierw otworzymy z plik tekstur o nazwie *SCRIPTED*. Wybierzmy texture na nasza informacje (koniecznie *MessageScroll3*). Teraz stworzymy cienki prostokat



i naciskamy



. Teraz najwazniejsze otwieramy *ACTOR*

CLASSES i wybieramy kolejno *INFO-->ClientScriptedTexture* i zaznaczamy *ScrollingMessageTexture*.

Teraz czas na nadanie naszemu prostokатовi odpowiednich atrybutów. Najpierw klikamy na niego (widok 3d) prawym przyciskiem myszy na te strone prostokata na której chcemy aby byla wyswietlana wiadomosc i wybieramy z menu *Add ClientScriptedTexture Here* - actors wyglada jak glowa orla



Teraz trzeba tak skonfigurowac to aby wyswietlala dokladnie ta wiadomosc jaka chcemy. Klikamy wiec podwojnie na tej glowi orla (widok na screenie), i konfigurujemy go tak jak ponizej:

```
+ClientScriptedTexture/ScriptedTexture: ScriptedTexture'SCRIPTED.MessageScroll3'  
+ScrollingMessageTexture/bCaps: TRUE  
+ScrollingMessageTexture/bResetPostOnTextChange: FALSE  
+ScrollingMessageTexture/PixelsPerSecond: 150  
+ScrollingMessageTexture/ScrollingMessage: %lp leads the match with %lf frags...  
+ScrollingMessageTexture/ScrollWidth: 1200  
+ScrollingMessageTexture/YPos: 1.000000
```

Oczywiscie wiadomosc moze byc dowolna, wszystko zalezy od twojej inwencji.