

O UnrealED - [UED2] 10 - 2D Shape Editor by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 14:56

2d Shape Editor to specjalna funkcja UnrealED, ułatwiająca tworzenie niestandardowych pomieszczeń. Do jej uruchomienia mogą służyć dwie różne ikony:



- sprzed wersji 436



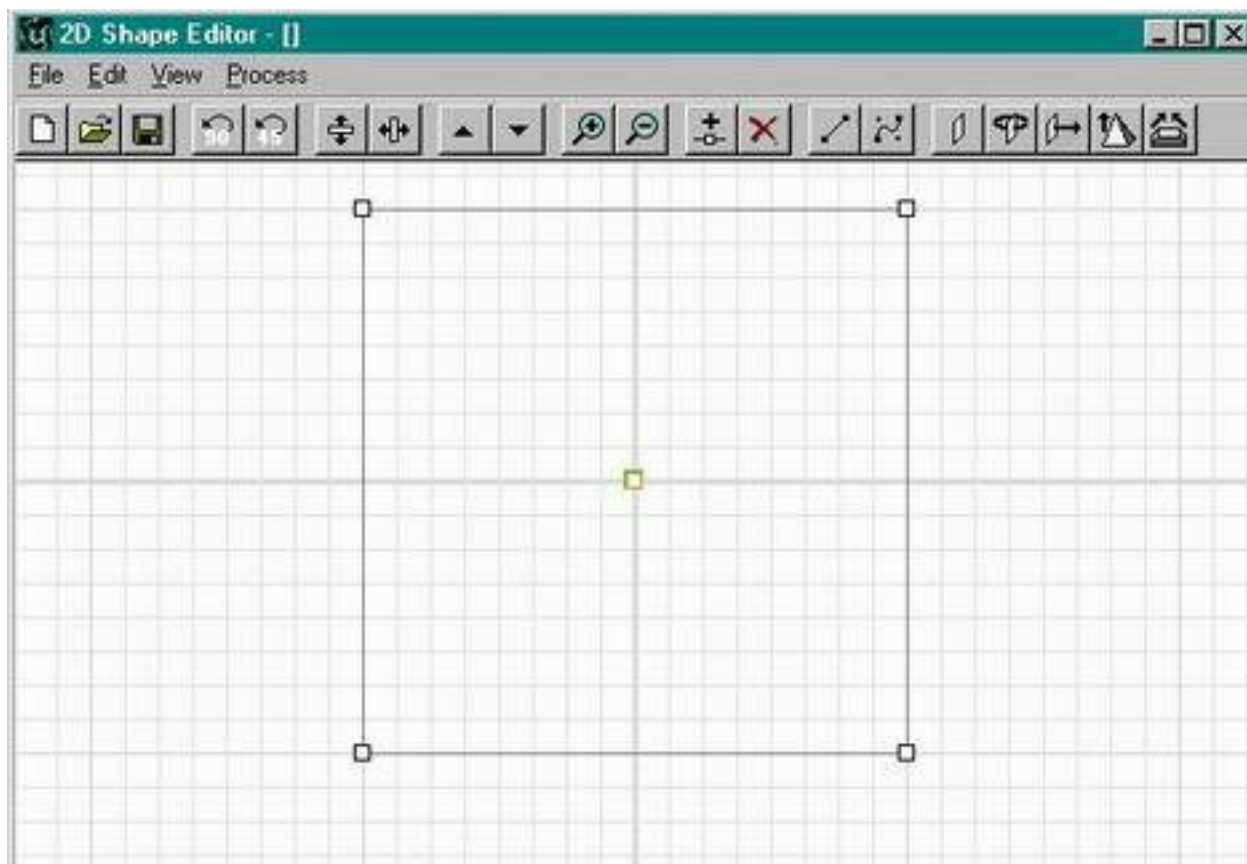
- wersja 436.

Po uruchomieniu ujrzymy pole, znowu, zależne od wersji UT, którą posiadamy:

* plansza z trójkątem i zielonym punktem w środku (wersja UT poniżej 436)

* plansza z kwadratem i zielonym punktem w środku (wersja UT 436).

Ponieważ nie sadzę, aby ktokolwiek jeszcze używał wersji mniejszej niż 436, dlatego właśnie zajmujemy się interfejsem 2dSE z wersji 436.



Opiszę po kolei znaczenie tych ikon (od lewej):

1. Nowy kształt.
2. Otwórz kształt.
3. Zapisz kształt.
4. Obróć o 90 stopni.
5. Obróć o 45 stopni.
6. Przekształć względem osi OX.
7. Przekształć względem osi OY.
8. Powiększ.
9. Pomniejsz.
10. Przybliż.
11. Oddal.
12. Podziel segmenty.
13. Usun podział.
14. Skasuj segmenty Beizera.

15. Wstaw segmenty Beizera.

Reszta jest tak intuicyjna, że wydaje mi się zbędne opisywać jej. Ponadto przydatna funkcja jest `GetCurrentTexture`. W menu File jest opcja `Image->GetCurrentTexture`. Wstawia ona jako tło, zaznaczona aktualnie teksturę. Dzięki niej można robić korytarze, drzwi, wzorując się na istniejących teksturach. Do kasowania służy funkcja `Image->Delete`.