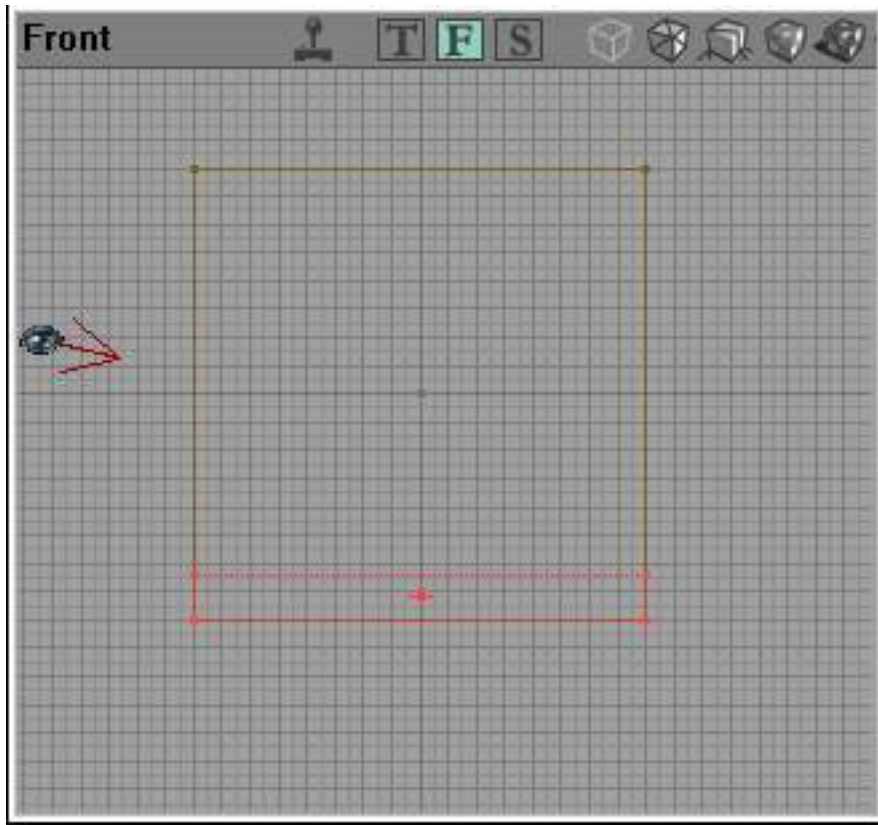


O UnrealED - [UED2] 15 - Ciecze by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 15:22

No to teraz zajmijmy się wodą. Jak wiecie (albo i nie) jeśli nauczycie się stawiać wodę, to kwas czy lawę też będzie prosto wstawić. Zakładam, że mapę macie gotową, i chcecie dodać do niej wodę. No to ruszamy, w pierwszej kolejności robimy miejsce na wodę (jakieś zagłębienie) i budujemy tam kwadrat



o wymiarach takich samych jak zagłębienie (może różnić się wysokością, lecz wtedy musimy się upewnić, czy dół naszego kwadratu lub prostokąta leży równo na koncu zagłębienia - muszą być na tej samej linii jak na przykładzie:



w innym przypadku woda zalała będzie całe pomieszczenie) następnie wybieramy jakąś teksturę dla wody i naciskamy

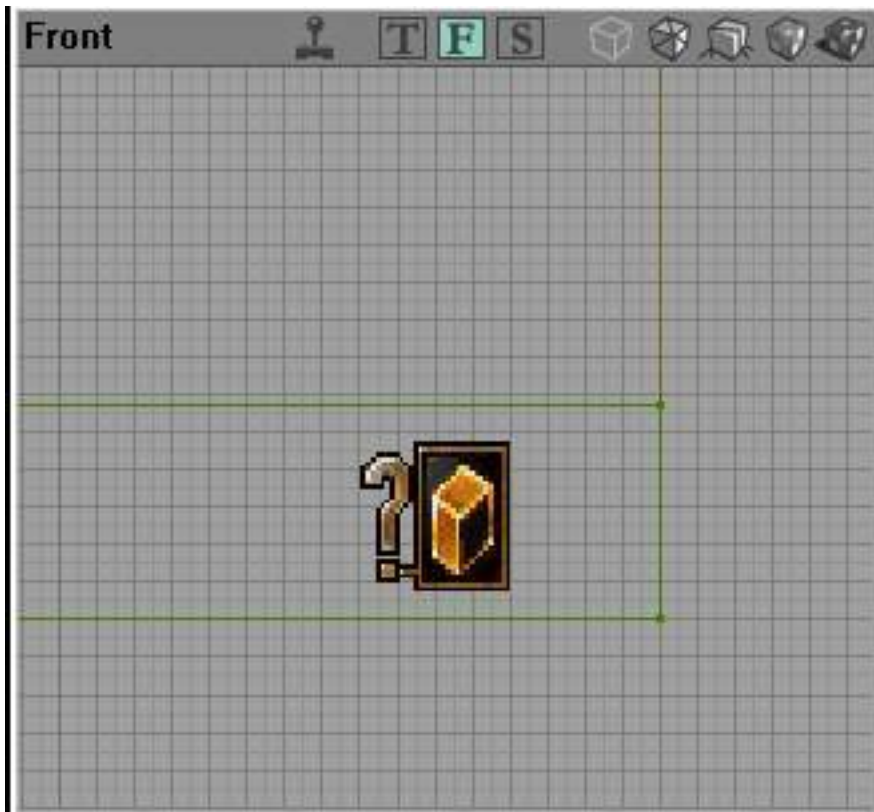


, a z menu wybieramy *water*. W tej chwili mamy teksturę wody, i miejsce które będzie nią zalane, lecz musimy jeszcze dodać informacje, że to miejsce ma zachowywać się jak woda. W rzeczywistości nie jest to takie trudne jak się wydaje z przeczytanego przed chwilą tekstu. Koniec teorii, zabieramy się do dzieła.

Klikamy na



i wybieramy z menu które się pojawiło *INFO*, następnie na *ZONE INFO* i w końcu dwukrotnie klikamy na *WATER ZONE*. Teraz minimalizujemy *ACTORS CLASSES*, i (w widoku 3D) i klikamy prawym przyciskiem myszy na spód tego zagłębienia, gdzie ma być woda, z menu kontekstowego wybieramy *Add WaterZone Here*. Wyglądać to może np. tak:



Woda i sheet

Powyzsza metoda dziala zawsze, jednak sa momenty, gdy jej stosowanie nie bedzie sie oplacac. Wezmy na przyklad otwarty teren z jeziorkiem, które posiada nieregularna linie brzegowa. Oczywisci jak sie chce, to bez problemu mozna wode zrobic powyzsza metoda (dla chcacego nic trudnego), ale po co sie meczyc, gdy mozna to zrobic zupełnie inaczej? Za pomoca jednego klikniecia myszka. Zatem zaczynamy. Zakladam, ze masz juz zaglebienie, w którym chcesz dac wode. Stwórz **sheeta** (



AddSpecial[/b] (



). Teraz w okienku, które

sie pojawilo:



zaznacz nastepujace opcje: w **Flags** - **Transculent**, **Zone Portal** oraz **2 Sided**; w **Solidity** zas ustaw **Non-Solid**. Nacisnij **OK** i wstaw **ZoneInfo**.

Wodospad

Niezwykle ciekawy efekt. Zbuduj pomieszczenie o parametrach powiedzmy: szerokosc - 256, wysokosc - 256, dlugosc - 512. Nastepnie w którejś części ustaw dobudówkę 256x256x256, wstaw światła z efektem Water Shimmery oraz playerstarta. Następnie poniżej "dobudówki" postaw wgłębienie i zapełnij je wodą. Teraz otwórz plik tekstur **genfluid.utx** a w nim, w grupie **water** znajdź teksturę **waterfall**. Teraz zbuduj pionowego (Axis: AX_XAxis/AX_YAxis) sheeta o parametrach wysokosc - 512, szerokosc - 128 (tak, aby dotykał lustra wody). Następnie nadaj mu teksturę **waterfal**, i zeskaluj odpowiednio (zakładka **Aligment** w **Surface Properties**: **U: 2**, **V: 23**). Teraz przejdź do zakładki **Flags** (ciagle **Surface Properties**) i zaznacz **V-Pan** (spowoduje to przesówanie się tekstury w dół). Teraz z **Actorsow** dodaj **AmbientSound** (grupa **Keypoint**) i daj mu dźwięk wodospadu (**AmbOutside.Looping.Falls2**). Pozostała jeszcze jedna rzecz. Wstaw 4 generatory dymu (Smoke Hose) i ustaw im parametry wielkości dymu na 3 (przeczytaj dokładnie lekcję Dym). To tyle, korzystając z tej wiedzy, możesz dać wodospad na jakies ze swoich map.