

O UnrealED - [UED2] 17 - Niebo by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 16:35

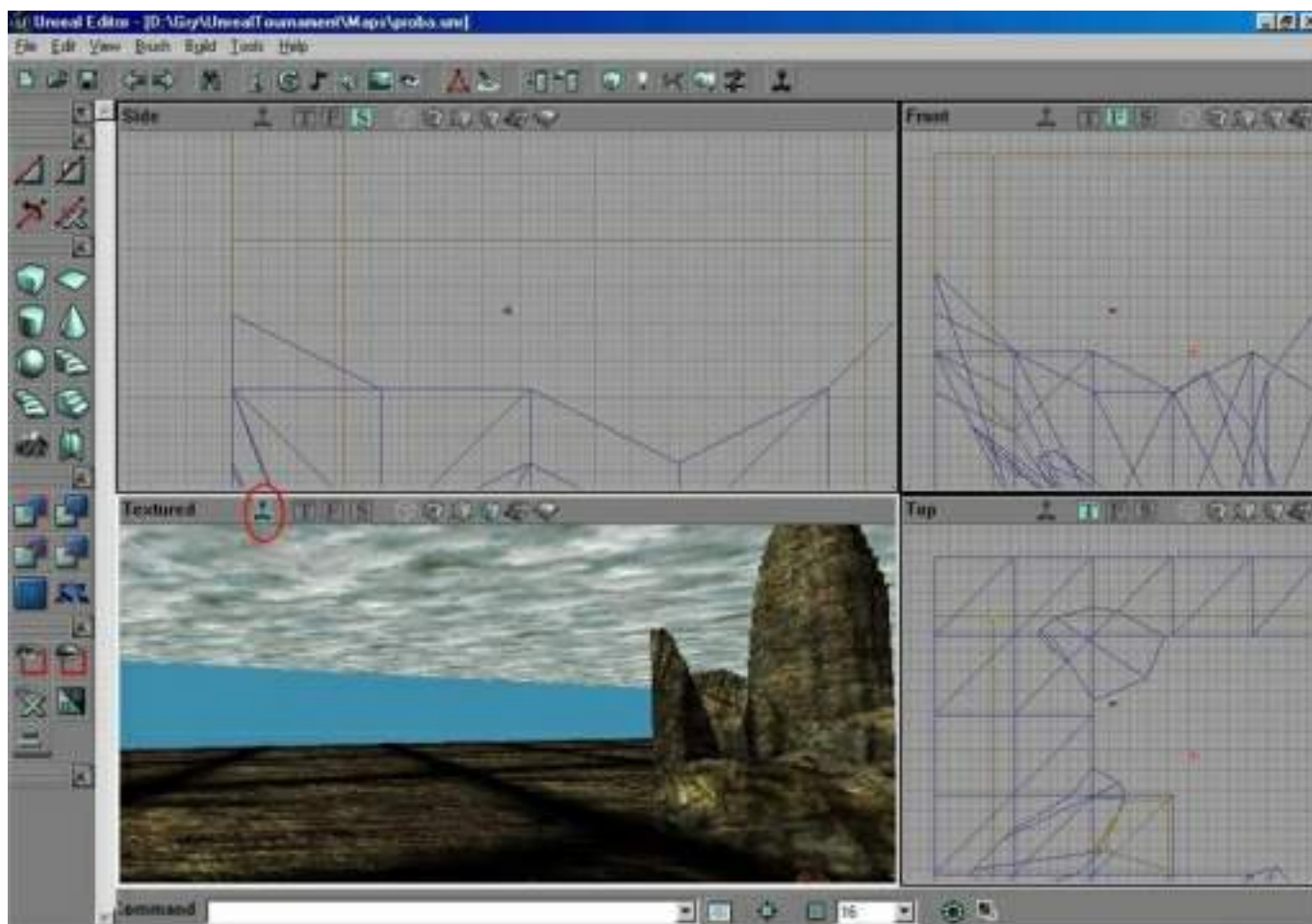
W UT niebo robi sie inaczej niz np. w Half-Life gdzie wstawia sie po prostu odpowiednia teksture. Tu musisz je zrobic gdzieś w oddzielnym, zamkniętym pokoju poza obrebnem właściwej mapy.

Najpierw tworzymy oddzielne pomieszczenie gdzieś na mapie ważne jest, aby nie prowadziły tam żadne korytarze i nie było tam niczego poza tym co zaraz napisze. Wybieramy pliki z teksturami nieba (skybox.utx, shanesky.utx lub inne) i nakładamy w tym pomieszczeniu tekstury nieba, które nam odpowiadają.

Uruchamiam Actor Class Browser z niego wybieramy *INFO*, następnie *ZONE INFO* i w końcu dwukrotnie klikamy na SkyZone. W tymże pomieszczeniu klikamy prawym przyciskiem myszy na np. podłogę a z menu kontekstowego wybieramy *Add SkyZone Here*. To co znajdzie się w tym pomieszczeniu będzie widoczne na niebie, możemy dać tam jakieś inne tekstury, lub co tam chcesz, ale w tym pomieszczeniu **pod żadnym pozorem nie można grać**. Trzeba oczywiście tam dodać światła, ale najlepiej nic więcej. Teraz w pomieszczeniu, w którym chcemy aby było niebo, klikamy prawym przyciskiem myszy na teksturę która będzie nam służyć jako niebo i z menu kontekstowego wybierzmy pozycję *SurfaceProperties*. W zakładce *flags* zaznaczamy opcję *Fake Backdrop* jak na screenie poniżej:



Teraz w grze będzie w tym miejscu widoczne niebo, ale aby było widoczne w edytorze, trzeba nacisnąć przycisk wzięty na screenie w czerwone kółko:



Niebo będzie wyglądać jak na screenie powyżej (to jest oczywiście tylko przykład).

Niebo ruchome

Ok, zaczynamy. Zakładam, że masz już gotowe niebo, więc podam tylko jak skonfigurować SkyZoneInfo. Otwieramy **SkyZoneInfo Properties**, a tam na sekcje **Movement** tam zmieniamy wartości:

- **bFixedRotationDir** na **True**

a w podsekcji **RotationRate** wpisujemy wartości:

- **Pitch** ==] 866
- **Roll** ==] 3000
- **Yaw** ==] 666

I jeszcze jedna ważna rzecz mianowicie w sekcji **Advanced** zmieniamy wartość **bStatic** na **False**. Liczby w podsekcji **RotationRate** możecie zmienić, bo są one tylko dla przykładu, poniżej macie dwa screeny SkyZoneInfo Properties:

+	Events	
+	Filter	
+	LensFlare	
+	LightColor	
+	Lighting	
+	LocationStrings	
-	Movement	
	AttachTag	None
	bBounce	False
	bFixedRotationDir	True
	bRotateToDesired	False
	Buoyancy	0.000000
	DesiredRotation	(Pitch=46,Yaw=2666,Roll=0)

Advanced	
...bAlwaysRelevant	True
...bCanTeleport	False
...bCollideWhenPlacing	False
...bDirectional	False
...bEdShouldSnap	False
...bForceStasis	False
...bGameRelevant	False
...bHidden	True
...bHiddenEd	False
...bHighDetail	False
...blsItemGoal	False
...blsKillGoal	False
...blsSecretGoal	False
...bMovable	True
...bNetOptional	False
...bNetTemporary	False
...bNoDelete	True
...bOnlyOwnerSee	False
...bOwnerNoSee	False
...bStasis	False
...bStatic	True
...bTravel	False
...LifeSpan	0.000000
+ Collision	

Wolno przesuwające się tekstury chmur

Wszystkie potrzebne zmiany macie na screenie:

+	Collision		
+	Display		
+	Events		
+	Filter		
+	LensFlare		
+	LightColor		
+	Lighting		
+	LocationStrings		
+	Movement		
+	Networking		
+	Object		
+	Reverb		
+	Sound		
+	ZoneInfo		
▣	ZoneLight		
	AmbientBrightness		0
	AmbientHue	5/6	0
	AmbientSaturation		255

Dodam tylko, że oryginalna wartość zaznaczonych opcji to 1, zmniejszenie tej wartości spowoduje zwolnienie przesuwania tekstur **w obrebie strefy**, a zwiększenie wywoła odwrotny efekt.