Artykuly - [UE1] Szerzej o MyLevel by Raven dnia: 25 Listopad 2007, 21:38

Pliki **.unr** jak wiadomo moga zawierac rózne rzeczy od tekstur poprzez meshe do skryptów. Wypuszczajac swoja mape, mozesz zwyczajnie zamiast wraz z nia wypuszczac tysiac róznych plików, wszystko umiescic bezposrednio w mapie. W tym króciutkim arcie pokaze jak to zrobic.

Przed zapisaniem mapy, upewnijcie sie, ze wstawiliscie wszystko, co zimportowaliscie do **MyLevel** na do mapy. Wynika to z natury tego stworzenia :). Otóz **MyLevel** nie przechowuje niczego, co nie jest dodane bezposrednio do mapy, zatem jesli przed zapisaniem mapy nie wstawiliscie jakiejs tekstury na scianie, to po ponownym uruchomieniu mapy jej nie znajdziecie :). Najlepiej zrobic oddzielne pomieszczenia i tam wszystko powstawiac.

Tekstury

Umieszczanie tekstur w pliku .unr jest niezwykle proste. Importujemy zwykla teksture tak jak zawsze, lecz w polu **Package** wpisujemy **MyLevel**. Reszte mozna wypelnic dowolnie. Takiej paczuszki tekstur NIE zapisujemy! Zostanie ona dolaczona do mapy w momencie jej zapisania.

Dzwieki

Tutaj sprawa jest troche bardziej skomplikowana. Wpierw upewnij sie, ze plik z dzwiekami nie jest zaladowany do UnrealED. Nastepnie w linii komend wpisz cos takiego:

obj load file=..\Sounds\plik.uax package=MyLevel

wpisujac zamiast **plik.uax** nazwe pliku z dzwiekami. Nastepnie otwórz ten plik, w momencie próby urzycia któregokolwiek z dzwieków zamiast sciezki: *'plik.dzwiek'* zobaczysz cos takiego: *'MyLevel.dzwiek'*. Zapisz mape.

Unreal Script

Sprawa równie skomplikowana co w przypadku dzwieków :) Otwórz edytor i wstaw w jakims malym pomieszczeniu wszystkie actorsy, które zamierasz uzyc na mapie, a które pochodza z pliku .u, który chcesz zimportowac do pliku .unr, skopiuj je (zaznacz wszystkie i daj copy) i wywal z mapy. Ponownie uruchom edytor, wgraj mape i w linii komend wpisz cos takiego:

obj load file=plik.u package=MyLevel

Znowu, zamiast **plik.u** wpisujemy nazwe naszego. Teraz wystarczy wkleic te actorsy, które skopiowalismy, i ustawic je na mapie.

Aktualizacja skrytpów

Tutaj bedzie prosto :). Otwórz mape, i kliknij dwa razy na skrypt, który chcesz aktualizowac. Usun caly kod i na jego miejsce wstaw nowy. Teraz kliknij **CompileChanged**, poczekaj az edytor wszystko przekompiluje i zapisz mape.

Tekstury - sposób drugi

Oczywiscie tekstury mozna importowac mieszanym sposobem :). Mozna tak robic, gdy z paczki 70 tekstur uzylismy ze 20 i nie chce nam sie dawac ani calej paczki (strata miejsca) ani klikac na kazda teksture i ja zamieniac na ta z MyLevel (za duzo roboty:)). Wtedy kopiujemy cala mape do schowka (Edit/Select All Actors a nastepnie Edit/Copy) i restartujemy edytor. Teraz, nalezy pamietac, ze skopiowaniu ulegla jedynie geometria i ustawienie przedmiotów, jesli czesc actorsów/tekstur znajdowala sie w MyLevel to nalezy je zimportowac na nowo. Nalezy tez otworzyc wszystkie te tekstury (np. Anctient.utx, UTTech.utx, itp.), które uzylismy na mapie, a których nie chcemy w MyLevel. Po tych zabiegach importujemy plik .utx nastepujaca komenda:

obj load file=..\textures\plik.utx package=MyLevel

Jedyne co nam w tej chwili pozostalo do zrobienia to wklejenie mapki (Edit/Paste), zrebuildowanie wszystkiego i zapisanie wyniku naszej pracy.