

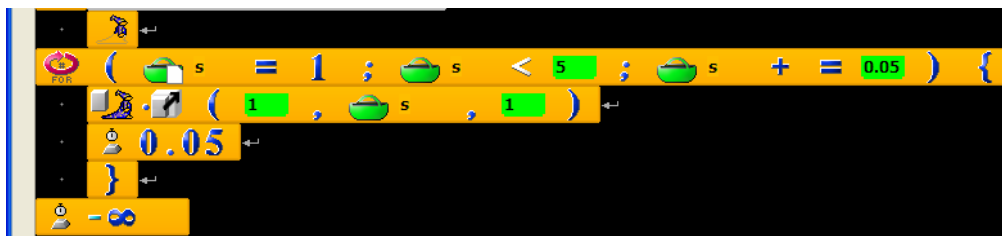
SPRITE – ZMĚNA VELIKOSTI, VIDITELNOSTI

VELIKOST

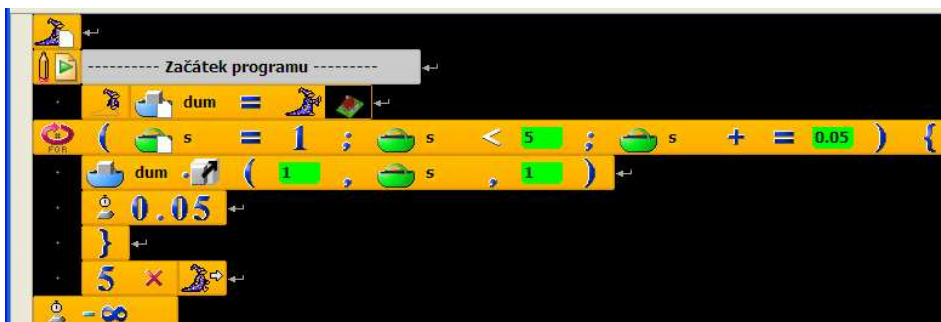


PŘÍKAZ „Změň velikost sprite“

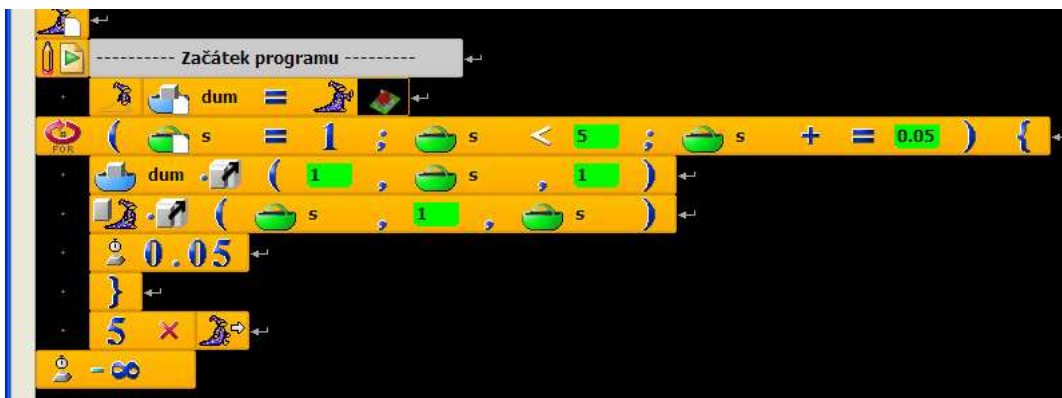
1. chceme, aby se Baltík začal zvětšovat . změníme velikost jeho sprite
 - a. definujeme cyklu FOR
 - b. pomocná proměnná s– typ FLOAT – počáteční hodnota je 1 (velikost Baltíka)
 - c. proměnná se zvyšuje po 0,05
 - d. vložení příkazu „změň velikost sprite“



2. změníme velikost libovolného modelu (např. domek)
 - a. abychom viděli, jak se domek zvětšuje, necháme Baltíka viditelného
 - b. model domku musíme vložit do uživatelské proměnné typu XSprite



3. necháme zároveň Baltíka ztloustnout. Projde dveřmi?
 - a. Využijeme tutéž proměnnou
 - b. Měníme Baltíkovy souřadnice x, z




VIDITELNOST

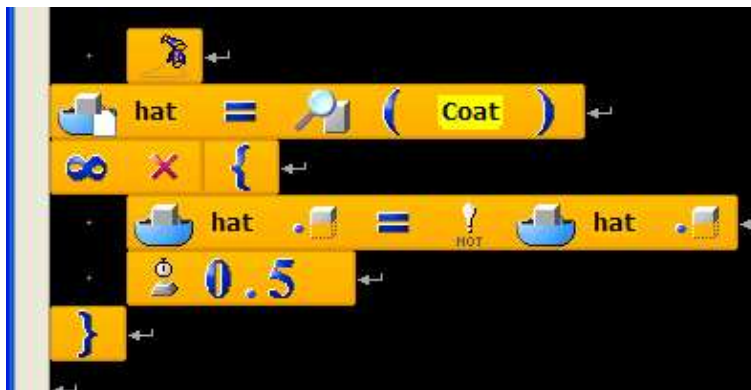


– PŘÍKAZ „viditelnost objektu“

4. Baltík bude střídavě viditelný a neviditelný
 - a. Měníme jeho viditelnost po půl sekundě



5. změna viditelnosti Baltíkova pláště
 - a. Nejprve musíme najít sprite podle jména
 - b. Víme, že plášť je Coat
 - c. Vložíme příkaz  „najdi sprite podle jména“



6. změna viditelnosti křídel ptáka
 - a. Jaký lze najít sprite podle jména?
 - b. V editoru modelů – animované modely – animace zde je možné najít v „Hierarchii kostí“ části, které lze pak nalézt příkazem Hledej,...

