

X . www.blender.org 248.1 Ve:8 | Fa:6 | Ob:3-1 | La:1 | Mem:0.93M (0.09M) | Time: | Cube

В этом туториале а постараюсь полноценно описать Property. Давайте с начала рассмотрим где оно находится. Выделите куб и перейдите в меню «Logic»(F4). Дальше, внизу есть кнопка «ADD Property»(Добавить проперти), нажмите на нее.

and the second second	
	Ŷ
	and the second
Reference Dreamthe	
August Property	
L (1) Cutre	
L (1) Cube ∰ 1 ▼ View Select Object 2 Object Mode 2 ● 1 ♀ 1 ♡ ▲ ○ ■ Giobal	
L (1) Cube ∰ 1 ▼ View Select Object 2 Object Mode ↑ ● ● ● ● ■ Global ■ 1 ■ Panels ● ● 2 ■ ■ 1	
(1) Cube (1) Cu	Controllers Sel Act Link Actuators Sel Act Link State
(1) Cube (1) Cu	Controllers Sel Act Link Actuators Sel Act Link State
(1) Cube (1) Cube (1) Cube (1) Cube Panels Collect Cobject Mode Panels Collect Cobject Mode Static  Actor Chost Advanced Setting Set Act Link State Cube Add	Controllers Sel Act Link Actuators Sel Act Link State Cube Add Cube Add
(1) Cube To View Select Object Cobject Mode Panels Panels Advanced Setting Sensors Set Act Unit State Cube Add Advanced Setting Cube Add	Controllers Sel Act Link Actuators Sel Act Link State Cube Add Cube Add
Image: Cube       Image: Cube <t< td=""><td>Controllers Sel Act Link Actuators Sel Act Link State Cube Add Cube Add</td></t<>	Controllers Sel Act Link Actuators Sel Act Link State Cube Add Cube Add
Image: Cube       Image: Cube       Image: Cube       Image: Cube       Add Property	Controllers Sel Act Link Actuators Sel Act Link State Cube Add Cube Add
Image: Construction of the second	Controllers     Set     Act     Link     State       Cube     Add     Cube     Add
(1) Cube      (1) Cube      (1) Cube      (1) Cube      (1) Cube      (1) Cube      (2) Cube	Controllers     Set     Act     Link     State       Cube     Add     Cube     Add
(1) Cube (1) Cube (1) Cube (1) Cube Panels Office Cobject Cobject Mode Panels Office Cube Act unk State Cube Add Arisotropic Bounds Add Property	Controllers Sel Act Lrk Actuators Sel Act Lrk State Cube Add Cube Add
(1) Cube # S View Select Object Cobject Mode C C C C C C C C C C C C C C C C C C C	Controllers Set Act Link Actuators Set Act Link State Cube Add Cube Add



Теперь как вы заметили появилось «Property». Сейчас я поверхностно рассмотрю все что есть в «Property», далее в туториале я рассмотрю все отдельно и более подробно. Ну само собой есть кнопка для удаления «Property» это кнопка «Del», далее правее есть значение «Float» - это тип «Property». Левее этого значения идет само название «Property», у меня это «prop». Далее идет значение «Property» у меня оно составляет [0.000], ну на самом конце есть кнопочка «D», она служить для того чтобы увидеть это самое «Property». Далее я расскажу подробней о типе «Property».



хороший вид может служить например для значения виден ли объект, есть ли враг, рядом ли игрок и т.д.

Всего в Blender по версии 2.48a существует 5 видов «Property». Это: «Timer», «String», «Float», «Int» и «Bool». Это разные типы «Property» соответственно виды значений у них тоже разные. «Timer» служит как таймер, часы. Этот проперти постоянно увеличивается, как я сказал служит как время, его можно использовать во многих целях. самое прямое это измерение времени. Например для игры типа «Гонки», он может послужить как измерение времени по прохождению каждого круга, можно использовать также для любой игры, например нужно удержать крепость пока не придет подмога и так далее... «String» служит как просто текст, может использоваться так же во многих целях прямое значение статический текст. Например игрок играет в любую игру а на экран выводятся разные сообщения.. Может использовать как статический текст для сенсоров... «Float» как и «Timer» дробное значение, однако само не увеличивается, используется для вычисления дробных чисел, например расстояние. Также удобно использовать например для измерения веса объема кол-ва литров. «Int» самый часто употребляемый «Property» служит как и все виды для многих целей прямое значение измерение целого числа. Это может быть жизни игрока, кол-во патрон у игрока, колво денег у игрока, да и не только у игрока а у кого угодно... «Bool» служит для двух значений «да и нет» не смотря на двузначность

**NUAHL** 



X 📀 www.blender.org 248.1 Ve:8 | Fa:6 | Ob:3-1 | La:1 | Mem:0.94M (0.09M) | Time: | Cube



Название для «Property» можно ставить любое, какое только в голову «влетит», я например называю по тому для чего служит «Property», и вам советую делать также. Два и более одинаковых названий «Property» в одном объекте сделать не возможно, однако можно сделать одинаковые названия в разных объектах, не так как название самих объектов, которые даже нельзя сделать одинаковые в разных скинах...



Я пропущу кнопку «D», так как там все понятно, кода зажата «Property» видно когда нет то не видно. Перейдем к сенсору «Property» всего есть 4 условия «Equal» «Not Equal» «Interval» «Changed». «Equal»(равняется) будет срабатывать только когда значение будет ровно введенному. «Not Equal» в отличии от «Equal» будет срабатывать всегда кроме случая когда «Property» будет равняться введенному значению. «Interval» будет срабатывать когда значение будет между минимумом и максимумом, например вводим 0 и 100, будет срабатывать когда значение будет равняться 1-99. «Changed» будет срабатывать всегда когда «Property» изменяется.



Перейдем к аккуатору «Property». Всего есть 3 вида изменения: «Assign» «Add» «Copy». «Assign» устанавливает значение которое было введено, «Add» добавляет к значению, а как вычисть?, просто вспомним математику если число в минусе и его прибавить это тоже самое что вычисть, например чтобы вычисть 10, нужно написать «-10». «Сору» служит для копирования «Property». В самом верхнем столбике вводится «Property» в которое нужно копировать, дальше ниже есть «ОВ» это тот объект с которого будет копироваться «Property» и в самом крайнем правом углу, в самом низу вводится «Property» с которого будет копироваться значение.



Некоторые сенсоры используют «Property», такие например как «Ray» «Near» «Radar» «Collision», в них «Property» срабатывает как фильтр, будет выполнятся действие только при определенном «Property».



Также «Property» может изменятся при помощи «Random» для этого нужно выбрать тип изменения и силу, она же вероятность. Еще «Property» можно использовать в анимации (скажу хорошая вещь!), для этого нужно создать аккуатор «Ipo» и выбрать «Property», дальше нужно просто ввести «Property» который будет определять ключевые кадры анимации. Ну что ж вот и конец этого туториала, удачи в BGE!