

Zmiana Kamer

0. Wstęp

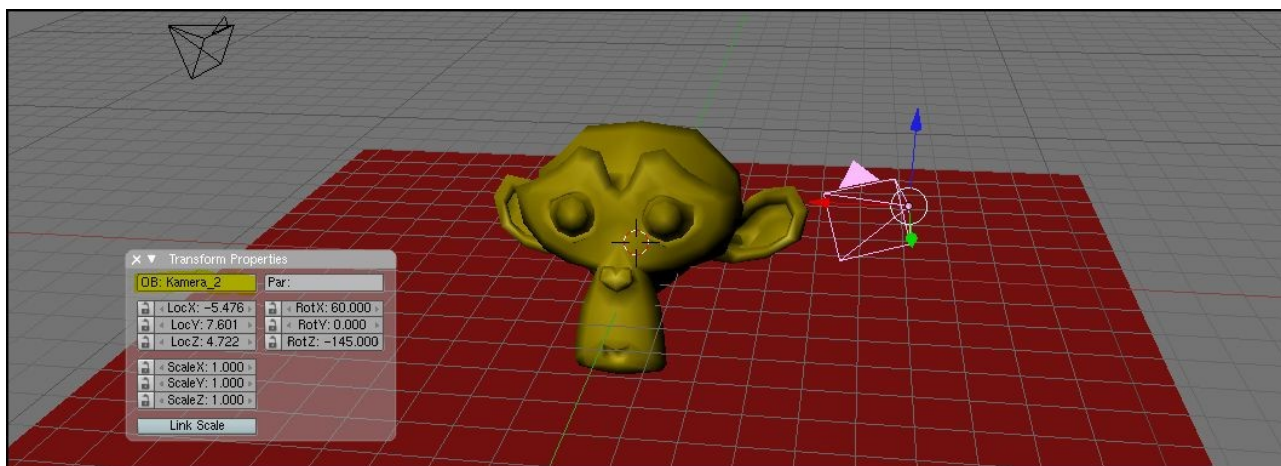
Jest to krótki i bardzo prosty tutorial dla początkujących. Wyjaśnię tu w jaki sposób przełączać się pomiędzy kamerami w danej Scenie.

1. Dodawanie kamer.

Utwórz dwie kamery znajdujące się w różnych miejscach.

Spacja >> *Add* >> *Camera*

Pamiętaj o nazwaniu obu kamer w różny sposób.



2. Dodawanie Sensora do kamery

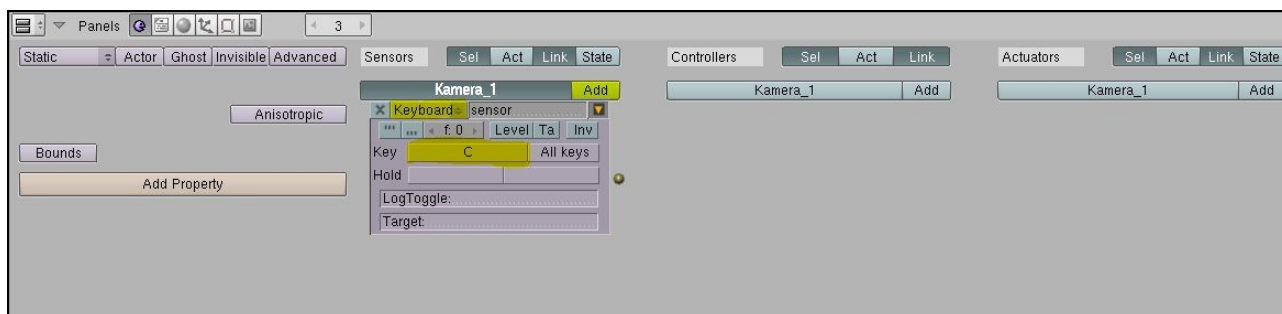
Zaznacz kamerę (ja zaznaczyłem obiekt Kamera_1 ale może być to dowolna kamera). W tym sposobie zmiany kamery, będziemy używać jednego przycisku – przełącznika pomiędzy kamerami.

Buttons Window menu >> *Logic* (F4)

Sensors Add

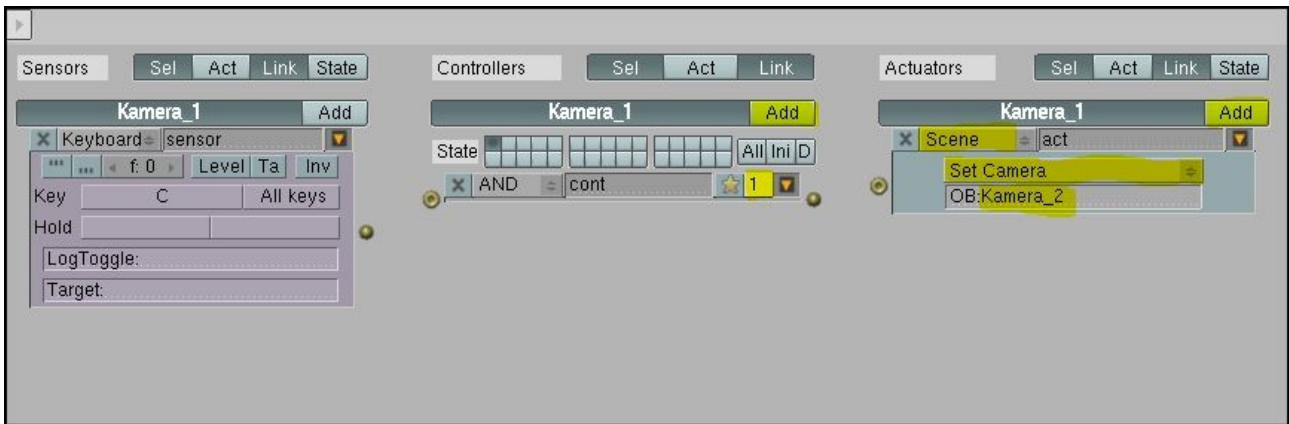
Keyboard Sensor

Key: C



3. Dodawanie Controllera i Actuatora.

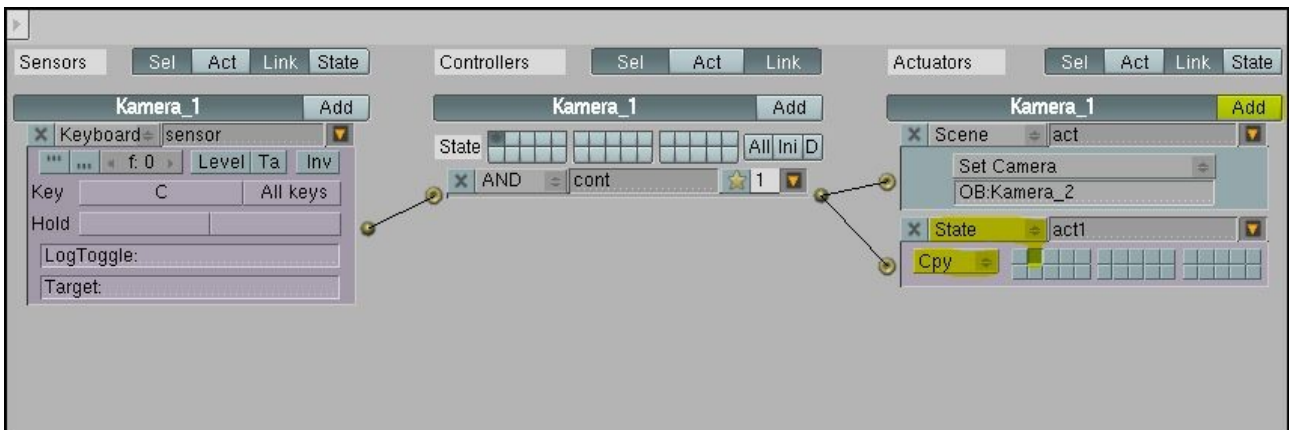
Utwórz *Controller AND* z zaznaczonym State 1, a następnie *Actuator Scene*. W akuatorze zaznacz opcję *Set Camera*. W polu poniżej wpisz nazwę drugiej Kamery.



4. Łączenie kostek logiki . Dodawanie drugiego Actuatora.

Przeciągnij „kabel” pomiędzy Sensorem, Controllerem i Aktuorem.

Następnie dodaj Actuator *State* (pozwoli on na przełączanie kostek logiki pomiędzy pierwszą i drugą warstwą), wybierz *Cpy* i zaznacz drugi kwadrat.

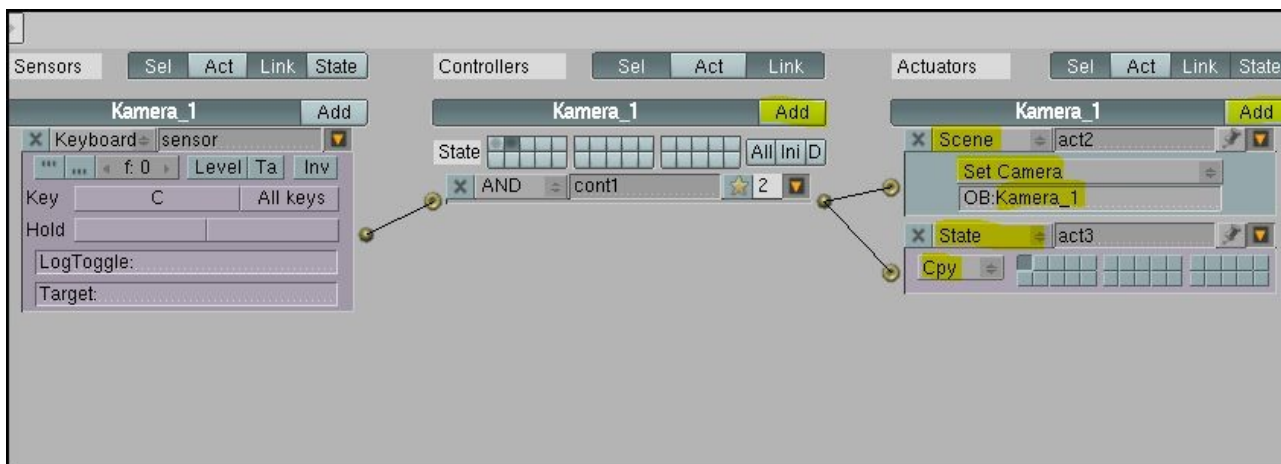


5. Dalsza praca z kostkami logiki.

Przełącz kostki logiki na drugą warstwę klikając na drugi kwadrat (zaznaczone strzałką na obrazku)



Pamiętaj o tym by wszystkie przyciski obok napisów Sensors, Controllers i Actuators były wciśnięte tak jak na obrazku (zaznaczone na żółto). Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem to powinniśmy ujrzeć *Keyboard Sensor* a Controller i 2 Actuatory powinny się nam schować na warstwie pierwszej. Następne działania bardzo przypominają to co zrobiliśmy już do tej pory. Dodaj Kontroler AND i Aktuator Scene, w akuatorze zaznacz opcję Set Camera i wpisz nazwę pierwszej kamery (u mnie jest to Kamera_1). Połącz wszystkie kostki a następnie dodaj następny akuator – *State Actuator* z opcją Cpy i zaznaczoną pierwszą warstwą. Połącz akuator. Powinno to wszystko wyglądać tak:



6. Testuj!

Teraz wystarczy już tylko wcisnąć przycisk P i przetestować działanie „przełącznika” kamer. Jak widzisz, w tym pliku znajdują się tylko dwie kamery więc przełącza się je za pomocą tylko jednego przycisku. Przy większej ilości kamer można tak dostosować kostki logiki by konkretną kamerę włączało się odpowiednim przyciskiem. Dlatego warto „eksperymentować” z blenderem ;D