

JUPISTAR EDITOR

verzija 2

Ovaj program je u stvari kompletan jupistar engine + editor level-a za isti.
Isključivo od vase kreativnosti zavisi izgled levela....

U EDIT MODU (Taster F3= uklj/isklj) se regulisu animacije.
Znaci, ukoliko na stazu postavite animiranog neprijatelja OBAVEZNO to uradite
pri ukljucenom edit modu. U suprotnom ce vas napasti :(
A sam cilj editora je RASPORED ELEMENATA na 3D level-u
Isto vazi i za brod...

Za sada NEMA mnogo ovih neprijatelja, ali vi postavljajte tog jednog dok ne
odradim jos nekog... Lako ih je kasnije zameniti.

KRETANJE

WASD (napred nazad, levo desno) + QE (rotacija levo i desno) + mis (Rotacija
levo/desno/gore/dole)

SPACE = skok...

Levi klik PUCANJE (Iskljucen EDIT mod)

RAD U EDIT MODU

F3 = pali/gasi ovaj mod

Ctrl + C GLAVNI MENI za sve objekte za ubacivanje

NAPOMENA : NE GASITI OVAJ PROZOR NA (X) prozora vec dole na dugme X , u
suprotnom pojavi se greska...

OPIS RADA OVOG PROZORA OBJEKATA....

Vrlo prosto.... na dugme izaberite sta zelite da postavite (Ambijent, prepreku, pickup, etc) , zatim
iz padajuceg combo-box-a izaberite zeljeni objekat i kliknite na ' NAPRAVI'.

CTRL+ Levi klik Obelezava nanisanjeni objekat i omogucava njegovo pomeranje

Tasteri strelica + 0 + 1 taster POMERAJU objekat po svim osama...

taster 7 = skaliranje izabranog objekta

taster 8= rotacija po X osi izabranog objekta

taster 5= promena smeru skaliranja i rotacije

Del taster =brise izabrani objekat

Ctrl + H = vezano za nevidljivi zid ... ukljucuje i iskljucuje vidljivost istog

OSTALE KOMANDE

F2 = promena kamere...

Esc = povratak na meni

F12= Brzo gasenje aplikacije (Napomena . Editor tada NE sacuva nista)

START I CUVANJE LEVELA

Po ukljucenju se pojavljuje meni izaberite „ UCITAJ“

Ako krecete sa NOVIM levelom izaberite ' level1' ovo je defaultni level...

Kada cuvate VAS level, gledajte da ga NE sacuvate pod ovim imenom....

Ako se i desi da zeznete „level1“ imate rezervni „level1.bak“

Kada ste postavili neki broj objekata, pametno je SACUVATI iste...

CTRL+S pali prozor Objekata u kojem se dole, nalazi taster „Sacuvaj“. Kliknite na njega

Cuvate SVE LEVELE U: data/config/ folderu sa odgovarajucim imenom...

Maximalan broj levela koji program moze da ispravno ucita u meni je 20

Veci broj objekata rezultuje sporijim učitavanjem... radim na tome da se ovaj proces ubrza.

UPDATE PROGRAMA

Postavicu poseban deo za download i update koji ce se vecinom sastojati u ZAMENI exe fajla i u dodavanju novih objekata u „ data/levels/“ novih textura u „ data/texture/“ , i novih stavki u menijima „ data/meni/“

MOGUCE GRESKE APLIKACIJE

Obzirom da se ovo jos uvek testira, moguca su izvesna odstupanja, zaglavljivanje VAS.. etc...

NPR... Objekat „ Stena0“ je ogromna... i pri nastajanju vi ce te biti U NJOJ, a same zidove iste, da bi ste je obelezili tesko ce te naci... trazite samo liniju od iste... nanisanite + levi klik da bi ste je obelezili, i tek sada mozete da krenete sa postavljanjem iste na zeljeni polozej.

Ukoliko se desi da je cela grupa objekata pomerena na neku stranu... otvorite fajl

/data/congfig/ime_levela WORDPADOM ili NOTEPADOM i izmenjajte ono sto vas nervira :)

SADRZAJ CONFIG FAJLA LEVELA

Ovaj fajl je krucijalan za ispravno učitavanje objekata pri startu same igre...

Format upisa je sledeci:

[neko_ime_objekta] = je naslov (ime) za odredjeni objekat, i nagovestava da se ispod nalaze podaci o istom

0,0,0 = Prvi RED ispod naslova je polozej objekta i tacke X,Y i Z u 3D svetu

0,0,0 = Drugi red : prva cifra= skaliranje
druga cifra= rotacija
treća cifra= za sada nema namenu

Ovo vazi za SVE Config fajlove LEVEL-a.

NAPOMENE

Pri izradi moguće je da FPS opadne... sacuvajte VAS level, ugasite EDITOR pa ga startujte opet i ucitajte vas level opcijom UCITAJ.

Ako je i TADA FPS ispod 50 smatrajte da imate preveliki broj vertexa u sobi, i to treba redukovati...

Sklonite neki manje bitan objekat...

Obicno velicina 3DS fajl govori i o broju vertex-a istog...

Birajte manje velicine narocito ako treba da imate veci broj objekata

toliko za sada... ako se setim da sam nesto propustio dodacu, pa se shodno tome i vratite na ovaj helo povermeno

zmmaj