ΟΨΕΙΣ

Ξεκινώ νέο έργο. Το ονομάζω Looks & Sounds Demo. Στα αριστερά πατώ στην κατηγορία «Όψεις» προκειμένου να φέρω μπροστά μου τις εντολές που σχετίζονται με αυτή την κατηγορία.

Εμφάνιση Μηνυμάτων

Με την πιο κάτω εντολή το κείμενο που πληκτρολογώ στο πρώτο πεδίο εμφανίζεται πάνω και δεξιά από το επιλεγμένο αντικείμενο, σαν να το εκφωνεί. Ο χρόνος που θα παραμείνει το μήνυμα σ' αυτή τη θέση θα εξαρτηθεί από το νούμερο που θα δηλώσουμε στο δεύτερο πεδίο. Η προεπιλογή είναι 2 δευτερόλεπτα. Όσο πιο μεγάλο το νούμερο τόσο πιο πολύ χρόνο θα παραμείνει εκεί το μήνυμα. Μπορώ να δώσω και δεκαδικές τιμές π.χ. 0.5 ή 2.3 δευτερόλεπτα κλπ.



Με την πιο κάτω εντολή το κείμενο που πληκτρολογώ στο πρώτο πεδίο εμφανίζεται πάνω και δεξιά από το επιλεγμένο αντικείμενο, σαν να το σκέφτεται. Κατά τα άλλα η εντολή λειτουργεί όπως ακριβώς και η προηγούμενη.



Με τις επόμενες εντολές το αντικείμενο εκφωνεί ή σκέφτεται το μήνυμα που έχω πληκτρολογήσει



και αυτό παραμένει στη σκηνή μέχρις ότου αποφασίσω εγώ να το απομακρύνω μέσω κάποιου script ή πατώντας στο κουμπί τερματισμού.



Αλλαγή Ενδυμασίας

Με την επόμενη εντολή αλλάζω την ενδυμασία του αντικειμένου από την προεπιλεγμένη «ενδυμασία1» σε κάποια από τις υπόλοιπες που διαθέτω, εδώ στην «ενδυμασία2».



Κάθε φορά που εκτελείται η επόμενη εντολή ο υπολογιστής επιλέγει την επόμενη διαθέσιμη ενδυμασία για το επιλεγμένο αντικείμενο. Η επιλογή γίνεται κυκλικά.



Έτσι αν μέσα στην καρτέλα «Ενδυμασίες» διαθέτω τις επόμενες τρεις και η τρέχουσα είναι η «ενδυμασία1», τότε αν εκτελέσω για πρώτη φορά την εντολή θα επιλεγεί η ακριβώς επόμενη ενδυμασία δηλ. η «ενδυμασία2», αν εκτελέσω την εντολή για δεύτερη φορά θα επιλεγεί η ενδυμασία «Cat Flying», αν εκτελέσω για τρίτη φορά την εντολή θα επιλεγεί η «ενδυμασία1» κοκ.



Αλλαγή Υποβάθρου

Η επόμενη εντολή έχει νόημα για την περίπτωση που διαθέτω πολλά υπόβαθρα.



Τότε μέσω του επόμενου μενού μπορώ να αλλάξω από το τρέχον υπόβαθρο στο ακριβώς επόμενο στη λίστα ή στο ακριβώς προηγούμενο, όπως και να αφήσω τον υπολογιστή να επιλέξει μόνος του ένα τυχαίο υπόβαθρο μέσα από τη λίστα με τα διαθέσιμα.



Κάθε φορά που εκτελείται η επόμενη εντολή ο υπολογιστής επιλέγει το επόμενο διαθέσιμο υπόβαθρο. Η επιλογή γίνεται κυκλικά.



Αλλαγή Μεγέθους

Κάθε φορά που εκτελώ την επόμενη εντολή αυξάνω το μέγεθος του αντικειμένου κατά 20% σε σχέση με το αρχικό μέγεθος ή όσο ορίζει το νούμερο που θα βάλω στο πεδίο.



Προσέξτε ότι αρχικά η τιμή του πεδίου Μέγεθος ήταν 100, μετά την πρώτη εκτέλεση της εντολής έγινε 120 και μετά την δεύτερη εκτέλεση έγινε 140.



Αν θέλω να μειώσω το μέγεθος του αντικειμένου κατά κάποιο ποσοστό π.χ. 20% θα δώσω αρνητικές τιμές.



Με την επόμενη εντολή ορίζω κατευθείαν το μέγεθος του αντικειμένου ως ποσοστό επί του αρχικού μεγέθους του.







Προσθήκη Εφέ

Α. Εφέ χρώματος

Κάθε φορά που εκτελώ την επόμενη εντολή το χρώμα του αντικειμένου μεταβάλλεται σταδιακά από τις αποχρώσεις του πορτοκαλί στις αποχρώσεις του κίτρινου, μετά του ανοιχτού πράσινου, του σκούρου πράσινου, σταδιακά του θαλασσί, μπλε ανοιχτού, μπλε σκούρου, μωβ, ροζ, κόκκινου για να καταλήξει ξανά στο πορτοκαλί. Συνολικά διέρχεται από 200 διαφορετικές αποχρώσεις.



Αν αυξήσω τον αριθμό στα 25 θα διέλθει από 200/25=8 διαφορετικές αποχρώσεις. Ο αριθμός αντιστοιχεί στον κωδικό της απόχρωσης.



Η εντολή μπορεί να δεχτεί και αρνητικές τιμές. Σ' αυτή την περίπτωση επιλέγονται προηγούμενα χρώματα.



Με την επόμενη εντολή επιλέγεται μια συγκεκριμένη απόχρωση με βάση τον κωδικό της



Εκτός από το εφέ χρώματος μπορώ να επιλέξω μεταξύ μιας πληθώρας άλλων εφέ πατώντας στο δεξί βελάκι



Β. Εφέ κυρτότητας

Κάθε φορά που εκτελώ την επόμενη εντολή παραμορφώνω κατά ένα ποσοστό το επιλεγμένο αντικείμενο, επιβάλλοντάς του το εφέ κυρτότητας. Με αρνητικές τιμές επαναφέρω. Επίσης δοκιμάστε να δείτε τι συμβαίνει αν δώσω αρνητική τιμή εξαρχής.

| άλλαξε εφέ κυρτ | τότητας 🔹 κατά 20 | 3 | |
|-----------------|-------------------|---|--|
| | | | |

Με την επόμενη εντολή ορίζω κατευθείαν την μορφή που θέλω να πάρει το αντικείμενο



Γ. Εφέ δίνης

Κάθε φορά που εκτελώ την επόμενη εντολή παραμορφώνω κατά ένα ποσοστό το επιλεγμένο αντικείμενο, επιβάλλοντάς του το εφέ δίνης. Με αρνητικές τιμές επαναφέρω. Επίσης δοκιμάστε να δείτε τι συμβαίνει αν δώσω αρνητική τιμή εξαρχής.



Με την επόμενη εντολή ορίζω κατευθείαν την μορφή που θέλω να πάρει το αντικείμενο





Δ. Εφέ εικονοστοιχειοποίησης

Κάθε φορά που εκτελώ την επόμενη εντολή παραμορφώνω κατά ένα ποσοστό το επιλεγμένο αντικείμενο, επιβάλλοντάς του το εφέ εικονοστοιχειοποίησης. Με αρνητικές τιμές επαναφέρω. Επίσης δοκιμάστε να δείτε τι συμβαίνει αν δώσω αρνητική τιμή εξαρχής.



Με την επόμενη εντολή ορίζω κατευθείαν την μορφή που θέλω να έχει το εικονοστοιχείο



Ε. Εφέ ψηφιδωτού

Κάθε φορά που εκτελώ την επόμενη εντολή παραμορφώνω διαδοχικά το επιλεγμένο αντικείμενο, επιβάλλοντάς του το εφέ ψηφιδωτού. Με αρνητικές τιμές επαναφέρω. Επίσης δοκιμάστε να δείτε τι συμβαίνει αν δώσω αρνητική τιμή εξαρχής.



Με την επόμενη εντολή ορίζω κατευθείαν την μορφή που θέλω να έχει το ψηφιδωτό



Στ. Εφέ φωτεινότητας

Κάθε φορά που εκτελώ την επόμενη εντολή μεταβάλω την φωτεινότητα του αντικειμένου. Η φωτεινότητα κυμαίνεται στο διάστημα τιμών από 0 έως 100. Όταν έχει την τιμή 0 το αντικείμενο είναι πλήρως ορατό. Όσο αυξάνει η τιμή η φωτεινότητα σιγά σιγά φθίνει. Όταν πάρει την τιμή 100 το αντικείμενο εξαφανίζεται.





Η επόμενη εντολή μειώνει την ορατότητα του αντικειμένου στο μισό.



κατά

25

Παρόμοια λειτουργεί και η επόμενη εντολή η οποία σε μία γκάμα τιμών μεταξύ του 0 και του 100 επηρεάζει την ορατότητα του αντικειμένου καθιστώντας το αόρατο.



φαντάσματος 🗢

Ζ. Εφέ φαντάσματος

άλλαξε εφέ

Με την πιο κάτω εντολή ορίζω τη φωτεινότητα του αντικειμένου σε μια συγκεκριμένη τιμή.

Με αρνητικές τιμές επαναφέρω. Επίσης δοκιμάστε να δείτε τι συμβαίνει αν δώσω αρνητική

τιμή εξαρχής. Θα δείτε ότι το αντικείμενο διαδοχικά σκουραίνει μέχρι να γίνει μαύρο.

Επαναφορά

Η πιο κάτω εντολή επαναφέρει αφαιρεί ότι εφέ έχουν επιβληθεί και επαναφέρει το αντικείμενο στην αρχική του μορφή.



Εμφάνιση/Απόκρυψη

Με τις επόμενες εντολές μπορούμε να εμφανίζουμε ή να αποκρύψουμε αντίστοιχα το επιλεγμένο αντικείμενο.



Προσκήνιο / Παρασκήνιο

Έστω ότι έχω ρίξει στη σκηνή 3 αντικείμενα τα οποία αλληλεπικαλύπτονται δηλ. το ένα κάθεται πάνω απ' το άλλο.



Για να μεταφέρω την γάτα στο προσκήνιο (πάνω απ' όλα τα άλλα αντικείμενα) την επιλέγω από τη λίστα με τα διαθέσιμα αντικείμενα και εκτελώ την επόμενη εντολή



Πιο κάτω βλέπω το αποτέλεσμα



Για να την μεταφέρω στο παρασκήνιο δηλ. κάτω από όλα τα άλλα αντικείμενα, την επιλέγω από τη λίστα και εκτελώ την πιο κάτω εντολή.



Πιο κάτω βλέπω το αποτέλεσμα



Για να την μεταφέρω ένα επίπεδο μπροστά ώστε να βρεθεί μπροστά από την πεταλούδα αλλά πίσω απ' την τούρτα εκτελώ την επόμενη εντολή.



Πιο κάτω βλέπω το αποτέλεσμα



Για να την μεταφέρω ένα επίπεδο πίσω ώστε να βρεθεί ξανά στο παρασκήνιο εκτελώ την επόμενη εντολή.



Πιο κάτω βλέπω το αποτέλεσμα



Το πόσα επίπεδα θα μετακινηθεί κάθε φορά το αντικείμενο καθορίζεται από τον αριθμό.

Τρέχουσες τιμές Ενδυμασίας/Υποβάθρου /Μεγέθους

Ακολουθούν 3 μεταβλητές με τις τρέχουσες τιμές της Ενδυμασίας , του Υποβάθρου και του μεγέθους του αντικειμένου στις οποίες μπορώ να αναφερθώ και να χρησιμοποιήσω μέσα στο πρόγραμμά μου οποτεδήποτε τις χρειαστώ. Περισσότερα γι' αυτά στη συνέχεια.



| Αντικείμενο1: αριθμός ενδυμασίας 🚺 | |
|------------------------------------|--|
| αριθμός υποβάθρου | |
| Αντικείμενο1: μέγεθος 100 | |