

Spis treści

O autorze	7
O recenzentach	8
Wstęp	9
Rozdział 1. Podstawy interfejsu użytkownika	13
Wprowadzenie	13
Tworzenie obramowanego sprajta z dwuwymiarowej tekstury	14
Dostosowanie rozmiarów interfejsu do wymiarów ekranu i jego rozdzielczości	17
Wstawianie obrazów do interfejsu	19
Maskowanie obrazu	22
Przewijanie obrazu	24
Przewijanie tekstu za pomocą pionowego suwaka	26
Uaktywnianie przycisków za pośrednictwem klawiatury	32
Stosowanie komponentów układu interfejsu	35
Rozdział 2. Implementacja liczników i pasków życia	39
Wprowadzenie	39
Implementacja licznika punktów	40
Implementacja licznika żyć	44
Tworzenie modularnego licznika żetonów	48
Tworzenie symbolicznego licznika żyć	54
Implementacja liniowego paska zdrowia	58
Implementacja kołowego paska zdrowia	62
Implementacja paska zdrowia z pancerzem	64
Scalanie wielu pasków	68
Tworzenie pasków zdrowia w stylu Kingdom Hearts	72
Rozdział 3. Implementacja timerów	77
Wprowadzenie	77
Implementacja timera cyfrowego	78
Tworzenie timera liniowego	80
Implementacja timera kołowego	84
Tworzenie timera mieszanego	86
Wyświetlanie czasu w formacie naturalnym	90
Tworzenie zegara odliczającego czas i odpowiednio zmieniającego swój wygląd	93

Rozdział 4. Tworzenie paneli sterujących	99
Wprowadzenie	99
Tworzenie grupy przełączników	100
Wyświetlanie wartości suwaka w formacie procentowym	103
Ustalanie granicznych położenia suwaka	105
Oświetlanie elementów interfejsu	110
Wykonanie panelu przesuwanego	113
Wykonanie panelu o zmiennych wymiarach	115
Obsługa techniki przeciągania i upuszczania elementów	119
Wykonanie odtwarzacza MP3	122
Rozdział 5. Ozdabianie interfejsu	129
Wprowadzenie	129
Tworzenie rozszerzalnego elementu z końcowym efektem zanikania	130
Tworzenie elementu rozszerzalnego i obrotowego z końcowym efektem zanikania	133
Tworzenie słupków, które się wydłużają i skracają	138
Tworzenie swobodnych elementów interfejsu	143
Dodawanie cieni do tekstu	146
Obrysowywanie konturów tekstu	148
Rozdział 6. Animowanie interfejsu	151
Wprowadzenie	151
Wyświetlanie i ukrywanie menu	151
Tworzenie menu z efektem przejścia otwierającego	155
Tworzenie menu z animacją spoczynkową	159
Animowanie przycisku wskazywanego przez kursor	160
Tworzenie menu rozwijanego	163
Animowanie serc w symbolicznym liczniku żyć	166
Modyfikowanie animacji serc w symbolicznym liczniku żyć za pośrednictwem skryptu	168
Rozdział 7. Modyfikowanie interfejsu podczas grania	171
Wprowadzenie	171
Tworzenie przycisku zmieniającego kolor	172
Tworzenie suwaka zmieniającego kolory stopniowo	175
Tworzenie prezentacji slajdów przy użyciu suwaka	178
Tworzenie suwaka zmieniającego jeden kanał koloru	184
Tworzenie pola edycyjnego z kontrolą poprawności wprowadzanych danych	190
Tworzenie pola dla wpisywania hasła o określonej minimalnej liczbie znaków	198
Zmianianie kursora w trakcie gry	202

Rozdział 8. Implementacja zaawansowanych elementów HUD	207
Wprowadzenie	207
Tworzenie wyświetlacza odległości	208
Tworzenie radaru kierunkowego	216
Wyświetlanie napisów	222
Rozdział 9. Interfejsy trójwymiarowe	229
Wprowadzenie	229
Tworzenie trójwymiarowego menu	230
Dodawanie efektu przechylenia	233
Tworzenie i umiejscawianie interfejsu trójwymiarowego	237
Tworzenie i animowanie ostrzeżeń w trójwymiarowym interfejsie	239
Rozdział 10. Tworzenie minimap	245
Wprowadzenie	245
Tworzenie minimapy	246
Implementacja zaawansowanych funkcji minimap	251
Skorowidz	265

oprac. BPK