

Карта и работа с ней

Материал из xrWiki

Карта в игре бывает двух видов: маленькая (MiniMap, отображается на игровом радаре) и большая (LevelMap, в ПДА)

В конфиге карта описывается двумя параметрами:

- `bound_rect` — координаты **левого верхнего** и **правого нижнего** углов прямоугольника **карты уровня**
- `global_rect` — координаты **левого верхнего** и **правого нижнего** углов карты уровня **на глобальной карте Зоны**

Настройка карты уровня

В Тени Чернобыля координаты `bound_rect` пишутся в имя скриншота в следующем формате: `ss_user_date_time_#levelname_[a, -a1]-[b, b1]`

Где:

- **a** и **a1** — координаты левого верхнего угла (в метрах)
- **b** и **b1** — координаты правого нижнего угла (в метрах)

Чтобы получить снимок уровня с координатами, нужно запустить игру на статичном освещении, в консоли включить режим записи демки `demo_record 1` и нажать **F11**. В папке `$appdata$/screenshots` образуется скрин с искомыми координатами. Его можно сразу экспортировать в `gamedata/textures/maps` под именем **map_имя_уровня**, не забыв сохранить исходный `.tga` для художественной обработки в фотошопе.

В LevelEditor'e предусмотрен специальный недоредактор миникарты: Images -> Edit minimap. В него можно подгрузить скриншот с именем вышеупомянутого формата и обвести рамочкой нужную область картинки, а затем скопировать значение `bound_rect` из поля внизу:



А в Чистом небе и Зове Припяти значение **bound_rect** автоматически пишется при построении при построении уровня в LE (Compile -> Build) в файл **gamedata/levels/имя_уровня/level.ltx** в секцию **[level_map]** и не требует дальнейшего редактирования.

Настройка глобальной карты

Положение карты уровня на глобальной карте определяет параметр **global_rect**. Его можно просто и удобно настроить в программине Map dragger от камрада XiaNi (онлайновая версия или архив).

Источник — https://xray-engine.org/index.php?title=Карта_и_работа_с_ней&oldid=1226

Категории:

Справка
Текстуры

-
- Страница изменена 9 февраля 2024 в 18:47.
 - К этой странице обращались 4915 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя

(если не указано иное).

