

Материал

Материал из xrWiki

В движке X-Ray под материалом подразумевается набор свойств поверхности, а именно:

- текстура
- шейдер, используемый в игре (файл shaders.xr)
- шейдер, используемый компилятором уровней (файл shaders_xrlc.xr)
- набор флагов и констант поверхности как собственно игровой материал (файл gamemtl.xr)
- набор звуков/частиц/декалей, возникающих при взаимодействии с объектами (файл gamemtl.xr)

Понять, как всё это уживается вместе, очень просто, если привести в пример обычный деревянный забор (например тот, что красил Том Соьер). Благодаря текстуре мы видим, что забор сделан из дерева. Игровой шейдер, используя бамп, придаёт объём и затенения плоской текстуре. Шейдер для компилятора создаёт невидимую коллижн-геометрию, благодаря которой через забор невозможно будет пройти насквозь. А набор звуков определяет, что будет проигрываться при контакте брошенного болта с забором - звук удара железа о деревяшку или же "да-да?" Сахарова.

Задать нужный материал выбранной поверхности можно в 3д-редакторе с подключенными сталкерскими плагинами.

Сменить или перенастроить материал можно в LE или AE.

Создать новый материал можно лишь в SE.

См. также: Настройки материалов, Настройки материалов (Чистое небо)

Источник — [«https://xray-engine.org/index.php?title=Материал&oldid=1239»](https://xray-engine.org/index.php?title=Материал&oldid=1239)

Категория:

Глоссарий

-
- Страница изменена 10 февраля 2024 в 23:35.
 - К этой странице обращались 883 раза.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

