

# Статичные объекты (Objects)

Материал из xrWiki

По сути это основной режим работы в редакторе уровней. В нём можно добавлять статичные объекты поодиночке и массово (в том числе случайным образом), перемещать, вращать и масштабировать их. Динамические объекты добавлять можно, но не нужно – это следует делать **только** через режим добавления спаун-элементов.

## Функция случайного добавления объектов

Позволяет расставлять случайным образом выбранные объекты из сформированного списка со случайными вращением и масштабированием.

Включается кнопкой **Random Append** в свитке **Commands**, настраивается в меню **Random Props** там же.

### Настройки случайного добавления

- **Scale**

Масштабировать

- **Proportional**

Сохранять пропорции при масштабировании

- **Min/Max**

Предельные значения масштабирования

- **Rotate**

Вращать

- **Min/Max**

Пределы вращения в градусах

- **Objects**

Список объектов для случайного добавления

- **File**

Список можно сохранить в файл или загрузить из файла

После настройки нужно перейти в режим добавления объектов и кликать по целевому объекту (не забыв включить привязки).

## Функция разбрасывания объектов

В обновлённом редакторе реализована функция для полуавтоматического разбрасывания объектов, который включается кнопкой **Scatter** в свитке **Commands**. Принцип работы прост: с небес на землю в случайно выбранную точку простреливает лучик и создаёт объект.

Существуют два режима использования: простой и с использованием ограниченного объёма.

Простой режим предназначен для разбрасывания объектов по всему ландшафту, но не внутри крытых построек. Настраивается аналогично функции случайного добавления: в меню **Random**

**Props** заполняется список объектов, которые будут разбросаны, затем выделяется целевой объект (как правило, ландшафт) и нажимается кнопка **Scatter**. Типичное применение – автогенерация рассады на уровне.

Режим с ограничением объёма использует заранее выделенный сферический шейп как источник разбрасывания, а высоту его верхней точки как источник луча. Это позволяет использовать функцию внутри помещений.

Задав настройки, нужно выделить целевой объект (при заранее выделенном шейпе-ограничителе) и нажать кнопку **Scatter**. Типичное применение – разбрасывание мусора внутри помещений.

### Описание настроек разбрасывателя

- **Shape Restrict**

Отсекать новые объекты по объёмам выделенных шейпов (только сферических!)

- **Shape Emitter**

Разбрасывать объекты в пределах выделенных шейпов (опять только сферических!) в случайном направлении и на случайном расстоянии относительно центра. Предыдущая галка на эту никак не влияет, они взаимоисключающие

- **Objects per m<sup>2</sup>**

Плотность объектов на квадратный метр

- **Allowed Materials**

Материалы целевого объекта, на которых разрешено разбрасывать.

Следует учесть, что никакого обнаружения пересечений разбрасываемых объектов не производится, поэтому при достаточно высокой плотности распыления они могут вкладываться друг в друга. То есть результат применения функции может потребовать некоторой ручной чистки.

## Функции выбора по маске

Кнопки в свитке **Reference Select** позволяют производить следующие манипуляции с выборкой:

- **+ и -**

Выделить или снять выделение со всех объектов с референсом, выбранным в **Current Object**.

- **=%**

Выбрать столько-то процентов случайных объектов из всего выделения.

- **+%**

Прибавить к выделению столько-то процентов невыделенных объектов с референсом, который есть в выделенных объектах. Например, выбрать дерево, установить 50%, нажать **+%** и выберутся ещё 50% таких же деревьев из невыделенных. Если выделить два варианта дерева, то будет выделять 50% из общей кучи невыделенных деревьев первого и второго варианта.

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Статичные\\_объекты\\_\(Objects\)&oldid=1179](https://xray-engine.org/index.php?title=Статичные_объекты_(Objects)&oldid=1179)»

Категория:

Level Editor

- Страница изменена 18 июня 2023 в 00:48.
- К этой странице обращались 342 раза.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

