

Формат THM

Материал из xrWiki

Файлы THM используются игрой в качестве хранилища различных параметров для текстур. В частности, именно в этих файлах прописывается путь до карты рельефа (**bump**), путь до детальной текстуры, настройки фильтра и т.д. Стоит отметить, что каждой отдельной текстуре может соответствовать лишь один .thm-файл. Ранее все параметры текстур хранились в едином конфиге, в файле *textures.ltx*. ТЧ, начиная с поздних патчей, поддерживает оба формата для хранения настроек.

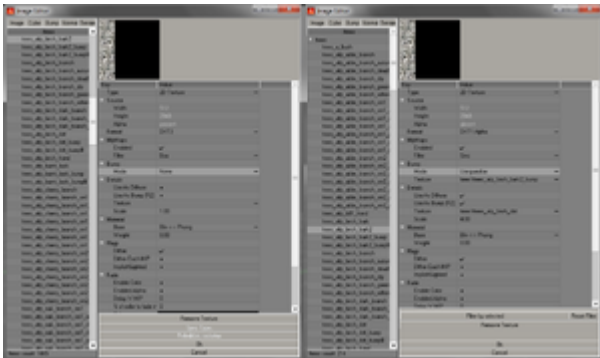
Примечание

Настройки в *.thm* имеют приоритет над настройками в *textures.ltx*.

Причина некорректной работы .thm-файлов в ТЧ

При переносе текстур из ЧН или ЗП в ТЧ, для некоторых из этих текстур перестает работать карта рельефа. Проблема заключается как минимум в двух параметрах: **Format** и **Bump -> Mode**. ТЧ не умеет отображать карту рельефа при включенном формате **DXT1 Alpha**, зато весьма успешно справляется с форматом без прозрачности — **DXT1**. Что касается второго параметра — он устанавливает режим работы параллакса в игре. В ЧН ввели дополнительный режим **Steep Parallax**, который как нетрудно догадаться, не может поддерживаться в ТЧ.

Сравнение настроек: слева ТЧ, справа ЗП



Use parallax — это и есть **Steep Parallax**, поэтому есть несколько путей решения проблемы:

1. Переключить параметр **Bump -> Mode** в режим **Use** при помощи Image Editor или AXRToolset
2. Внедрить в ТЧ поддержку **Steep Parallax**
3. Написать скрипт, который бы массово менял режим параллакса

Автор: **RayTwitty (aka Shadows)**

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Формат_THM&oldid=847»

Категории:

Справка

Форматы файлов

- Страница изменена 24 июня 2018 в 18:30.
- К этой странице обращались 3898 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

