

Shader Editor

Материал из xrWiki

В программе **ShaderEditor** объединены три редактора, позволяющие создавать и редактировать:

- игровые материалы (файл **gamemtl.xr**)
- настройки зон звукового окружения (файл **senvironment.xr**)
- игровые шейдеры (файл **shaders.xr**)
- и шейдеры компилятора уровней (файл **shaders_xrlc.xr**)

Список параметров в материалах

- **Name** — название материала (без пробелов, можно использовать прочерки «_»)
- **Desc** — описание материала (желательно на русском языке)
- **Flags:**
 - **Dynamic** — (on/off) является ли объект динамическим
 - **Passable** — проходимый материал (без физического столкновения «коллизина»)
 - **Bounceable** — отскакивание от этого материала (on/off)
 - **Skidmark** — можно ли оставлять следы на этом материале
 - **Bloodmark** — может ли материал быть забрызган кровью
 - **Climable** — можно ли карабкаться по материалу (по вертикальной стенке)
 - **Suppress Shadows** — не отрисовывать тени на этом материале
 - **Suppress Wallmarks** — не отрисовывать следы на этом материале
 - **Actor Obstacle** — если стоит, то вычисляется (или не вычисляется) коллизия актора с этим материалом. Возможно трупикам поставлена/убрана. (Неопределенность из-за того, что функции, где этот флаг проверяется, то ignore называются, то do_collide)
 - **Bullet No Ricochet** — понятно из названия
- **Physics:**
 - **Friction** — коэффициент трения
 - **Damping** — коэффициент мягкости материала (потеря энергии при столкновении)
 - **Spring** — коэффициент жесткости материала (жесткость пружины)
 - **Bounce start vel** — начальная скорость, при которой начинает работать отскакивание
- **Bouncing**
 - **Bouncing** — коэффициент отскакивания
- **Factors:**
 - **Bounce Damage** — урон, который наносится при отскакивании (???)
 - **Injurious** — заражение радиацией при контакте
 - **Shooting** — простреливаемость (1.0 — полностью простреливаемый, 0 — не простреливаемый)
 - **Damage** — коэффициент полученных повреждений при ударе об этот или от этого материал (100.0 — максимальные повреждения)
 - **Transparency** — прозрачность материала для ИИ (1.0 — полностью прозрачный)
 - **Sound occlusion** — коэффициент глушения звука (1.0 — полностью прозрачный)
 - **Flotation** — коэффициент замедления при прохождении сквозь этот материал (1.0 — нет замедления, 0 — полная остановка)
 - **Density Factor** — на сколько м/с замедляется пуля при прохождении 1м материала

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Shader_Editor&oldid=1074»

Категория:

X-Ray SDK

- Страница изменена 18 января 2021 в 20:14.
- К этой странице обращались 6396 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

