Геометрические формы (Shapes)

Материал из xrWiki

Геометрические формы, или, для краткости, шейпы, представляют собой простейшие примитивы: куб и сферу. В игре они невидимы, и сами по себе они ничего не делают, лишь ограничивают некую замкнутую область пространства. Однако к ним может быть подключен требуемый спавн-элемент наподобие аномалии, перехода на другой уровень или пространственного ограничителя. В итоге при попадании актора в эту область что-то происходит — срабатывает аномалия, межуровневый переход или сюжетное событие.

Как подключить шейп к спавн-элементу

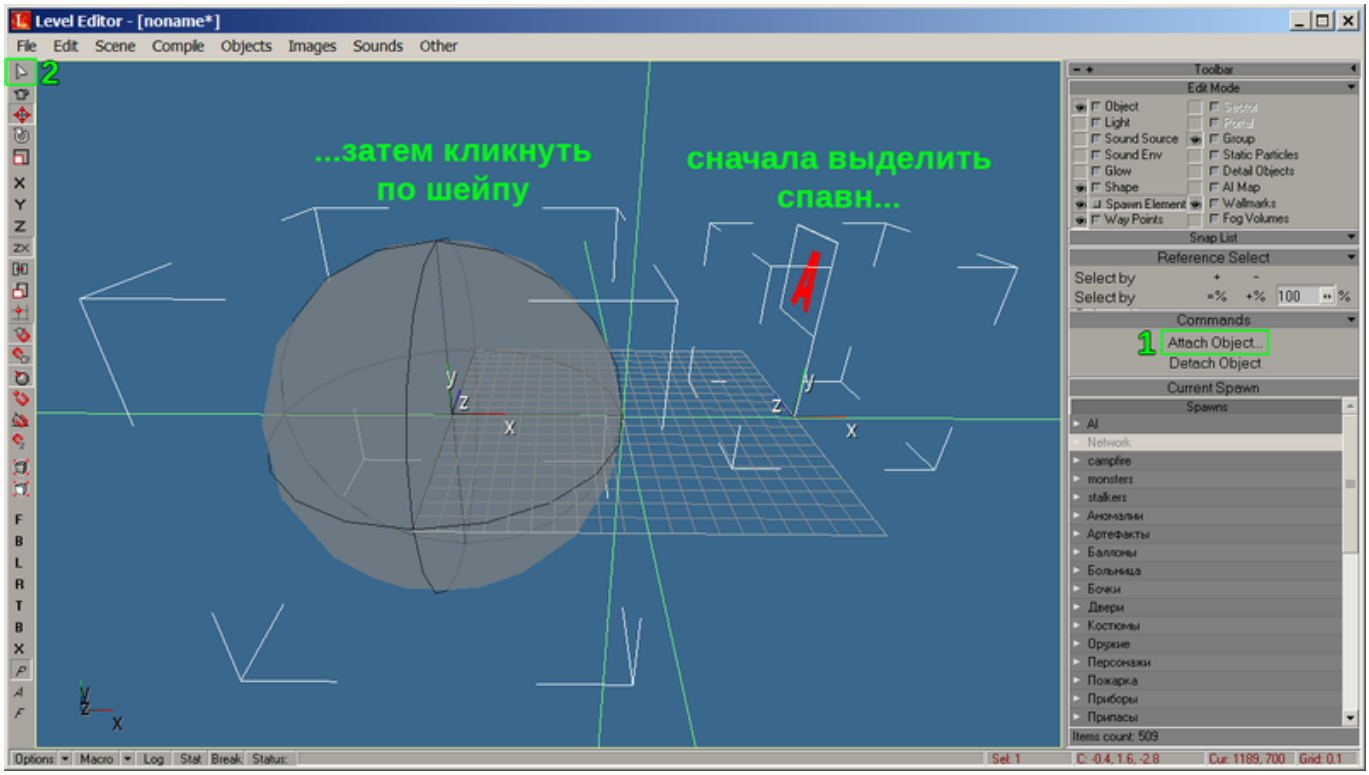
1. Добавить спавн-элемент, допускающий использование шейпов.

ВАЖНО!

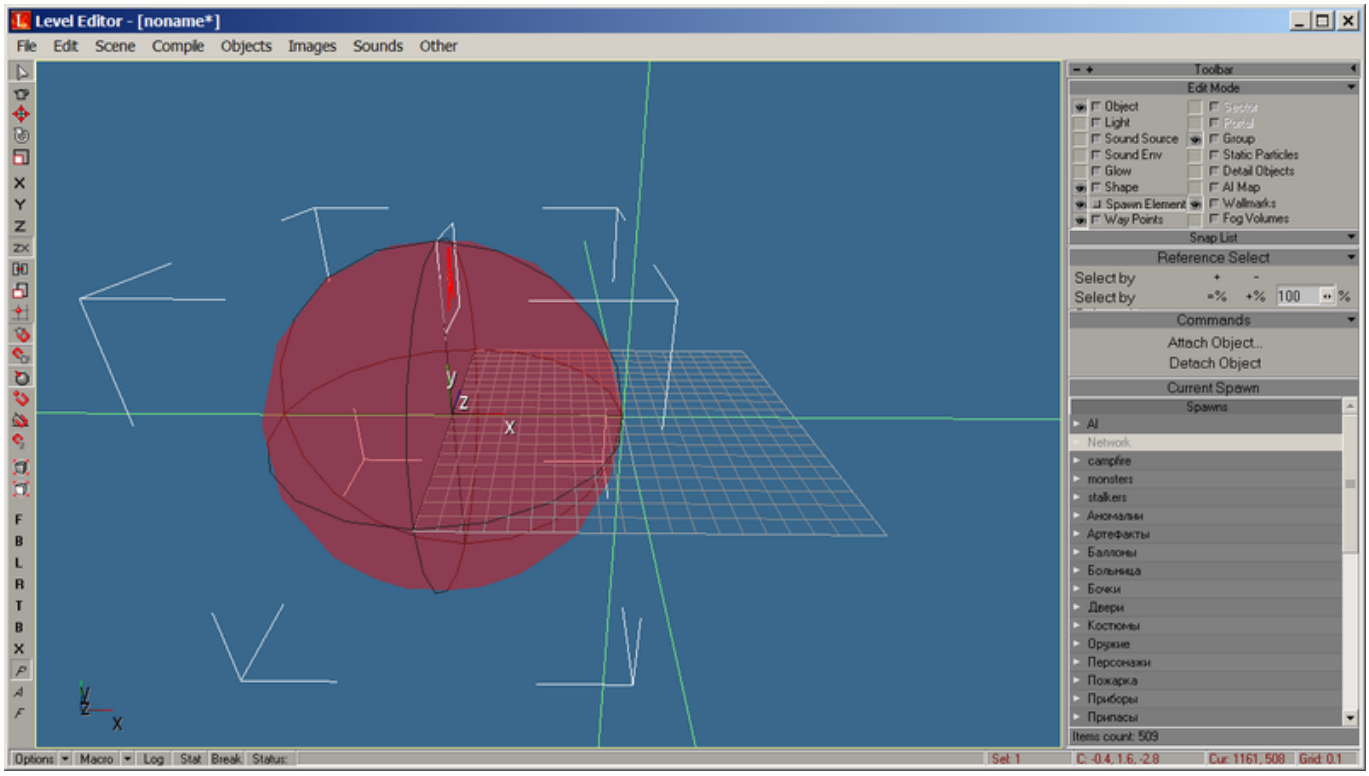
Чтобы не было проблем с выделением шейпа, старайтесь не помещать спавн-элемент **внутрь** него.

2. Добавить в сцену требуемую форму (сферу для аномалий, куб/сферу для остальных объектов): **Shape -> Append -> Sphere/Box -> Add**. Масштабировать и подгонять её позицию пока не нужно.

3. Выделить спавн-элемент, нажать кнопку **Attach Object** в свитке **Commands**, и в режиме выделения объектов кликнуть по шейпу.



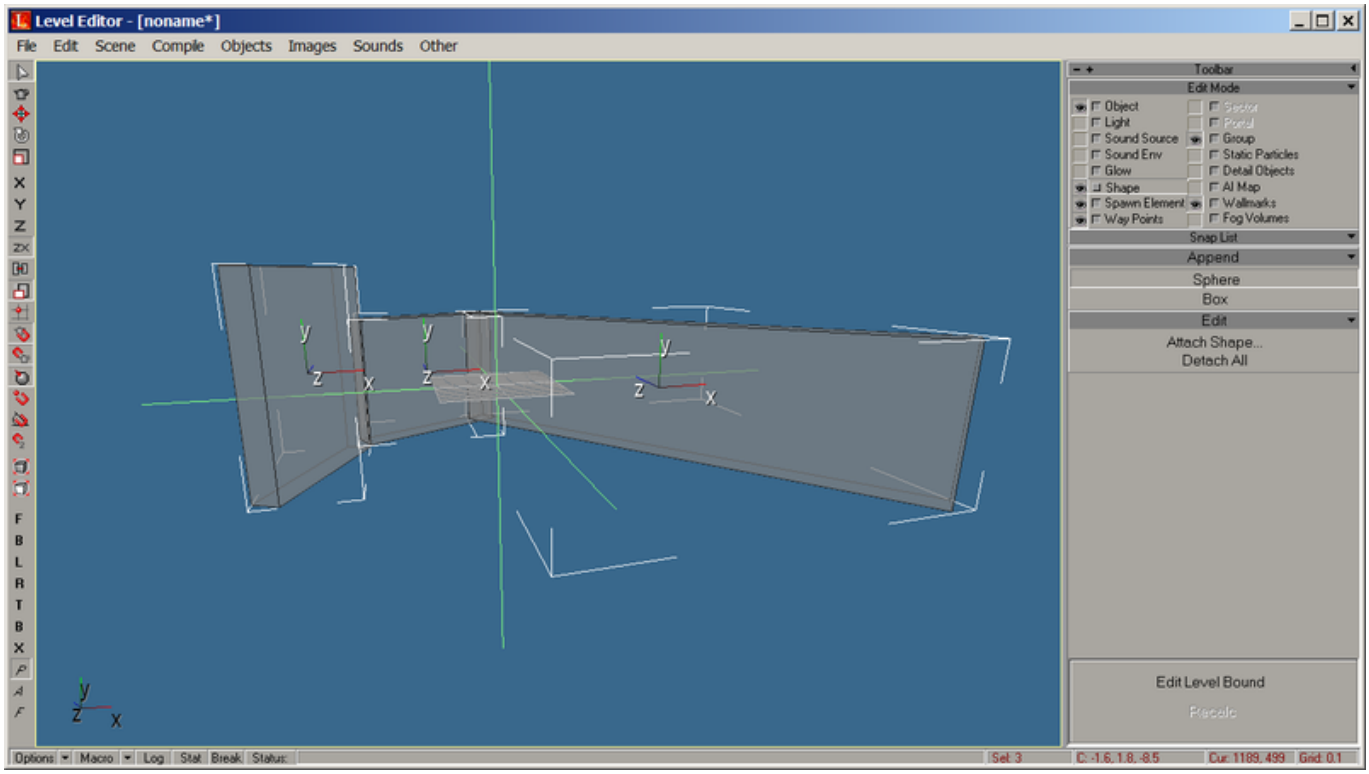
Результат:

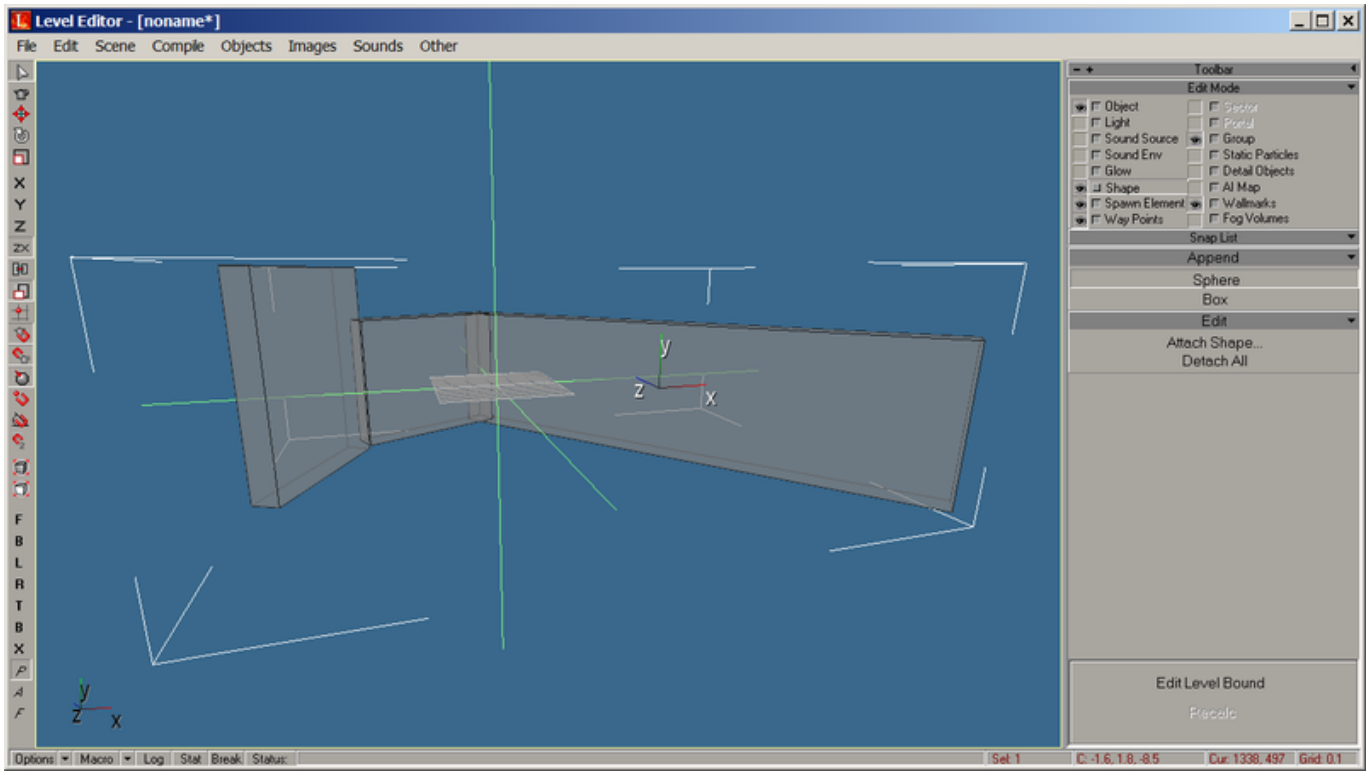


Отсоединить шейп от спавн-элемента можно, выделив его и нажав кнопку **Detach Object**.

Составные шейпы

Ради повышения производительности скриптовой системы голые (не в составе спавн-элементов) шейпы можно подцеплять друг к другу. Для этого нужно выделить один шейп, нажать кнопку **Attach Shape**, и кликнуть по второму шейпу, и так далее. Отсоединить же отдельные шейпы, к сожалению, невозможно — придётся разъединять всю цепочку.





Предварительно заданные шейпы для аномалий

Для аномалий (по крайней мере в ЧН/ЗП) существует возможность использовать заранее заданный шейп в виде сферы. Для этого в конфиге аномалии нужно добавить строку $def_sphere

```
[zone_mine_gravitational]:zone_base
GroupControlSection                         = spawn_group_zone
$spawn                                              = "Карусель"
$def_sphere                                         = 4    ; радиус шейпа для редактора
$prefetch                                           = 16
class                                               = ZS_MINCE
...
```

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Геометрические_формы_(Shapes)&oldid=1006»

Категория:

Level Editor

- Страница изменена 6 сентября 2019 в 10:59.
- К этой странице обращались 1940 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

- GNU FDL FREE DOC LICENSE
- Powered By MediaWiki