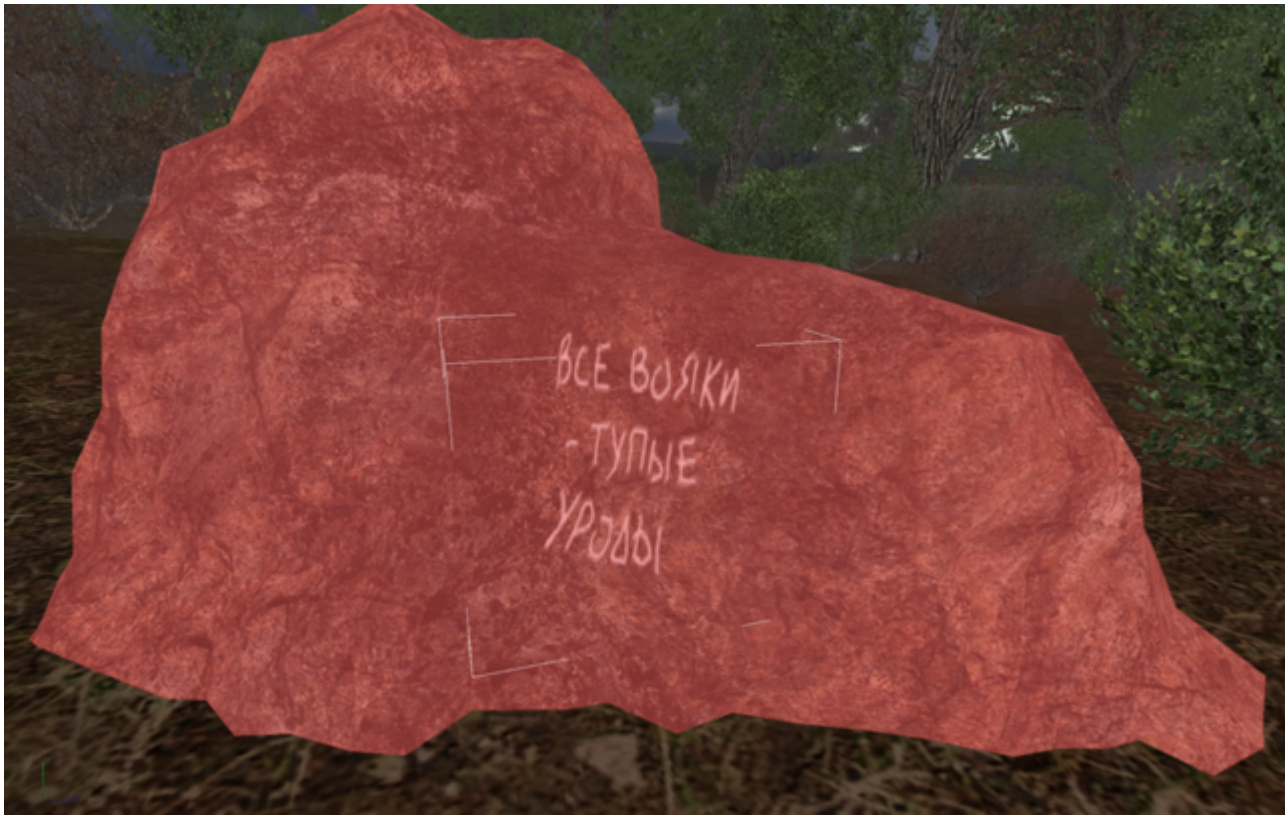
Декали (Wallmarks)

Материал из xrWiki

Декали в нашем движке — это дополнительный слой геометрии, на который нужно назначить нужную текстуру с альфа-каналом и специальный шейдер.

Редактировать геометрию декали мы не можем, она создаётся автоматически редактором и запекается в геометрию уровня при компиляции. Поверхность декали может повторять объекты достаточно сложной формы с корректной UV. Если развёртка кривая, то и декаль ляжет криво.



Режим Wallmarks

Режим работы с декалями: **Edit Mode -> Wallmarks**

Чтобы можно было поставить декаль на поверхность, нужно добавить тот объект, на котором она будет расположена, в **Snap List**, и не выключать режим **Edit/Show Snap List**.

Опции находятся в **Properties**

- **Draw Wallmarks**
  Отрисовывать ли декали во вьюпорте
- **Alignment**
  Выравнивание устанавливаемой декали, может быть By Camera (по камере) или By World Axis (по мировым координатам)
- **Width / Height**

Ширина / высота декали относительно размера исходной текстуры

- **Rotate**
  Вращение текстуры
- **Shader**
  Шейдер декали. В списке обычно **effects\wallmark***
- **Texture**
  Текстура декали. Обычно имеет альфа-канал.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Декали_(Wallmarks)&oldid=831»

Категория:

Level Editor

- Страница изменена 27 мая 2018 в 20:25.
- К этой странице обращались 2693 раза.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).