

Категория:Level Editor

Материал из xrWiki

Обзор Level Editor

- Объекты (Objects)
- Источники света (Lights)
- Источники звука (Sound source)
- Звуковое окружение (Sound Environment)
- Объекты свечения (Glow)
- Геометрические формы (Shapes)
- Спаун-элементы (Spawn)
- Точки пути (Way Points)
- Секторы (Sectors)
- Порталы (Portals)
- Группы (Groups)
- Статические источники частиц (Static Particles)
- Детальные объекты (Detail Objects)
- Сетка навигации ИИ (AI Map)
- Декали (Wallmarks)
- Объёмный туман (Fog Volumes)

Страницы в категории «Level Editor»

Показано 14 страниц из 14, находящихся в данной категории.

А

- Аномальные зоны

Б

- Белые флажки и параметр \$ed icon

Г

- Геометрические формы (Shapes)

Д

- Декали (Wallmarks)

Н

- Настройки шейдеров террейна

О

- Обзор Level Editor
- Объёмный туман (Fog Volumes)

П

- Почему 20 пикс. на метр — не всегда хорошо?
- Правила спавна
- Пространственный ограничитель (space restrictor)

С

- Сборка ИИ-компонент

Т

- Точки пути (way point)

Ч

- Чернеет трава вдали. Что делать?

Э

- Экспорт сцены в .obj

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Категория:Level_Editor&oldid=1000»

Категория:

X-Ray SDK

-
- Страница изменена 6 сентября 2019 в 10:01.
 - К этой странице обращались 4814 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

