

Настройки материалов

Материал из xWiki

Вода		
Texture	water\water_water	
Shader	effects\water	
Compile	def_shaders\def_vertex	✘
Game Mtl	materials\water	
Вода-болото		
Texture	water\water_studen	
Shader	effects\waterstuden	
Compile	def_shaders\def_vertex	✘
Game Mtl	materials\water	
Вода-ряска		
Texture	water\water_ryska	
Shader	effects\waterryska	
Compile	def_shaders\def_vertex	✘
Game Mtl	materials\water	
Сетка-рабица		
Texture	mtl\mtl_fence2n	
Shader	def_shaders\def_aref	
Compile	def_shaders\default_lm03	✘
Game Mtl	materials\setka_rabica	
2 Sided	да	
Ключая проволока		
Texture	prop\prop_barbwire3	
Shader	def_shaders\def_aref	
Compile	def_shaders\def_noshadow	✘
Game Mtl	materials\setka_rabica	
2 Sided	да	
Панцирная сетка кроватей		
Texture	prop\prop_bed1	
Shader	def_shaders\def_aref	
Compile	def_shaders\def_noshadow	✘
Game Mtl	materials\setka_rabica	
2 Sided	да	
Маскировочная сетка		
Texture	prop\prop_mask_setka	
Shader	def_shaders\def_aref	
Compile	def_shaders\default_lm03_ghost	✘
Game Mtl	default	
2 Sided	да	
Невидимая плоскость		
Texture	prop\prop_fake_kollizion	
Shader	def_shaders\def_vertex	
Compile	def_shaders\def_kolizion	✘
Game Mtl	materials\fake	
Невидимая плоскость лестницы		
Texture	prop\prop_fake_ladder	
Shader	def_shaders\def_vertex	
Compile	def_shaders\def_vertex_ghost	✘
Game Mtl	materials\fake_ladders	
Поверхность, защищающая террейн от подсветки солнцем		
Texture	prop\prop_fake_nosun	
Shader	def_shaders\def_vertex	
Compile	def_shaders\def_vertex	✘
Game Mtl	default	
Невидимая плоскость с сильной радиоактивностью		
Texture	prop\prop_fake_dead	
Shader	def_shaders\def_vertex	
Compile	def_shaders\def_kolizion	✘
Game Mtl	materials\death	
Невидимая плоскость НОМ		
Texture	prop\prop_fake_kollizion	
Shader	default	
Compile	default	✘
Game Mtl	default	
2 Sided	да	
Невидимая плоскость SOM		
Texture	prop\prop_fake_kollizion	
Shader	default	
Compile	default	✘
Game Mtl	default	
2 Sided	да	
Провода без коллизии		
Texture	crete\crete_provoda_gl	
Shader	def_shaders\def_vertex	
Compile	def_shaders\def_vertex_ghost	✘
Game Mtl	default	
Провода с коллизией		
Texture	crete\crete_provoda_gl	
Shader	def_shaders\def_vertex	
Compile	def_shaders\def_vertex	✘
Game Mtl	default	
Бьющееся стекло (динамическая геометрия)		
Texture	glas\glas_dirt	
Shader	models>window	
Compile	def_shaders\def_vertex	✘
Game Mtl	objects\glass	
2 Sided	да	
Небьющееся стекло (статическая геометрия)		
Texture	glas\glas_dirt	
Shader	def_shaders\def_trans	
Compile	def_shaders\def_translucensy	✘
Game Mtl	materials\glass	
2 Sided	да	
Горная порода		
Texture	ston\ston_rocks1	
Shader	default	
Compile	default	✘
Game Mtl	materials\gravel	
Шлак		
Texture	grnd\grnd_shlak_02	
Shader	default	
Compile	default	✘
Game Mtl	materials\gravel	
Грязная пыль		
Texture	grnd\grnd_dirt_dust_0	
Shader	default	
Compile	default	✘
Game Mtl	materials\sand	
Мусор		
Texture	ston\ston_musor_iiov	
Shader	def_shaders\def_vertex	
Compile	def_shaders\def_vertex	✘
Game Mtl	materials\gravel	

Более подробно о шейдерах можно почитать [здесь](#).

Автор: **RayTwitty (aka Shadows)**

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Настройки_материалов&oldid=817»

Категория:

X-Ray SDK

- Страница изменена 22 мая 2018 в 12:09.
- К этой странице обращались 2212 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

