

Шейдер

Материал из xrWiki

Шейдер — это программа, выполняемая на видеочипе, определяющая окончательный вид трёхмерного объекта или двумерного изображения. Шейдеры условно типизируют по назначению:

- пиксельные - работают с текстурами. Отвечают за попиксельное освещение (те же бампы), постпроцессы и прочие интересные штуки.
- вершинные - работают с вершинами (вертексами) модели. Реализуют просчёт освещения, скиннинг персонажей, волны от травы и многое другое.
- геометрические - работают не только с отдельной вершиной, но и с целым примитивом (не в привычном представлении - например, кубиком, но отрезком или треугольником). На входе - один набор вершин, на выходе - другой.
- тесселяционные - делят большие треугольники на меньшие, таким образом сглаживая угловатость низкополигональной модели.

Существуют и другие шейдеры, но их в нашем движке нет.

В архивах игры шейдеры разбиты по отдельным папкам, соответственно целевой шейдерной модели:

- /r1/ - SM2.0 (DX9.0)
- /r2/ - SM3.0 (DX9.0c)
- /r3/ - SM4.0 (DX10), SM4.1 (DX10.1) - рендерер добавлен в X-Ray 1.5 (Чистое Небо)
- /r4/ - SM5.0 (DX11) - только в X-Ray 1.6 (Зов Припяти)

В фанатских модификациях движка могут быть и r5, r6 и так далее - для DX12, OpenGL и в перспективе чего угодно ещё.

Источник — «<https://xray-engine.org/index.php?title=Шейдер&oldid=1036>»

Категория:

Глоссарий

-
- Страница изменена 11 апреля 2020 в 15:49.
 - К этой странице обращались 439 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

