Значение параметров погодных и относящихся к ним конфигов

[править]

Параметры погоды

[sect\_default\_weather]

01:00:00 = default\_weather\_01

02:00:00 = default\_weather\_02

...

Здесь указывается время смены секций погоды, каждая секция включает в себя свой скайбокс и индивидуальные параметры освещения, дождя, грозы, и звука окружения. Переход между секциями осуществляется не скачкообразно, а плавно, практически не заметно. Имена секций можно ставить произвольные, используя латиницу, время так же можно выставить любое, но не рекомендуется.

[default\_weather\_01] ; имя секции погоды, описание которой ведется в этом блоке.

flares = flares\_gradient1 ; здесь указывается имя заготовки блика

от солнца (заготовки прописаны в файле flares.ltx).

sky\_texture = sky\sky\_14\_cube ; это имя используемого скайбокса. cкайбокс - это куб,

окружающий всю локацию, на 6 граней которого натянуты 6 текстур из файла, указанного

в этой строке. нужно обратить внимание, что строка содержит еще и путь к файлу.

sky\_rotation = 0 ; определяет положение (азимут) скайбокса на описываемый час.

Если выставить в соседних секциях разные значения азимута, то в переходах между секциями

скайбокс будет плавно совершать вращение от одного значения к другому.

sky\_color = 1.0, 1.0, 1.0 ; это цвет неба, или, точнее, цвет рассеянного света,

формат из 3 цифр, как и в параметрах ниже, подразумевает цветовую модель RGB,

учитывая то, что здесь максимальная интенсивность цвета (255), здесь равна 1.0.

например, цвет неба, равный [1.0, 0.0, 0.0] - зальет окрестность ярко красным светом.

стоит учитывать, что здесь описывается не цвет, а свет, поэтому параметр,

например, [0,0,0] - даст не черный цвет, а отсутствие вообще какого либо света.

аналогично эффекту смешивания в фотошопе (screen). НО! Опытным путем установлено, что

движок может работать со значениями больше единицы.

clouds\_texture = sky\sky\_oblaka ; это - имя тектуры облаков. не путать со скайбоксом.

clouds\_color = 0.333, 0.341, 0.431, 0.7, 1.7 ; это цвет облаков, первые 3 цифры -

это RGB (см.выше), четвертая - это видимость (непрозрачность) текстуры облаков,

т.е 0 - облаков не видно, а 1 - полная видимость. пятая цифра - скорость движения

облаков.

far\_plane = 350 ; это, судя по всему, дальность видимости (расстояние, на котором

"обрезается" карта).

fog\_distance = 350 ; в DX9 это расстояние, на котором туман фактически "прекращает"

действовать. непосредственно дымка, интенсивность которой задаётся fog\_density,

"висит" в радиусе fog\_distance. за пределами этого радиуса часть геометрии "съедается"

и вместо неё отображается небо (скайбокс). правильно подобранная текстура неба

имитирует вдали клубы тумана. а уже дальше снова проявляется геометрия уровня (холмы

и т.д.). в DX8-режиме туман рудиментарен и обсуждать его нет особого смысла.

fog\_color = 0.043, 0.043, 0.055 ; непосредственно сам цвет тумана. При слишком высоких

значениях параметра объекты вдали будут светлее неба, поэтому если вдали видим "белые сосны",

то проблема именно в этом параметре.

fog\_density = 0.9 ; это плотность тумана, выставив значение в 0, можно увидеть

четкие края карты, а если поставить значение больше единицы, то туман будет виден прямо перед носом.

rain\_density = 0.2 ; это плотность дождя, действует, видимо, как и туман. Примечательно, что

зависимость от параметра нелинейна, и значение 0.2 практически не отличается от единицы. Чтобы сделать

действительно слабый дождь, надо экспериментировать с очень маленькими значениями.

rain\_color = 0.21, 0.21, 0.27 ; цвет (непосредственно капель) падающего дождя.

thunderbolt = thunderbolt\_collection\_default ; это имя заготовки грозы, если грозы

не предусмотрено, значение можно оставить пустым.

bolt\_period = 4.5f ; это время между вспышками молний. значение прописано не в

секундах. В принципе, эмпирически установлено, что в грозовую погоду желательно

ставить значения около 20f, в дождливую - в районе 50f.

bolt\_duration = 0.35f ; это собственно продолжительность фазы вспышки молнии.

выставив высокое значение, можно вовсе получить не молнию, а некое плавно

нарастающее свечение.

wind\_velocity = 0.0 ; сила ветра. На что влияет - не понятно.

wind\_direction = 0.0 ; направление ветра. На что влияет - не понятно.

ambient = 0.0425, 0.045, 0.0475 ; общее освещение локации, те тона, в которые она

будет окрашена (цвет и интенсивность света фонового освещения там, где не светит солнце -

выставив значения в [0,0,0] - получим кромешную тьму в зданиях и под навесами.

работает только на R2.

lmap\_color = 1.0, 1.0, 1.0 ; видимо, цвет лайтмапа.

hemi\_color = 0.0425, 0.045, 0.0475, 0.1 ;по слухам, параметр, идентичный амбиенту,

только предназначенный для статичного освещения. насчет четвертой цифры - не в курсе.

sun\_color = 0.0, 0.0, 0.0 ; свет солнца, его интенсивность также влияет на тени,

если солнце не светит, теней от него не будет. Зависимость глубины тени от значений света не линейна.

sun\_dir = -18.0, 291 ; положение солнца, первая цифра - это высота, знак минус означает,

что солнце выше горизонта. от горизонта до горизонта солнце описывает полукруг, значения

в игре соотносятся с градусами, то есть от -0 до -180, зенит -90, вторая цифра определяет

положение солнца относительно сторон горизонта, нулевое значение вроде соответствует югу.

env\_ambient = ambient\_env\_rain ; это набор звуков окружения.

[править]

Параметры эффектов светила

Находятся в файле flares.ltx.

[flares\_sun\_rise] ; название cекции, параметры которой описываются ниже

flare\_opacity = 0.340, 0.260, 0.500, 0.420, 0.260, 0.260 ; непрозрачность

каждого отражения, в порядке от дальнего к ближнему.

flare\_position = 1.300, 1.000, 0.500, -0.300, -0.600, -1.000 ; позиция каждого

отражения на оси, порядок соотв. верхнему.

flare\_radius = 0.080, 0.120, 0.040, 0.080, 0.120, 0.300 ; радиус каждого

отражения, порядок соотв. верхнему.

flare\_textures = fxfx\_flare1.tga, fxfx\_flare2.tga,

fxfx\_flare2.tga, fxfx\_flare2.tga, fxfx\_flare3.tga,

fxfx\_flare1.tga

; имена текстур, использованных на каждое отражение, порядок аналогичен.

можно заметить, что прописан формат \*.tga, в действительности используются,

как и везде, текстуры \*.dds, а вообще - поддержка формата \*.tga под вопросом.

flare\_shader = effectsflare ; шейдер.

flares = on ; параметр включает или выключает блики, например, для луны -

они не уместны.

gradient = on ; параметр, включающий/выключающий ореол вокруг светила,

дающий эффект ослепления.

gradient\_opacity = 1.0 ; непрозрачность ореола.

gradient\_radius = 0.7 ; радиус ореола.

gradient\_texture = fxfx\_gradient.tga ;имя текстуры ореола.

gradient\_shader = effectsflare ; аналогично [flare\_shader].

source = on ;параметр, включающий/выключающий отображение источника, то есть

самого солнца или луны.

source\_radius = 0.03 ; радиус источника.

source\_texture = fxfx\_sun\_rise.tga ;имя используемой для источника текстуры.

source\_shader = effectssun ; аналогично [flare\_shader].

source\_ignore\_color = false ; игнорирование цвета источника.

[править]

Параметры фонарика

Файл находится по следующему пути:

config\models\objects\light\_night.ltx

[torch\_definition]

range = 30 ; дистанция в метрах.

range\_r2 = 30 ; дистанция в метрах (для динамического освещения).

color = 0.22,0.22,0.22,0.2 ; цвет, из 4 компонентов <r,g,b,a> значением от 0 до 3.

color\_r2 = 1.1,1.1,1.1,0.0 ; цвет, из 4 компонентов <r,g,b,a> значением от 0 до 3

(для динамического освещения).

omni\_range = 3 ; дистанция освещения от фонариков неписей в метрах.

omni\_range\_r2 = 3 ; дистанция освещения от фонариков неписей в метрах (для динамического

освещения).

omni\_color = 1.0,1.0,1.0,0.1 ; цвет фонариков неписей, из 4 компонентов <r,g,b,a>

значением от 0 до 3.

omni\_color\_r2 = 1.0,1.0,1.0,0.1 ; цвет фонариков неписей, из 4 компонентов <r,g,b,a>

значением от 0 до 3 (для динамического освещения).

color\_animator = empty ; цвет аниматора (empty - аниматор не используется).

spot\_texture = internalinternal\_light\_torch\_r2 ; текстура яркой точки (для динамического

освещения).

spot\_angle = 45 ; угол освещения в градусах.

glow\_texture = glowglow\_torch\_r2 ; текстура свечения фонарика, когда он направлен в глаза

(обязательный параметр).

glow\_radius = 0.3 ; радиус свечения в метрах.

guide\_bone = lights\_bone ; кость, к направлению которой привязывается фонарик (изменять

строго не рекомендуется).

[править]

Авторы

Статья создана по материалам, предоставленным:

\* Argus

\* Saharov

\* sergy172

\* Xarvius

\* NightVz