

**Force Field** – Скрипт содержащий в себе параметры силовой брони. Скрипт добавляется к родительскому объекту, либо (в случае если нет родительского объекта) непосредственно к объекту на который будет распространяться действие силового поля.

**Under Shield** – Массив игровых объектов на которые будет распространяться действие силового поля.

**Material Shield** – Материал силового поля.

**Brightness Collision** – Яркость свечения всего поля при ударе.

**Fading Glow** – Скорость затухания свечения силового поля.

**Armor** – Запас брони силового поля.

**Speed On Off** – Скорость включения/выключения силового поля.

**Speed Offset** – скорость смещения текстуры по осям:

X – Скорость смещения MainTex по оси X

Y – Скорость смещения MainTex по оси Y

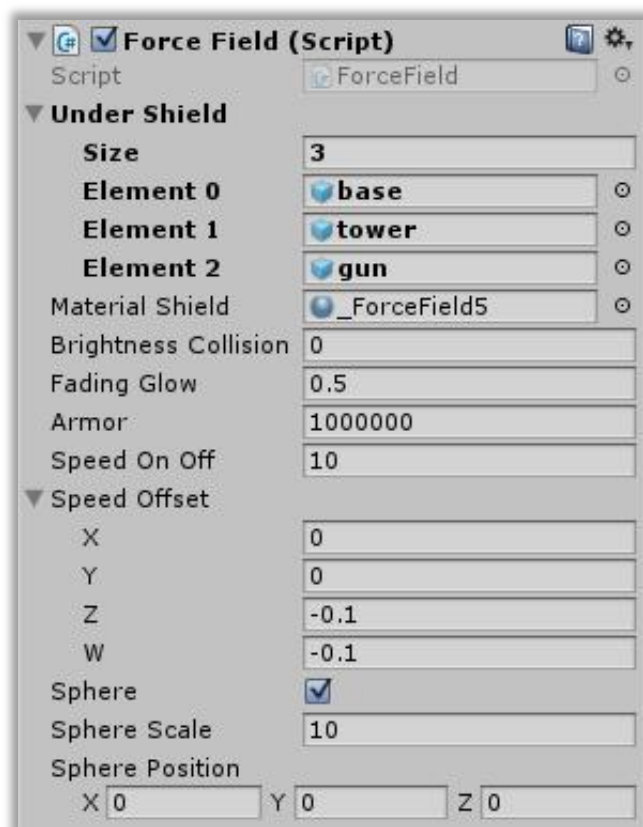
Z – Скорость смещения NormalMap по оси X

W – Скорость смещения NormalMap по оси Y.

**Sphere** – если true – то силовое поле имеет форму сферы, если false – то силовое поле повторяет контур объекта.

**Sphere Scale** – размер сферы силового поля, используется если Sphere = true.

**Sphere Position** – позиция сферы относительно объекта к которому применён скрипт, используется если Sphere = true.



**Material Force Field** – Материал силового поля, располагается в Sci-Fi\ForceField.

**Color** – Цвет силового поля, альфа каналом задаётся общая прозрачность поля.

**MainTex** – Текстура силового поля, можно настроить Tiling, Offset можно анимировать через скрипт ForceField.

**NormalMap** – Текстура нормалей силового поля, влияет на искажения силового поля, можно настроить Tiling, Offset можно анимировать через скрипт ForceField.

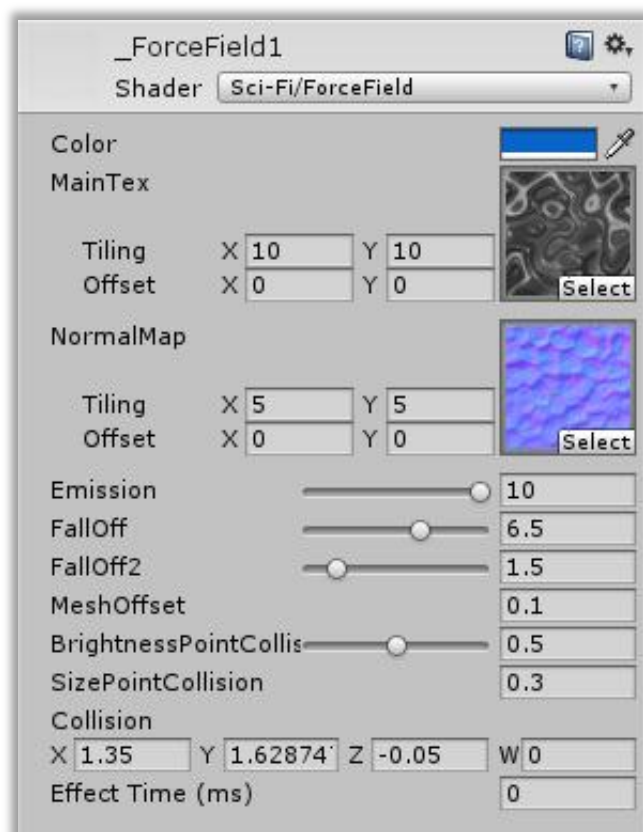
**Emission** – Свечение силового поля.

**Falloff** – Прозрачность внешней стороны поля.

**Falloff2** – Прозрачность обратной стороны поля.

**MeshOffset** – Сдвиг силового поля относительно поверхности объекта, используется если в скрипте ForceField параметр Sphere = false.

**BrightnessPointCollision** – Яркость свечения точки удара.



**SizePointCollision** – Площадь свечения в точке контакта:

**!!!Остальные параметры материала регулируются автоматически!!!**

Для того, чтобы силовое поле получало урон, к снаряду необходимо добавить скрипт. В этот скрипт необходимо добавить следующие строки:

```
public float damage;

void OnCollisionEnter(Collision collision) {
    foreach (ContactPoint contact in collision.contacts) {
        contact.otherCollider.gameObject.SendMessage("ApplyDamage", damage, SendMessageOptions.DontRequireReceiver);
        contact.otherCollider.gameObject.SendMessage("PointHit", contact.point, SendMessageOptions.DontRequireReceiver);
    }
}
```

Где:

**damage** – Урон наносимый снарядом.

Для того, чтобы силовое поле защищало объект, к объекту необходимо добавить скрипт. В этот скрипт необходимо добавить следующие строки:

```
public float armor;
public ForceField forceField;

public void ApplyDamage(float damage){
    if(notDestroyed==false){
        if(forceField!=null){
            if((int)Mathf.Round(forceField.armor)<=0){armor -= damage;}
        }else{armor -= damage;}
    }
}
```

Где:

**armor** – здоровье самого объекта.

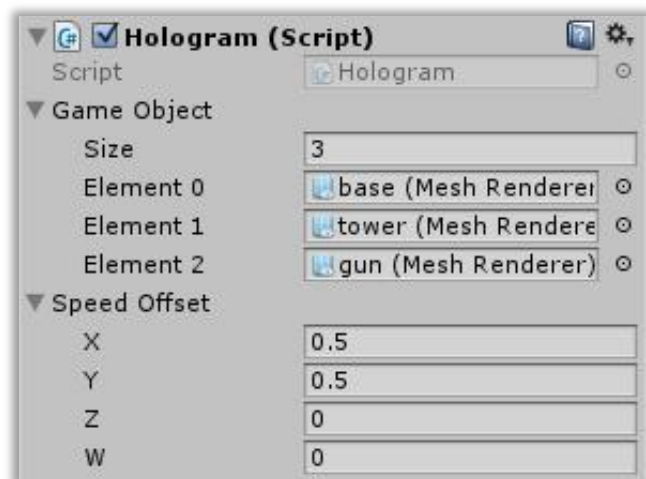
**forceField** – ссылка на скрипт силового поля.

**Hologram** – Скрипт управляющий анимацией голограммы.

**Game Object** – Массив игровых объектов на которых применён материал голограммы.

**Speed Offset** – скорость смещения текстуры по осям:

- X – Скорость смещения MainTex по оси X
- Y – Скорость смещения MainTex по оси Y
- Z – Скорость смещения NormalMap по оси X
- W – Скорость смещения NormalMap по оси Y.



**Material Hologram** – Материал голограммы, располагается в Sci-Fi\Hologram.

**Color** – Цвет голограммы, альфа каналом задаётся прозрачность голограммы.

**MainTex** – Текстура голограммы, можно настроить Tiling, Offset можно анимировать через скрипт Hologram.

**NormalMap** – Текстура нормалей голограммы, влияет на искажения голограммы, можно настроить Tiling, Offset можно анимировать через скрипт Hologram.

**Emission** – Свечение голограммы.

**!!!Остальные параметры материала регулируются автоматически!!!**

