документация WASP\_SLAYER

Загрузка ресурсов

Текстуры

Renderer renderer = core.getRenderer();

Путь ключ

renderer.loadTexture("textures/tests/floor.png", "floor");

renderer.loadCubemap(new String[]{

"textures/tests/skybox/r.png", // путь

"textures/tests/skybox/l.png",

"textures/tests/skybox/d.png",

"textures/tests/skybox/u.png",

"textures/tests/skybox/f.png",

"textures/tests/skybox/b.png"

}, "sky"); ключ

Получение текстур

ключ

int texture = renderer.getTexture("floor");

Загрузка \*.obj файлов

ModelLoader modelLoader = core.getModelLoader();

Путь ключ

modelLoader.loadModel("models/cube.obj", "cube");

Получение загруженных \*.obj

VertexesData vertexesData = modelLoader.getVertexesData("cube");

Загрузка аудио

AudioLoader audioLoader = core.getAudioLoader();

Путь ключ

audioLoader.addAudio("audio/bg\_m.mp3", "bg");

Получение аудио

Audio audio = audioLoader.getAudio("bg");

Создание модели

Нужны для оптимизации

цвет

вершины

Model model = new Model(new float[]{}, Core core);

Цвет + нормали

Вершины нормали

Model model = new Model(new float[]{}, new float[]{}, core);

Цвет + нормали + текстура

Вершины нормали текстур.коорд.

Model model = new Model(new float[]{}, new float[]{}, new float[]{} core);

Цвет + нормали + текстура + карта нормалей

Вершины нормали текстур.коорд. текстур.коорд.

Model model = new Model(new float[]{}, new float[]{}, new float[]{}, new float[]{}, core);

Небо

Model model = new Model("key",core);

Авто

Model model = new Model(VertexesData,core);

Создание 3Д объекта

Создание

RenderObject cubeRO = new RenderObject(model);

Текстура

RenderObject cubeRO = new RenderObject(model, “keu”);