zCViewRenderer : zCViewInteractive

Класс для отрисовки моделей в любую часть экрана.

Приватные члены:

Методы:

void InitProperties();

Инициализирует свойства данного объекта.

Публичные члены:

Свойства:

zVEC3 Properties.Camera.Position;

Смещение камеры относительно отображаемой модели.

zVEC3 Properties.Camera.Rotation;

Поворот камеры относительно отображаемой модели.

float Properties.Camera.FOV;

Угол обзора камеры. Чем выше этот параметр, тем более вытянуто будет выглядеть модель.

float Properties.Camera.Distance;

Множитель расстояния до модели. Где за единицу берется наилучшая дистанция, при которой BBox модели четко вписан в поле зрения камеры.

bool\_t Properties.BBox.Auto;

Определяет, будет ли BBox рассчитан автоматически.

bool\_t Properties.BBox.RealTimeUpdate;

Определяет, будет ли BBox пересчитываться при каждом изменении объема модели. Рекомендуется не использовать этот параметр для NPC.

zTBBox3D Properties.BBox.CustomBBox;

Если BBox.Auto равен False, то этот параметр будет определять область, на которую будет фокусироваться камера.

zCWorld\* Properties.Scene.World;

Мир, в котором будет рендериться модель.

zCCamera\* Properties.Scene.Camera;

Камера, которая будет рендерить модель.

zCVob\* Properties.Scene.Vob;

Воб, который будет принимать заданную модель.

zCOLOR Properties.Scene.Light;

Определяет освещение, которое следует применить к вобу.

Методы:

void PlaceCamToVob();

Помещает камеру в наилучшую позицию для отрисовки модели.

void InsertVisual( zCVob\* vob );

Указывает, модель какого воба следует отрендерить.

void InsertVisual( zCVisual\* visual );

Указывает, какую модель следует отрендерить.