

Параметры материала

Gothic I

версия 17408 (0x4400)

- name — имя материала
- matGroup — группа материала, возможные варианты: UNDEF;METAL;STONE;WOOD;EARTH;WATER
- color — цвет материала, в случае если текстура не указана (см. ниже); если текстура указана, используется только альфа-канал цвета материала (последняя, четвертая компонента)
- smoothAngle — угол сглаживания(?), в градусах
- texture — имя текстуры
- texScale — размер текстуры, в пикселях (предположительно?)
- texAniFPS — число кадров в секунду
- texAniMapMode — анимация, связанная с изменением UV-координат текстуры, возможные значения: NONE;LINEAR
- texAniMapDir — скорость скроллинга UV-координат, имеет смысл только если (texAniMapMode == LINEAR)
- noCollDet — не использовать материал при тесте столкновений (?)
- noLightmap — не генерировать световые карты (?)
- lodDontCollapse — не использовать LOD (?)
- detailObject — задает дополнительную текстуру, цвета которой будут умножаться на цвета основной текстуры. Дополнительная текстура не анимируется; texAniMapMode и texAniFPS на нее не действуют.

Gothic II

версия 39939 (0x9C03)

- detailObjectScale — множитель для UV-координат при наложении дополнительной текстуры; например, detailObjectScale=2 уменьшит видимый размер дополнительной текстуры в 2 раза.
- forceOccluder — ?
- environmentalMapping — ?
- environmentalMappingStrength — ?
- waveMode — вид волн на материале, возможные варианты: NONE — отсутствие волн; AMBIENT_GROUND, GROUND — колебания вдоль оси z (вверх-вниз); AMBIENT_WALL, WALL, ENV, AMBIENT_WIND, WIND — волны вдоль прямой $y=x$
- waveSpeed — частота колебаний, возможные варианты: NONE — то же, что и NORMAL; SLOW — период примерно 9 секунд; NORMAL — период примерно 3.5 секунд; FAST — период примерно 1 секунда.
- waveMaxAmplitude — амплитуда колебаний, в сантиметрах.
- waveGridSize — ?
- ignoreSunLight — ?
- alphaFunc — ?, возможные варианты: MAT_DEFAULT;NONE;BLEND;ADD;SUB;MUL;MUL2

GothOgre
версия 50000 (0xC350)

- `frame` – номер кадра, используется для ручной анимации материала, когда автоматическое переключение кадров отключено (т.е. когда `texAniFPS == 0`)
- `colorFactor` – множитель для цвета материала (см. `color`) и для цвета пикселей текстуры (см. `texture`)
- `normalTexture` – текстура, содержащая карту нормалей
- `specularIntensity` – интенсивность блика, от 0 до 1
- `specularIntensityTexture` — текстура, задающая интенсивность блика для каждого пикселя отдельно
- `specularIntensityFactor` — множитель для интенсивности блика
- `specularColour` — цвет блика
- `specularColourTexture` — текстура, задающая цвет блика для каждого пикселя отдельно
- `specularColourFactor` — множитель для цвета блика
- `shininess` — размер блика
- `shininessTexture` — текстура, указывающая размер блика отдельно для каждого пикселя
- `reflectivity` — коэффициент отражения, от 0.0 до 1.0. Чтобы создать совершенное зеркало, нужно задать 1.0, чтобы задать материал совсем без отражательной компоненты, нужно задать 0.0.
- `reflectivityTexture` — коэффициент отражения, заданный для каждого пикселя отдельно.
- `reflectivityFactor` — множитель для коэффициента отражения.
- `fresnel` — степень Френеля. Эффект Френеля заключается в резком увеличении коэффициента отражения, когда камера смотрит почти параллельно отражающей поверхности.

Примечание: параметры `texAniMapDir` и `texAniFPS` влияют на анимацию не только основной текстуры (`texture`), но и всех текстур, специфичных для Готогра: `normalTexture`, `specularIntensityTexture`, `specularColorTexture`, `reflectivityTexture`.