

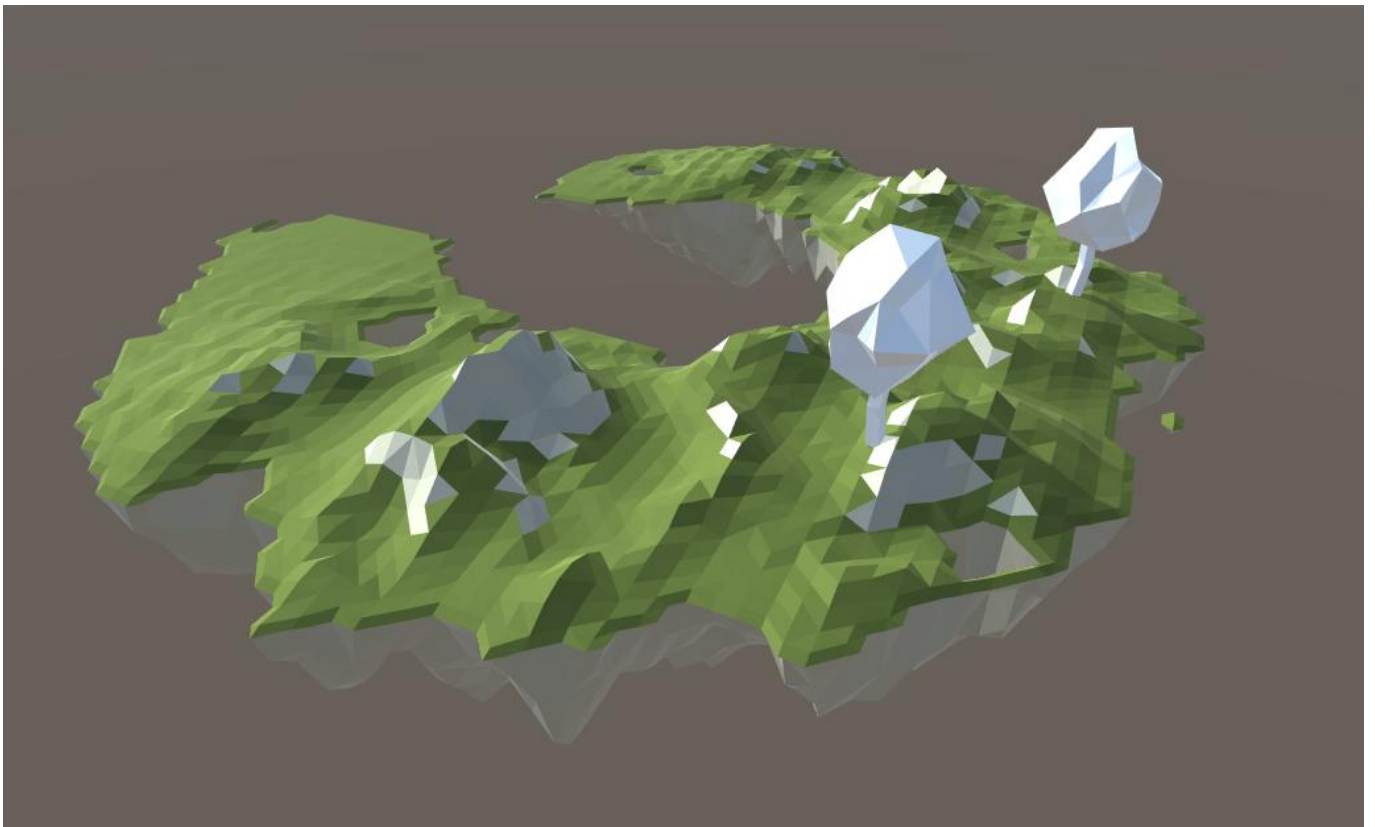
“НЕБЕСНЫЙ ОСТРОВ”

Руководство пользователя

Небесный остров.

С этим скриптом вы можете быстро и просто генерировать острова с любыми характеристиками. Достаточно создать пустой объект, и добавить туда этот скрипт. Манипулируйте с настройками для получения разных результатов.

- Изменяйте размер острова, расстояние между вершинами.
- Вы можете задавать высоту верхней части(горы, холма) и нижней части острова.
- Вы можете установить острову любую форму.
- Генерируйте и смешивайте карты высот.
- Изменяйте цвета острова.
- Добавляйте объекты(деревья, камни).
- Интуитивно понятный интерфейс.
- Прокомментированный код.



Описание переменных

Скрипт “SkyIslandGenerator” имеет ряд переменных отвечающих за характеристики острова.

Areasize – Примерный размер занимаемый островом.

Interval – Расстояние между вершинами.

Topheight – Высота верхней части острова(гор, холмов).

Topheightexponent – Степеньвысотыверхней части острова. Для придания острых или округлых поверхностей(гор, холмов).

Bottomheight – Высота нижней части острова.

Bottomheightexponent – Степень высоты нижней части острова. Для придания острых или округлых поверхностей.

Material – Материалострова.

Shape – Формаострова. Может быть абсолютно любой.

Heightmaps – Карты высот для придания высоты вершинам.

Perlin noise scale – МасштабшумаПерлина. От него зависит плотность гор. Чем выше значение тем плотнее горы.

Offset – Смещение шума Перлина по координатам. Можно установить случайное значение.

Alpha – Влияние этого слоя карты высот на предыдущие.

Blendmode – Режимсмешиваниякартвысот(multiply, darken, lighten, exclusion).

Colors – Цветовое оформление.

Color – Цвет этого слоя.

Minheight – Минимальная высота на которой может быть данный цвет.

Maxheight – Максимальная высота на которой может быть данный цвет.

Mintransitionvalue – Минимальное переходное значение. Чем выше значение, тем больше должен быть угол поверхности на котором может быть данный цвет. Предназначен для того что бы определять вертикальные поверхности.

Bordercolor – Цвет граничных поверхностей острова.

Bottomcolor – Цвет нижней части острова.

Objects – Объекты которые находятся на острове.

Prefab – Префаб объекта.

Minheight – Минимальная высота на которой может находиться объект.

Maxheight– Максимальная высота на которой может находиться объект.

Maxangle – Максимальный угол поверхности на которой может находиться объект.

Interval – Расстояние между объектами.

Perlinnoisescale – Масштаб шума Перлина. От него зависит то, в каких областях острова будут объекты.

Offset – Смещение шума Перлина по координатам. Можно установить случайное значение.

