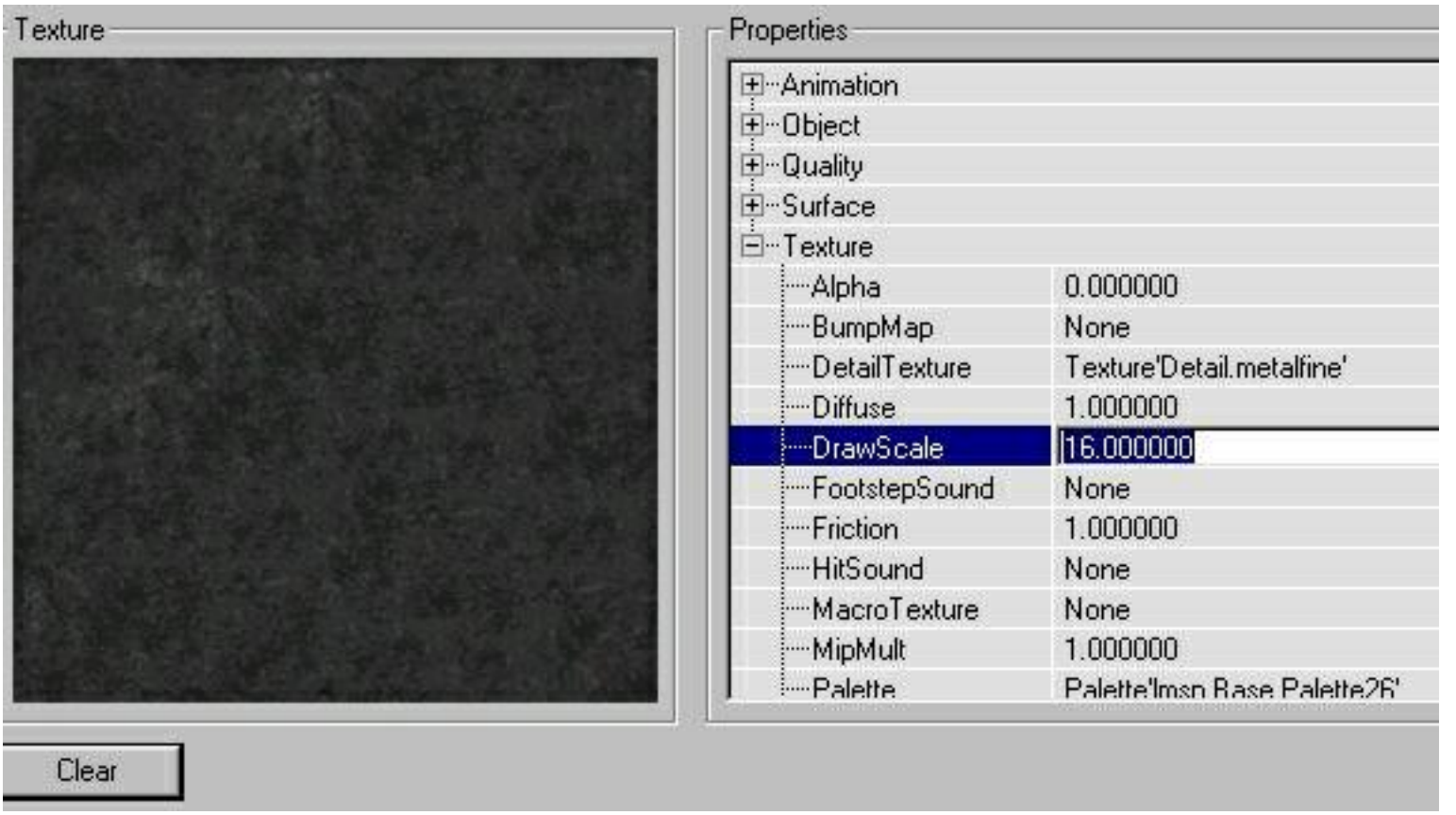
Artykuly - [UE1] Dokladne cienie by Raven dnia: 25 Listopad 2007, 22:26
Ostatnio przegladajac fora na UnrealSP.org, znalazlem niezwykle ciekawy temat (http://www.hellscrag.net/phpBB2/viewtopic.php?t=969) mówiacy jak powiekszyc mape swiatlo-cieni w UT. No ale do rzeczy. Otóz nie da sie tego zrobic tradycyjnym metodami. Trzeba oszukac gre tak, aby dla tekstury o standardowych rozmiarach rysowala swiatlocien o wiele wiekszych rozmiarach (definiowanych przez nas). Zatem do dziela.

Zakladam, ze masz juz gotowa mape. Zrób zatem kopie uzywanych przez Ciebie tekstur; np. skopiuj plik .utx i nazwij inaczej, wyeksportuj je i zimportuj w innym package, wszystko jedno jaki sposób wybierzesz, wazne jest, abys na swojej mapie uzywal TYLKO tych tekstur z nowego package. Mówie tu oczywiscie o teksturach, na których chcesz wykorzystac lepsze cienie. Zaznacz zatem kazda z tych takstur i wejdz do ich opcji:

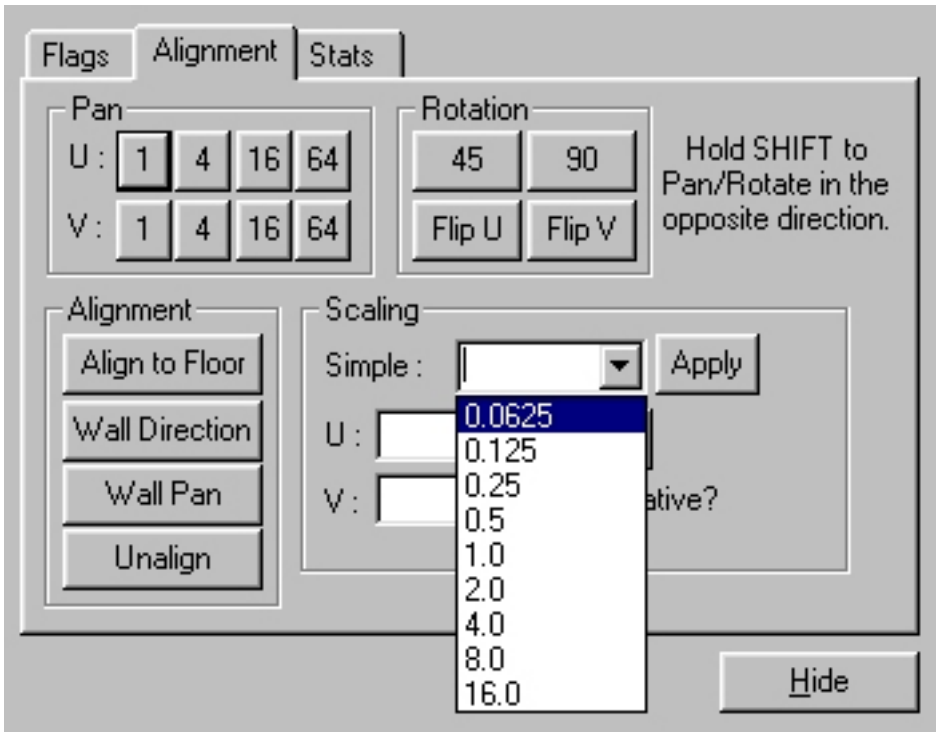
a tam w grupie **Texture** zwieksz **Draw Scale**.



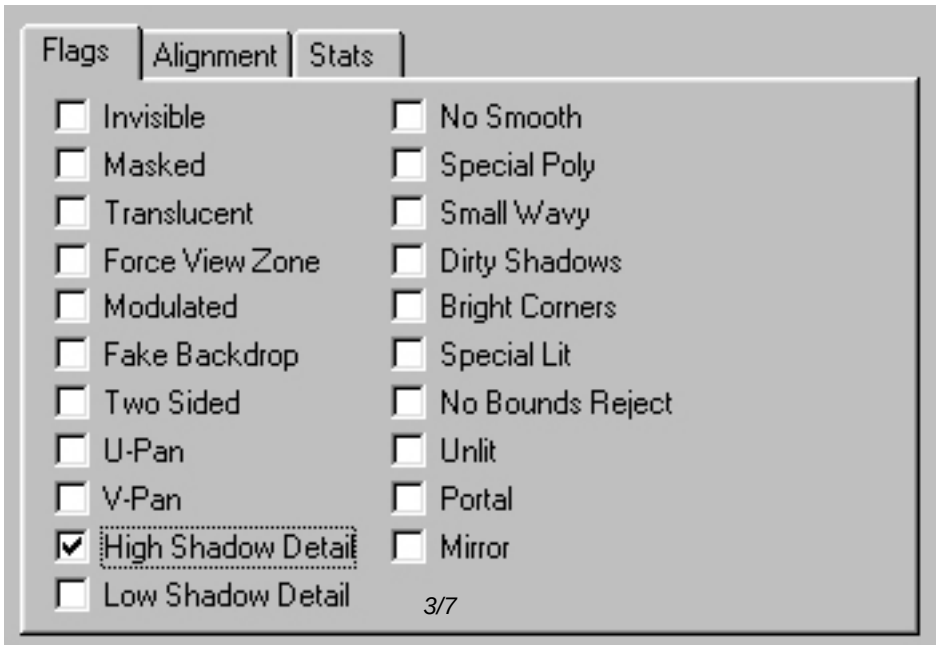
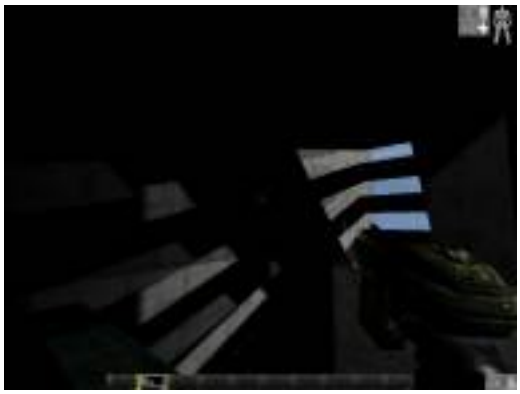
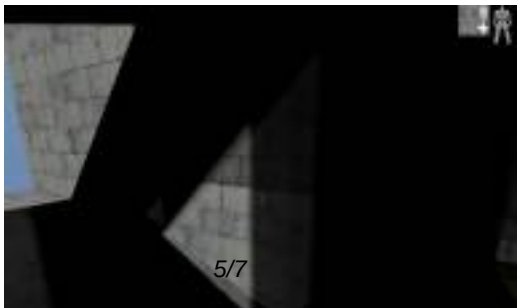
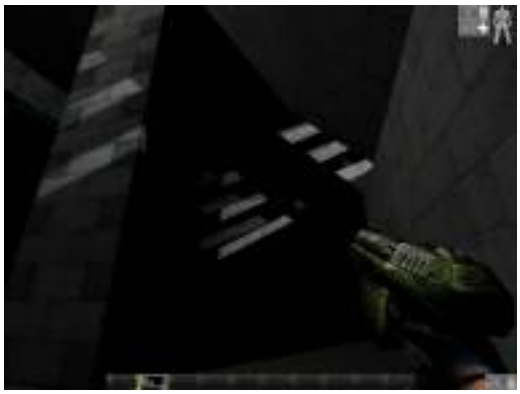
Nie musi to byc dokladnie ta liczba, która ja wpisalem, ponizej masz zaleznosci:

rozmiar tex	DrawScale	lightmap	mnoznik
256x256	1	256x256	1
256x256	2	512x512	0.5
256x256	4	1024x1024	0.25
256x256	8	2048x2048	0.125
256x256	16	4096x4096	0.0625

Tak wiec wybrac mozesz dowolna cyfre, jednak pamietaj, nie zawsze potrzeba dawac tak wielkiego swiatlocienia, czasami wystarczy mniejszy, no i oczywiscie moze to troche spowalniac gre. No, ale przejdzmy dalej. Aby uzywac tego wspanialego swiatlocienia, musimy zrobic jeszcze kilka rzeczy. Wpierw, przeskaluj tekstury na scianach, aby wszystko ladnie wygladalo:



Oraz w tym samym oknie, odblokuj opcje **High Shadow Detail**:


Flags
Alignment
Stats
Invisible
Masked
Translucent
Force View Zone
Modulated
Fake Backdrop
Two Sided
U-Pan
V-Pan
High Shadow Detail
Low Shadow Detail
No Smooth
Special Poly
Small Wavy
Dirty Shadows
Bright Corners
Special Lit
No Bounds Reject
Unlit
Portal
Mirror

I to tyle. Ponizej macie screeny tego, jak moze to wygladac: