水面の映り込み　2014/06/23 竹部

--------------------------------------------

■概要

kujiraの鏡のシステムを流用して水面の映り込みに対応した。

sangoでは鏡は存在しないのでそちらはオミット。

kujiraでは使用箇所が少なくスクリプトでデータを設定していたが、

今回は使用箇所が多いのでゾーンテーブルとアトリビュートのビットで設定している。



デバッググリッド表示で**青のグリッド**が映り込みビットON

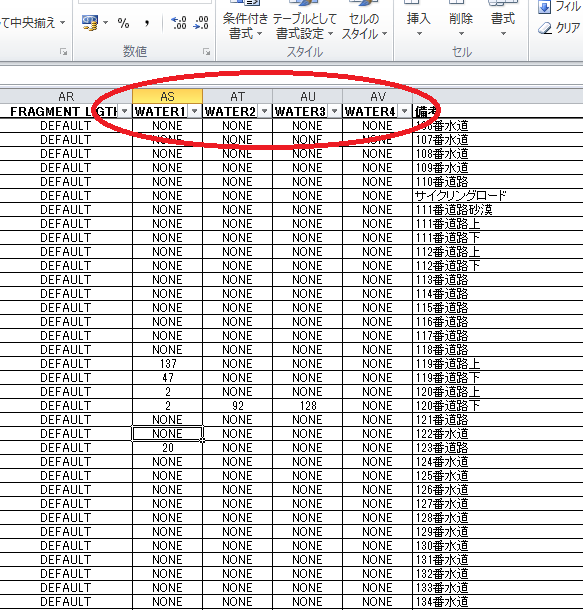


■対象データ：ゾーンテーブル

C:\home\sango\_field\convert\zonedata\zonetable.xls

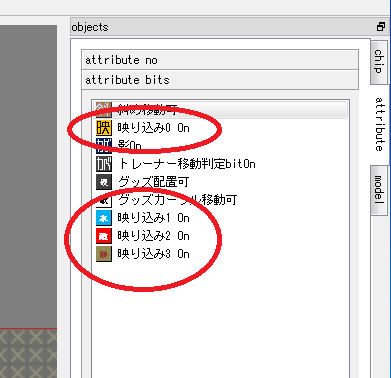
「WATER1～4」まで項目を追加しているのでここに水面の高さを設定。

この値にY軸反転するように鏡像を描画する。



■対象データ：マップエディタ

attribute bitsに「映り込み0~3」が追加されているので、映り込みさせたいグリッドにこのフラグを立てる。動作モデルはこのフラグが立っているアトリビュートなら鏡像を描画する。



■問題点と対処方法

・アトリビュートの設定されている範囲やカメラの設定によっては鏡像がON/OFFされる瞬間が見えてしまう。

->２～３グリッド余裕を持ってアトリビュート設定することで対処。

・元々動作モデルは２ユニット浮いているので建物の床などに使用されると浮いている感じが目立つ。水面のみの予定で作っていたのでこれは想定外ではある。

->カメラでアップにされる箇所はスクリプトから映り込みを切る、ある程度許容して仕様にするなどで対処した。

・鏡像がバウンディングボックスに含まれていなかったためなみのりなどで遠くに離れると鏡像がカリングされてしまっていた。

->映り込み中はバウンディングボックスに鏡像も含めるよう対処した。