鏡の映り込みはユニークシーケンスによるギミックで実現しています。

ゾーンテーブルにゾーン単位でユニークシーケンス「Mirror」を設定することで使用可能になります。

対象とできるモデルはキャラシェーダーが適用されているすべてのモデルです。

キャラシェーダーのあたっているエフェクトも対象にできます。

自転車等のサブモデルは現状対象にできません。

ソース　FieldMirror.cpp .h / ScriptFuncSetInit.cpp .h

初期化

Initialize

登録

Entry

削除

　Remove

パラメータセット

　SetMirrorParam

SetMirrorParamSide

描画

　Draw

DrawBefore

DrawAfter

初期化と描画はギミック設定がされれば自動で行われます。

モデルに鏡反射設定をする

二通りの設定方法があります。用途に応じて使い分けてください。

1そのゾーンにいる限り反射対象にしておく（自宅の自機）

　Initスクリプト等で対象モデルの登録と鏡のパラメータの設定を行います。

一度設定したらその後は触りません。

2ゾーンのある区画だけ反射設定にする（現身の洞窟の自機）

　Initスクリプト等で鏡の設定を行います。

　登録と削除をＰＯＳイベントで行います。鏡登録するスクリプトラベルを削除するラベルで挟むように配置します。

鏡登録するＰＯＳ

映り込み有効な範囲

削除するＰＯＳ

鏡への映り込みは、対象のモデルを一度通常描画した後、全頂点を鏡面に対して反転して再度描画することで再現しています。そのため、虚像側のカリング面も反転しています。

物体の影に関してはシャドウシェーダーとのバッティングがあるため、この機能は使用せず、鏡面からの距離を計算をして上で丸影を表示しています。