

Руководство по использованию скрипта FS25 – RIOS COM SPLINES

Назначение:

Скрипт предназначен для быстрого создания реки по сплайну без моделирования в Blender.

Автоматически создаёт водную поверхность, анимацию волн и выравнивание по рельефу.

ВАЖНО:

После установки скрипта папку textures необходимо переместить в корень вашей карты.

Пример структуры:

```
map/  
|  
├ textures/  
├ maps/  
├ data/  
└ map.i3d
```

Если папка textures будет находиться в другом месте, материалы воды могут не отображаться корректно.

Подготовка:

1. Откройте карту в GIANTS Editor.
2. Создайте Spline и проложите его по траектории будущей реки.
3. Отредактируйте точки для плавных изгибов.
4. Выделите сплайн перед запуском скрипта.

Основные настройки:

- Ширина реки (0-50): определяет ширину водной поверхности.
- Глубина (1-10): задаёт глубину русла.
- Сглаживание (1-100): влияет на плотность геометрии.
- Fluxo: включает течение воды.
- Скорость течения (1-12): регулирует скорость анимации.
- Размер волн: влияет на интенсивность волн.

Выравнивание по рельефу:

- Alinhar ao terreno: подстраивает реку под terrain.

- Deslocamento Y (0-20): смещение по высоте.
- Profundidade: глубина выемки русла.

Генерация:

После настройки выделите сплайн и нажмите GERAR RIO.

Рекомендуемые параметры:

Ширина 12-18

Глубина 4

Сглаживание 90

Скорость течения 4

Глубина выемки 3

Советы:

- Добавляйте больше точек на поворотах.
- После генерации можно подправить terrain вручную.
- Используйте декор: камни, растения, грязь.