

Предзагрузка динамических моделей (prefetching)

Материал из xrWiki

При спавне сталкеров и монстров машина подгружает с диска не только их модели, но и текстуры, и сильно тормозит при этом. Чтобы не было тормозов по этой причине, нужно подгружать модели сразу при загрузке уровня. Делается это следующим образом: в файле `X:\gamedata\config\prefetch\prefetch_single.ltx` заносите в список `visual`'ы тех сталкеров, которые часто подгружаются при спавне.

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Предзагрузка_динамических_моделей_\(prefetching\)&oldid=599](https://xray-engine.org/index.php?title=Предзагрузка_динамических_моделей_(prefetching)&oldid=599)»

Категория:

Справка

-
- Страница изменена 13 сентября 2017 в 17:38.
 - К этой странице обращались 4165 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

