

Секторы (Sectors)

Материал из xrWiki

Один из режимов работы в редакторе уровней. Позволяет работать с одной из систем оптимизации игры - секторами.

Содержание

- 1 Общая информация
- 2 Команды
- 3 Функции редактирования
- 4 Функции в Object Inspector

Общая информация

Система секторов предполагает выключение из рендеринга тех объектов окружения, которые игрок не видит. Построение секторов является необходимой основой для генерации порталов. Создание секторов является обязательным условием для билда уровня. Каждый полигон статической геометрии должен принадлежать какому-либо сектору. Стоит различать понятия **object** и **mesh**. Меши являются по сути составными частями объектов. Один объект может иметь от одного, до условно не ограниченного числа мешей. Объект, состоящий из множества мешей, получается путем экспорта нескольких объектов 3d-редактора одновременно. Каждому мешу можно назначить свой собственный сектор, именно поэтому комнаты зданий добавляются на уровень одним объектом, но имеют разные сектора.

Команды

Находятся в свитке **Command**. Доступны непосредственно после активации режима редактирования секторов.

Описание функций

• **Validate Sectors**

Позволяет вывести в лог список объектов и мешей без сектора, а так же общее количество полигонов без сектора.

• **Capture Volume**

Добавляет в сектор все объекты, центр которых расположен внутри габаритного контейнера сектора.

• **Distribute Objects**

Функция не работает, так как ее код находится под комментарием. Код частично копирует **Capture Volume**.

• **Create Default**

Позволяет создать базовый сектор (добавляет в него все объекты без присвоенного сектора).

• **Remove Default**

Позволяет удалить базовый сектор.

Базовый сектор отличается от обычного только названием и цветом. Называется он Sector_DEFAULT, это название нельзя ввести вручную, поскольку все буквы после окончания ввода превращаются в строчные. Если внести изменения в название базового сектора, все буквы в его названии так же станут строчными и он перестанет считаться базовым.

Функции редактирования

Находятся в свитке **Edit**. Становятся доступны только после выбора инструмента добавления(add) на верхней панели.

Описание функций

- **Create New Single (From Mesh)**

Установка флажка позволяет через нажатие создать новый сектор для меша.

- **Create New Multiple (From Object)**

Установка флажка позволяет через нажатие создать новые сектора для всего объекта, причем каждому мешу будет присвоен свой сектор.

- **Meshes: +M**

Установка флажка позволяет через нажатие добавлять объекты в выделенный сектор.

- **Meshes: -M**

Установка флажка позволяет через нажатие удалить объекты из выделенного сектора.

- **Box Pick**

Установка флажка позволяет добавлять(убирать) объекты через выделение прямоугольником.

Функции в Object Inspector

Становятся доступны при вызове окна **Object Inspector** (по умолчанию enter).

- **Common**

Содержит функцию **Draw Solid**, установка флажка которой меняет способ отображения секторов.

- **Items**

Содержит графу **Name**, в которой задается имя сектора, а так же **Color**, в которой можно изменить цвет сектора.

- **Transform**

Содержит графы **Position**, **Rotation** и **Scale**, которые ни на что не влияют.

- **Имя сектора**

Содержит графу **Change LevelMap to**, в которой можно задать подуровни миникарты (пример можно увидеть на некоторых МП-картах).

- **Contents**

Содержит статистику по количеству объектов, мешей и полигонов в выбранном секторе.

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Секторы_\(Sectors\)&oldid=1276](https://xray-engine.org/index.php?title=Секторы_(Sectors)&oldid=1276)»

Категория:

Level Editor

-
- Страница изменена 2 апреля 2024 в 20:45.
 - К этой странице обращались 237 раз.

- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

