# Оптимизация геометрии в X-Ray

Материал из xrWiki

В движок, СДК и плагины экспорта из 3д-редакторов заботливо встроено множество чрезвычайно паскудных опций, которые надёжно испортят вашу высокодетализированную модель на каждом этапе разработки.

Давайте попробуем посчитать, сколько вредных "оптимизаций" впилили ПЫСы за годы разработки сталкира:

1. при экспорте из Майи слишком близко расположенные вершины сливаются воедино;
2. при добавлении статичного меша в Level Editor он тоже "оптимизируется", получая больше вершин, чем до импорта;
3. при построении уровня в Level Editor слишком мелкие треугольники просто удаляются из итогового меша, оставляя дыры в геометрии;
4. при экспорте скелетной модели из Actor Editor (то же самое, что и в майкином экспортёре).

Насколько же нужно было не контролировать результат работы моделлеров, чтобы создавать столько искусственных "исправлялок"?..

Кроме вредных, есть и необходимые оптимизации:

1. компилятор уровней xrLC разбивает слишком большие полигоны на меньшие (для более плотной паковки лайтмапов?);
2. движок не слишком точно обрабатывает скелетные меши ради большей скорости.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Оптимизация_геометрии_в_X-Ray&oldid=868»

Категория:

X-Ray SDK

---


- Страница изменена 6 июля 2018 в 11:22.
- К этой странице обращались 2375 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).