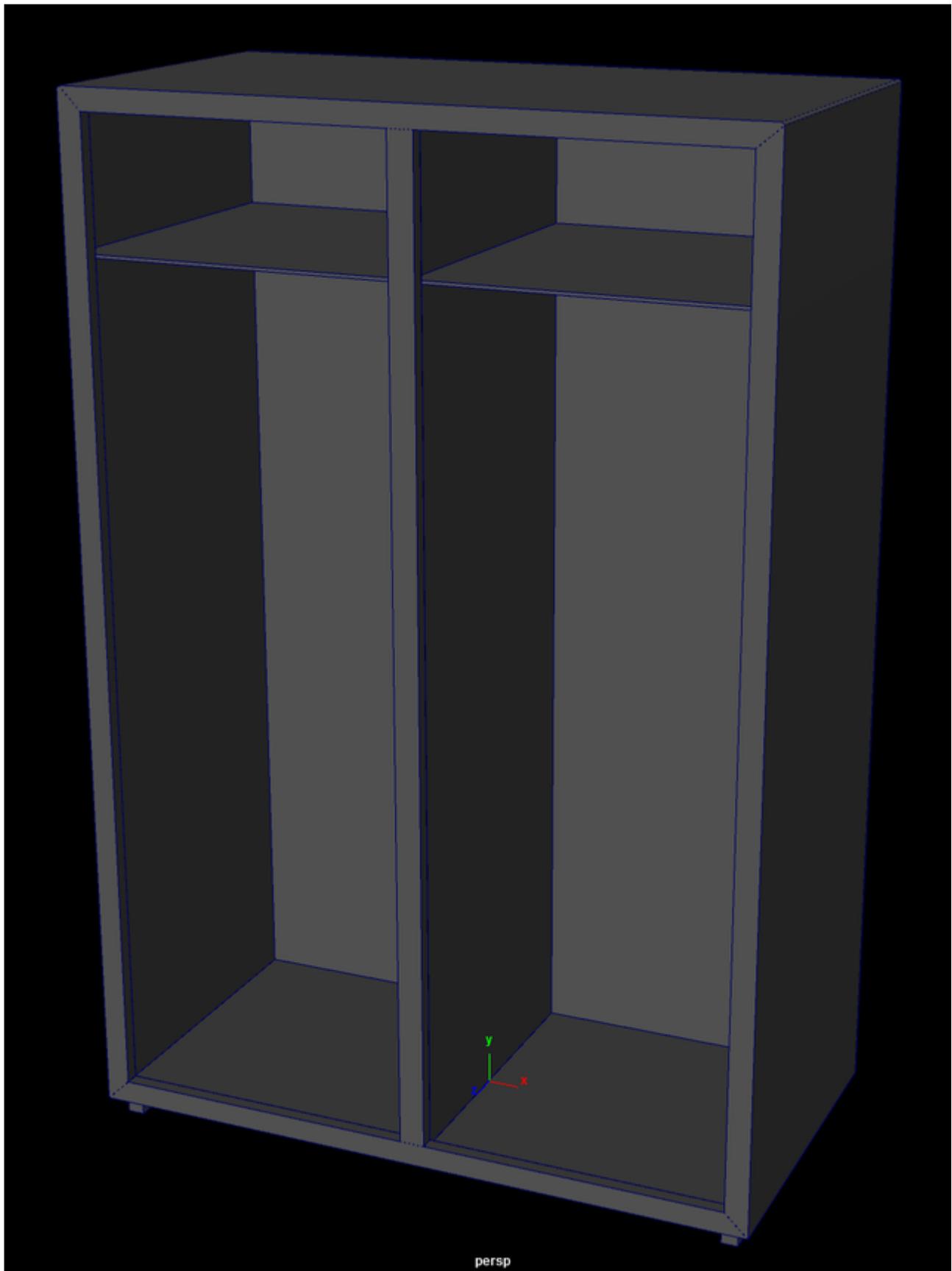


# **Сшивать или не сшивать? или цельный меш против отдельных объектов**

Материал из xrWiki

Возьмём такой простой объект, как раздевалочный шкафчик, выполненный в виде цельного меша.



Его статистика:

- 78 вершин
- 139 рёбер
- 152 треугольника

Цельный меш даёт такие преимущества:

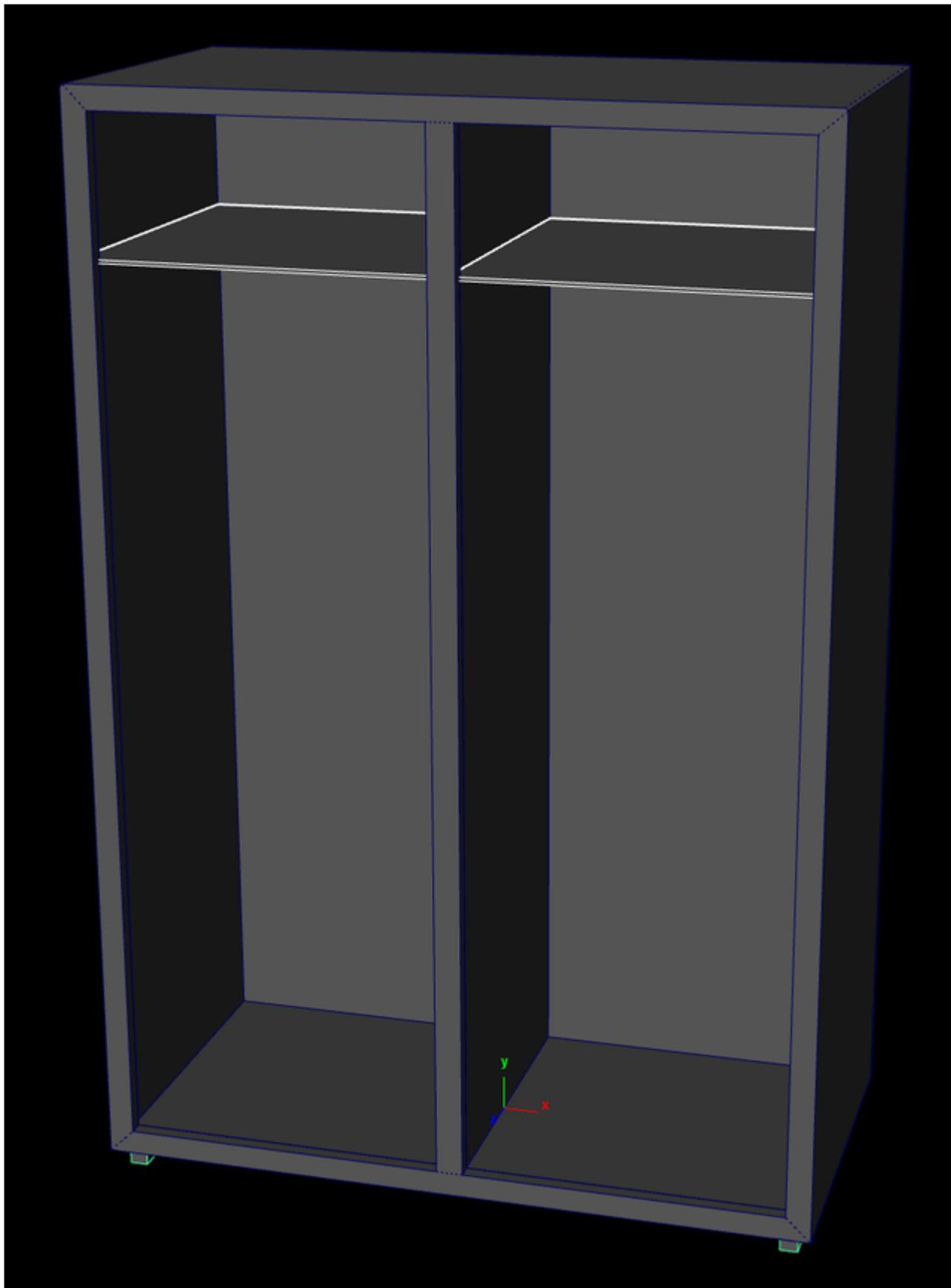
- не нужно выделять каждый меш при редактировании компонентов
- не нужно принимать какие-то особые меры при смене трансформаций - выделил и крути как хочешь
- возможно, адекватнее освещается/затеняется в движке

Недостатки:

- большее количество вертексов/треугольников
  - при редактировании меша нужно править и развёртку
  - создание модели из цельной оболочки занимает больше времени
- 

Попробуем отделить ножки и полки от остального меша (Edit Mesh -> Extract), зачистим оставшиеся мусорные компоненты и получим такую статистику:

- 78 вершин
- 126 рёбер
- 120 треугольников



Сразу бросается в глаза, что количество вершин осталось прежним. Кол-во рёбер и треугольников уменьшилось. Встаёт **вопрос**: а даст ли это какой-то прирост производительности или же значение имеет лишь количество вершин?

Преимущества объекта из отдельных мешей видятся такими:

- меньше треугольников
- возможность изменять отдельные меши, не затрагивая при этом другие
- быстрее создавать модель

Источник — [«https://xray-engine.org/index.php?title=Сшивать\\_или\\_не\\_сшивать%3F\\_или\\_цельный\\_меш\\_против\\_отдельных\\_объектов&oldid=821»](https://xray-engine.org/index.php?title=Сшивать_или_не_сшивать%3F_или_цельный_меш_против_отдельных_объектов&oldid=821)

---

- Страница изменена 24 мая 2018 в 17:57.
- К этой странице обращались 353 раза.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

