X-Ray 1.8

Материал из xrWiki

X-Ray 1.8 создаётся для решения задач и достижения целей, выдвигаемых современными левелдизайнерами и моделлерами: создавать большие и высокодетализированные локации и модели на более адекватном инструментарии, чем ПЫСовские огрызки.

В проект условно можно включить четыре компонента:

- собственно движок
- компиляторы
- СДК
- плагин бардака для Майи

Содержание

- 1 Движок
- 2 Компиляторы
- 3 СДК
- 4 Плагин для Майи
- 5 Сторонний код
- 6 Разработчики

Движок

- полностью рабочая x64 версия
- внутриигровой редактор на imgui. В данный момент есть полностью рабочий редактор погоды, визуализация ИИ-нод, некоторых спавн-элементов, просмотр логики персонажей в нодовом представлении, просмотр кода пиксельных шейдеров и частично рабочий редактор интерфейса.
- поддержка 25-битной ИИ-сетки
- загрузка .object и экспорт .ogf самим движком в автоматическом режиме
- реализация компаса и дозиметра
- отключена квантизация скелетных моделей по руководству Shoker'a

Подробнее см. полный список изменений

Компиляторы

- полностью рабочие x64 версии
- дана возможность вручную задать число потоков в некоторых режимах
- xrAI может использовать Intel TBB
- xrAI поддерживает до 2^{25} (33 554 432) нод ИИ-сетки
- реализован нересурсоёмкий алгоритм создания кросс-таблицы в xrAI
- режимы обхода invalid faces, сохранения лайтмапов в несжатом виде и др.

Подробнее см. полный список изменений

СДК

- решена проблема со сглаживанием нового типа
- дана возможность задать размер ноды ИИ-сетки
- поддержка до 2^{25} (33 554 432) нод ИИ-сетки
- реализован параллелепипедальный env_mod
- добавлен удобный редактор списка привязок
- ликвидировано несколько скрытых "оптимизаций" геометрии
- реализован хардварный скиннинг
- заменён древний файловый диалог на современный виндовый
- расширены лимиты на импостеры и декали
- возвращена погода
- более удобный и логичный интерфейс
- версия на imgui (в разработке)
- исправлено множество назойливых багов, превращавших работу в сущий ад

Подробнее см. полный список изменений

Плагин для Майи

- работает с новым сглаживанием
- экспортирует анимацию камеры
- корректно обрабатывает трансформации суставов
- умеет сохранять .object с LZH-сжатием

Подробнее об исправленном плагине можно прочесть в статье X-Ray Maya tools

Сторонний код

Движок использует решения imdex, xp-dev, Open X-Ray, Charsi

Разработчики

Движок и компиляторы - **abramcumner**

СДК и плагин - **SAAS**

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=X-Ray_1.8&oldid=865»

- Страница изменена 6 июля 2018 в 10:46.
- К этой странице обращались 931 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).