

Типы геометрии в X-Ray

Материал из xrWiki

В нашем движке существует условно два типа геометрии: статичная и динамическая.

Статичная

Её можно добавлять лишь через Level Editor (как правило в режиме Objects и частично Groups) и превращать в готовый уровень компилятором геометрии xrLC. Освещение (лайтмапы) и геометрия для просчёта коллизий просчитываются автоматически тем же компилятором. Быстрого способа добавить статичную геометрию в игру не существует.

- **Multiple Usage (MU)** – разновидность статической геометрии. Отличается тем, что используют сгенерированную в LE текстуру-билборд, на которую переключается при некотором расстоянии от внутриигровой камеры. Используется в основном для деревьев и машинок.
- **HOM (Hierarchical Occlusion Maps)** – геометрия для механизма отсечения объектов, скрытых от игровой камеры этой самой геометрией. Те объекты, что перекрываются геометрией с типом HOM, отсекаются и не отрисовываются.
- **SOM (Sound Occluder)** – геометрия для механизма отсечения звуков. Источники звука, находящиеся за поверхностью с типом SOM, не слышны для актора.

Динамическая

Под динамической геометрией имеются в виду скелетные модели, которые добавляются на уровни, как правило, посредством спавна и (частично) групп. Примитивная геометрия для обработки физики создаётся в Actor Editor полуавтоматически.

- **Dynamic** – базовый тип скелетной геометрии.
- **Progressive Dynamic** – с оптимизацией на расстоянии (какая-то разновидность LOD'ирования)

Динамическая геометрия поддерживает использование упрощённых LOD-моделей. Ссылка на них задаётся в ActorEditor.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Типы_геометрии_в_X-Ray&oldid=1198»

Категория:

Level Editor

-
- Страница изменена 3 февраля 2024 в 18:44.
 - К этой странице обращались 530 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).



