Почему 20 пикс. на метр — не всегда хорошо?

Материал из xrWiki

Все мапперы, которые создавали карты для сталкера, знают — чем выше значение **Pixel per meter** — тем качественнее будут статические тени. 20 пикселей на метр — верхнее значение, которое возможно установить через интерфейс LE. Однако, с этим значением есть один нюанс.

В большинстве случаев, создавая свои карты с нуля или редактируя оригинальные, мы используем готовые настройки всего и вся, не особо вникая в тонкости работы тех или иных параметров. Тем не менее, шаблонные настройки из оригинальных карт сталкера несовершенны. В частности, это очень заметно на hemi-источниках света.

20 px/m



Как можно видеть, края у источников света слишком отчетливые, нет плавности перехода.
Плавность перехода у статических источников регулируется специальными параметрами, работа которых описана в этой статье.
Но настройка этих параметров для каждого источника света (каждый из которых имеет свой радиус, яркость и цвет) дело достаточно муторное.
Решение, которое сглаживает ситуацию — уменьшение качества теней.

10 px/m



Края стали более плавными за счет потери качества теней. К слову говоря, 10 пикселей на метр — стандартное значение, которое разработчики ставили своим картам.

Плюсы решения

- быстрота в исправлении проблемы
- более высокая скорость компиляции по сравнению с 20 px/m

Минусы решения

- общее качество теней становится хуже
- края все-таки не такие плавные, как при индивидуальной настройке каждого источника

Автор: **RayTwitty (aka Shadows)**

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Почему_20_пикс._на_метр_—_не_всегда_хорошо%3F&oldid=800»

Категория:

Level Editor

- Страница изменена 1 апреля 2018 в 19:02.
- К этой странице обращались 3026 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).