

# Экспорт сцены в .obj

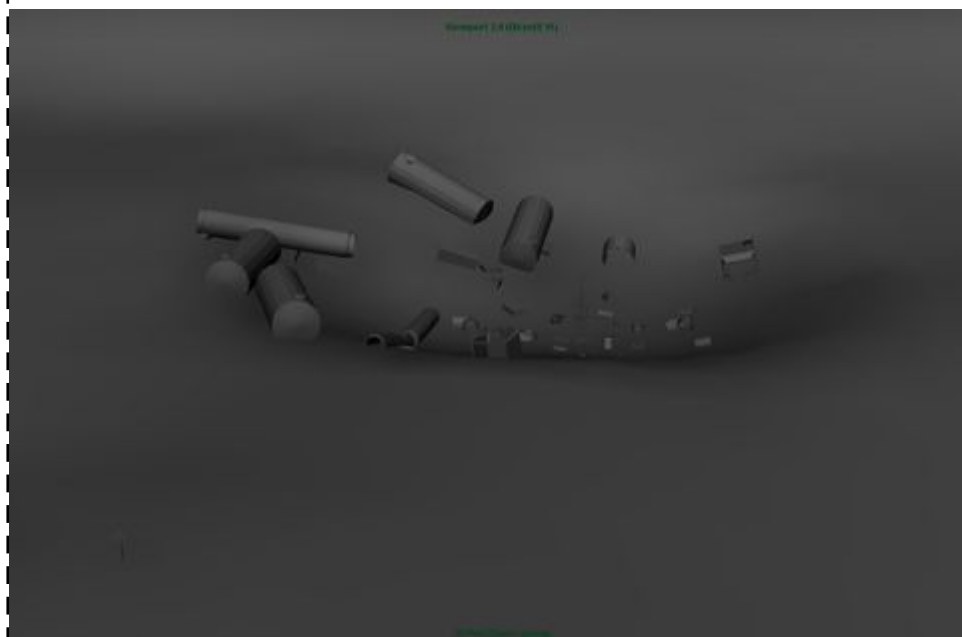
Материал из xrWiki

Иногда возникает необходимость вставить в 3d-редактор группу объектов из LevelEditor'a как референс или полноценный объект. Как правило, это случаи создания анимационных сцен среди реквизита, добавленного в редакторе уровней. На этот случай предусмотрена опция экспорта в формат Wavefront object (.obj):

- **Scene -> Export entire scene as Obj** (экспортировать всю сцену как .obj)
- **Scene -> Export selection as Obj** (экспортировать только выделенное)



Экспортируются как mesh'и, так и материалы.





Известная проблема - в оригинальном LE не сохраняется информация о группах сглаживания и инвертируются нормали на некоторых объектах (исправлено в борщовском LE).

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Экспорт\\_сцены\\_в\\_.obj&oldid=1234](https://xray-engine.org/index.php?title=Экспорт_сцены_в_.obj&oldid=1234)»

Категория:

Level Editor

- 
- Страница изменена 10 февраля 2024 в 21:59.
  - К этой странице обращались 2667 раз.
  - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

