Тормоза в окнах проекций

Послан arthursaifutdinov - 29.12.2015 17:28

Доброго времени суток! Нужен совет. Вопрос по Alias. Очень нравится софт, отличная вещь. Всё достаточно понятно и логично. Но когда дело доходит до мелких деталей, окна проекций начинают жутко тормозить. От безвыходности отключаю anti-aliasing, скрываю слои, выставляю fast вместо accurate и прочее. Немного спасает. Но стоит раскрыть все слои и начинается ахтунг. Тормоза Brembo отдыхают! Приходится жертвовать нужными филетами и приятными мелочами вроде болтиков на колёсах. Кузов строится без проблем и другие вещи в подобных масштабах. Но именно мелочёвка тормозит в проекциях, например протекторы шин. Что делать не знаю. При этом в кейшот этот файл вообще без проблем крутиться.

Железо вроде не топовое конечно, но и далеко не самое слабое. Core i7, g-force 540M, 6Гб Озу DDR3.

Alias 2014. Вот такая неприятная вещь.

==========

Тормоза в окнах проекций

Послан asanty - 29.12.2015 18:57

Помогает просто удаление всех локаторов или их скрытие, они бывают вызывают тормоза, а в каркасном отображении тоже тормозит?

==========

Тормоза в окнах проекций

Послан arthursaifutdinov - 29.12.2015 22:05

Я решил делать эти мелочёвки мешом. Т.к меш съедает меньше ресурсов. Через speedform буду гонять сглаженый obj объект в alias, благо софт позволяет это сделать. Тормозные диски тоже мешом с развёрткой, будет проще чем дырявить сурфейс сотнями трубочек.

Сегодня пробовал, сцена сразу разгрузилась. Открыл в кейшот, модель не стала хуже. Шины полуслики нурбсовские, меньше протекторов, системе проще, да и смотрятся такие шины красивее обычных) Только болтики и тормоза мешовые. Диски нурбс.

В общем так теперь лучше. Потом выложу и отпишусь. Может быть кому-то такой приём тоже поможет. Спасибо!

==========

Тормоза в окнах проекций

Послан asanty - 30.12.2015 16:09

Просто на мой взгляд всю эту мелочевку нет особого смысла делать в алиасе, например финальный проект я собираю в кате, там ничего не тормозит и кейшот прекрасно все цепляет!! и все остается в родных NURBS

==========

Тормоза в окнах проекций
Послан ImaBanana - 30.12.2015 17:49

_____

я в кейшот всегда импортирую меши. Нурбс часто глучат, часто появляются щели. Так-же развертку подцепляю к финальным мешам, можно при этом сделать развертку в сторонних программах. На мой взгляд рендерить нурбс неоправданная роскошь. Большие проекты нужно оптимизировать, все лишнее удалять. Филет на шинах, часто бывает лишним.

==========

Тормоза в окнах проекций
Послан asanty - 30.12.2015 19:18

_____

Ну да согласен, в этом есть рациональное зерно, я отмечал, что глючно импортируется в кейшот НУРБС, которые в формате step или igs и тому подобные, а если импортировать напрямую из программы в которой строишь, то глюков никогда не замечал

==========

Тормоза в окнах проекций
Послан arthursaifutdinov - 30.12.2015 19:33

_____

При импорте нурбс тессяляцию нужно выставлять как можно больше, тогда щелей нет. Но это опять ресурсы.
На будущее хочу себе купить нормальную систему с quadro, не младше K 2200. Тогда думаю все эти проблемы исчезнут напрочь)

==========

Тормоза в окнах проекций
Послан ImaBanana - 31.12.2015 11:31

_____

Тессяляция это параметр меша, нурбс не имеет тесссяляции, а перегоняется в меши уже в кейшоте. Да и в самом кейшоте я не нашел параметров настройки теселяции, так что он выставляет ее относительно настроект качества рендера.
Работал на квадро нвидиа, если не ошибаюсь fx4000, значительного прироста производительности я не заметил. Дело не в машине, а в оптимизации.

asanty, Я как раз перегонял из рино, часто появляются щели, поэтому всегда перегоняю из рино меши. Из Алиса еще не пробовал, может результат будет лучше.

==========

Тормоза в окнах проекций

Послан arthursaifutdinov - 31.12.2015 11:40

_____

Да, я знаю что нурбс тесселяции не имеет) Но этот параметр есть в импорте файла wire из alias, в самом keyshot. Ставишь большее значение и щелей не остаётся, я выставляю это значение ~35-40% от максимума.

==========