
Mipmaps

Geschrieben von Mental Gear - 02.06.2008 12:45

Hallo

Beim StÄ¶bern auf der rutschigen Site fand ich einen fÄ¼r mich sehr interessanten Artikel Ä¼ber die Auswirkungen von zu vielen Mipmaps, wie es ja bei vielen Standalones(auch bei meinem) der Fall ist oder war.:unsure:
<http://www.nogripracing.com/forum/showthread.php?t=26073>

Der Zusammenhang von Performance-EinbrÄ¼chen und zu vielen Mipmaps war mir bis jetzt gar nicht bewuÄ¼t. :huh:

GrÄ¼Ä¼e MG

=====

Aw: Mipmaps

Geschrieben von Plage - 02.06.2008 14:30

Das geht Hand in Hand mit den LODs (Levles Of Detail) der Modelle. Wenn ein Auto fÄ¼nf LODs hat, dann braucht es auch fÄ¼nf Mipmaplevels, sonst gibt es im Spiel Probleme (Lag) und fÄ¼r einige Leute mit nicht so leistungstarken Sytemen sogar CTD.

Deswegen sind wir ja am Updaten des Fuhrparks, weil da doch einige "Korke" drin sind.

GruÄ¼

Martin

=====

Aw: Mipmaps

Geschrieben von Mental Gear - 02.06.2008 19:54

Kann man das mit dem LODs in GTL irgendwo einsehen?

GrÄ¼Ä¼e MG

=====

Aw: Mipmaps

Geschrieben von Plage - 02.06.2008 20:33

Bestimmt, aber ich wÄ¼Ä¼te jetzt nicht mit welchem Programm.

Aber wenn du ein originales Auto aus GTL als Vorbild nimmst und dir da die jeweiligen Mipmaplevels der Texturen anguckst, dann solltest du keine Probleme haben.

GruÄ¼

Martin

=====

Aw: Mipmaps

Geschrieben von [F!A] Bernd - 02.06.2008 23:20

Moin.

Die Mipmaps siehst Du im GEditor.

Dort sollte unter dem Punkt MipMapLevel im rechten MenÄ¼ eine 5 stehen.

Das bedeutet, das Du im DDS Konverter eine 6 eingeben musst.

Die Diskrepanz zwischen DDS Konverter und GEditor kommt meines erachtens daher, das der GEditor die Hauptgrafik

nicht als MipMap interpretiert.

GruÃ
BÃrnie

=====