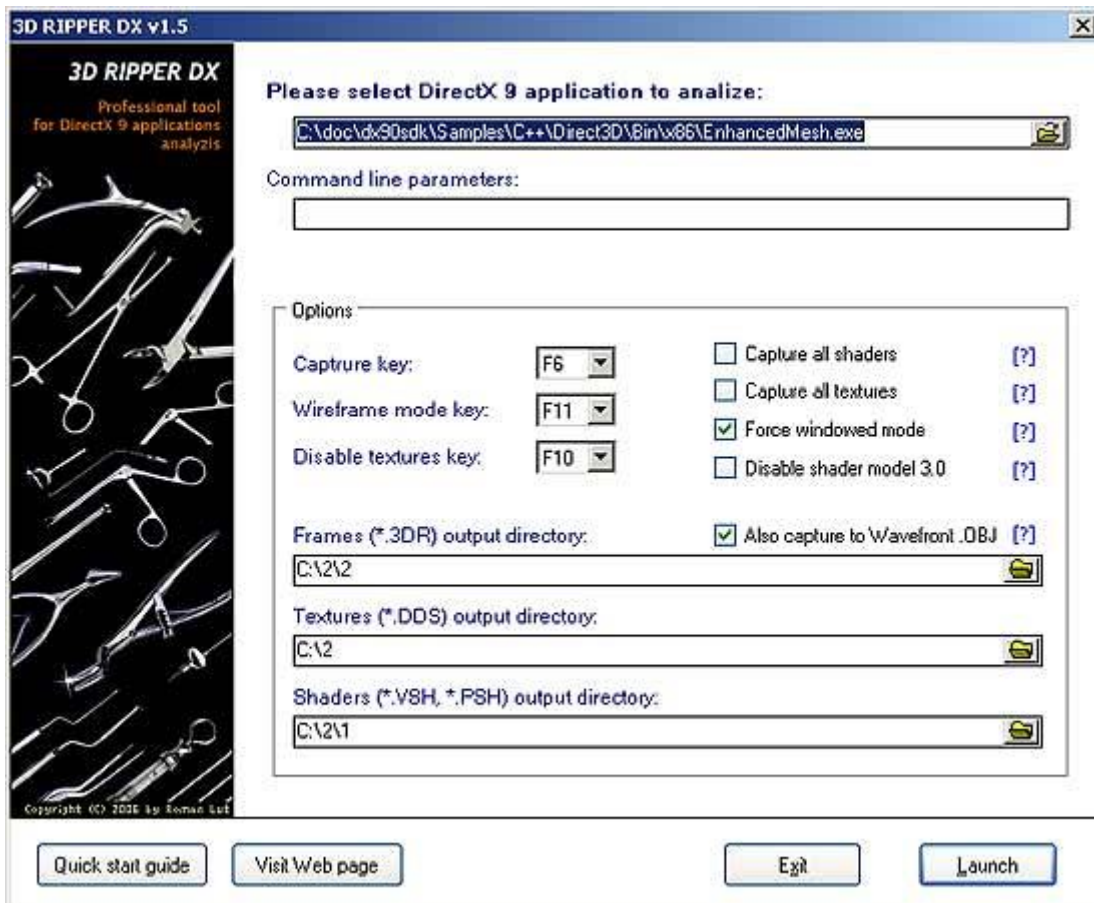


Быстрое руководство по началу работы

- Запустите 3D Ripper ДУПЛЕКСНЫЙ.



- Выбор анализируемого объекта приложение исполняемый файл и укажите параметры командной строки.

- Выбранный каталог для хранения кадров захватов, шейдеров и текстур.

- Нажмите кнопку "Запуск".

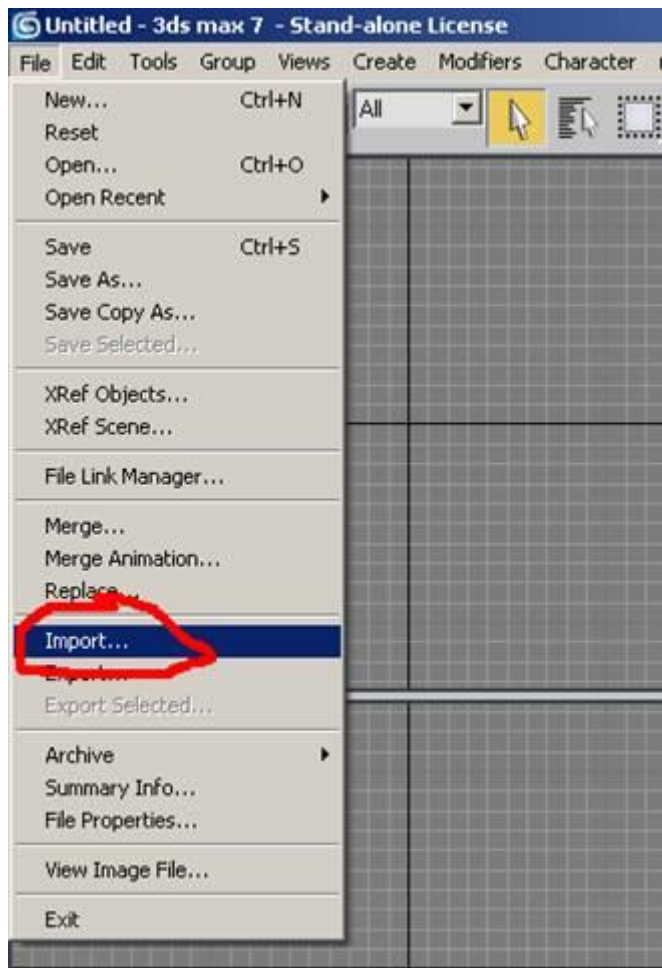
Если 3D Ripper DX является инициализировано правильно, чем будет отображаться надпись "Ready to capture" в верхнем левом углу экрана. Если нет, то это не DirectX9 приложение-3D Ripper DX работать не будет.



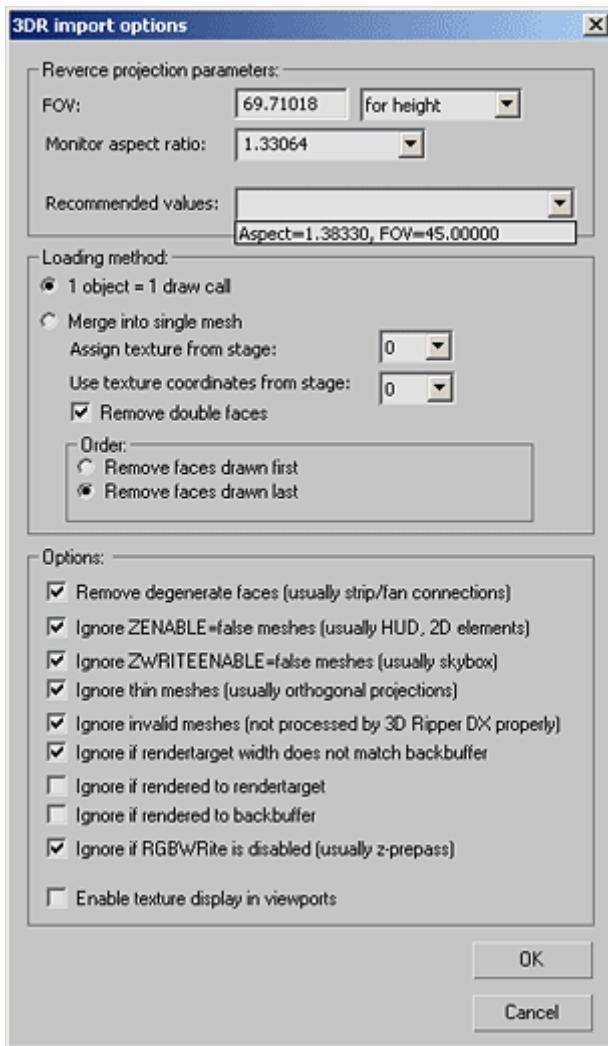
- Захват одного или нескольких кадров с ключом " F12 " (можно изменить в настройках).
- В зависимости от того, насколько эффективно игра рисует кадр, это может занять от 20 секунд до 20 минут.



- Выход из приложения.
- Запуск 3D-студии Макс.
- Выберите " File- > Import", Формат 3DR.



- Выберите файл с помощью захваченный кадр (должен быть назван " frameXXXX.3dr").



Вы должны указать назад параметры проекции (FOV, соотношение сторон).

Значение FOV может быть указано для высоты экрана, или для ширины экрана.

Соотношение сторон-это физическое соотношение сторон монитора.

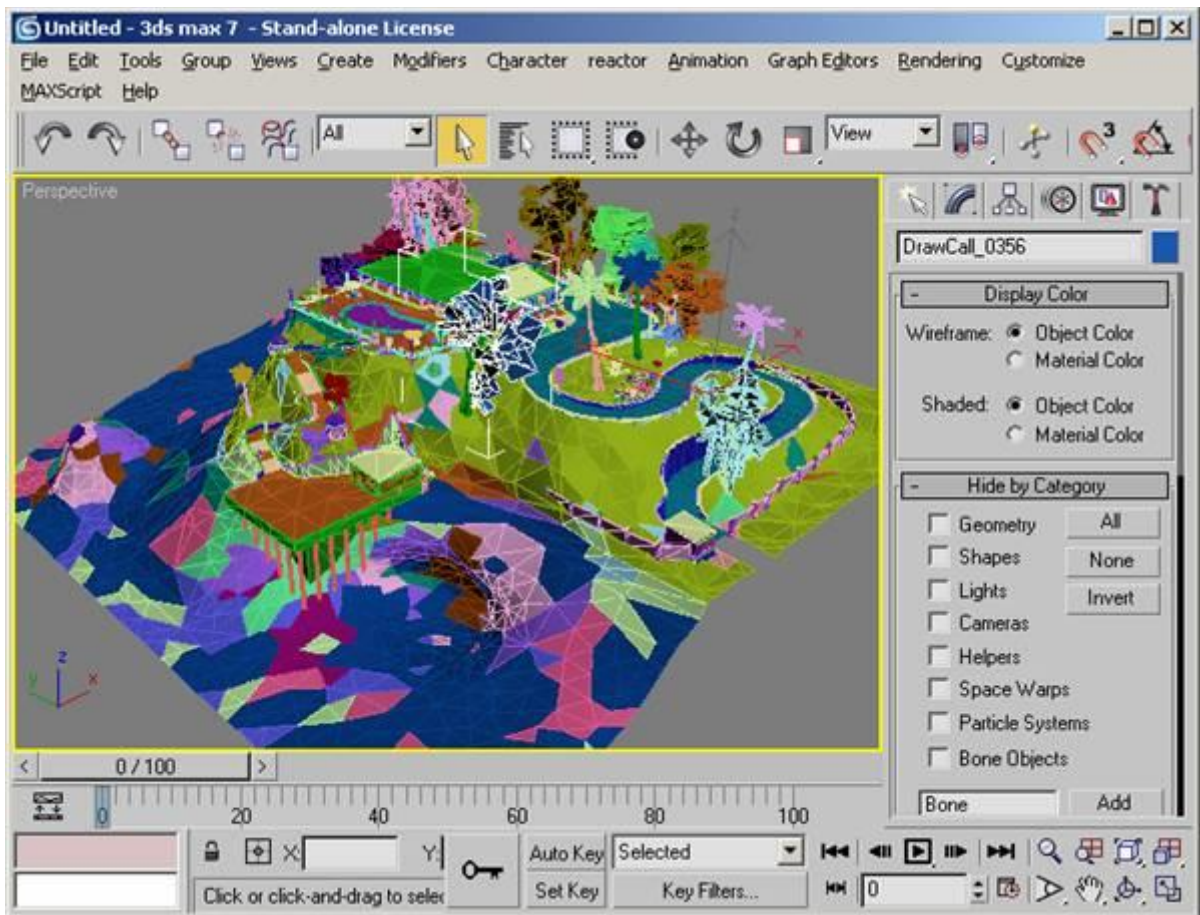
Начиная с версии 1.5, 3D Ripper DX может оценить необходимые параметры параметры.

Просто нажмите на пункт в поле со списком "рекомендуемые параметры".

Оставьте все остальные варианты По умолчанию. Плагин будет загружать геометрию рамы в 3DS Max.

1000 объектов (типичные draw Call count) возьмите много памяти, даже не пытайтесь сделать это меньше, чем 1 ГБ ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ !

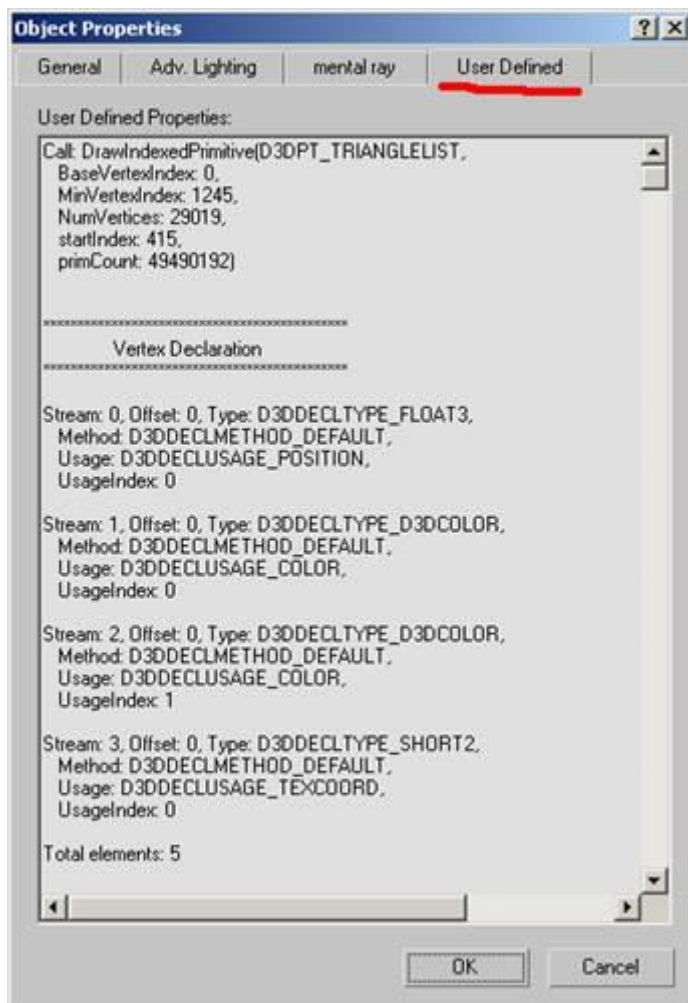
- Введите " Дисплей" вкладка и выберите опцию "отображать объекты по цвету", чтобы визуально увидеть, что точно был нарисован каждый индивидуальный розыгрыш вызова.



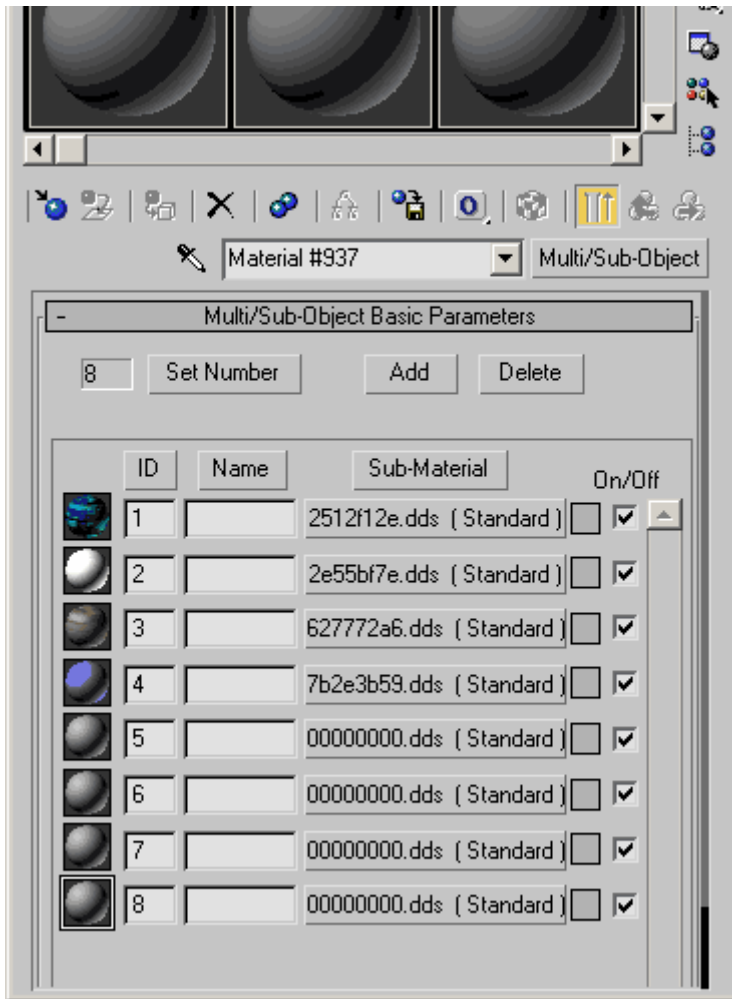
- Выберите один объект, выберите пункт " правка- > свойства объекта..", перейдите на вкладку" определено пользователем".



- Смотрите renderstate, текстуры, потоки вершин, индексный поток, объявление вершин, вершина и шейдеры пикселей, используемые с этим вызовом draw.



- исследуйте объект материал и посмотреть, какие текстуры были согнуты на каждом этапе:



- осмотрите все 8 захваченных Наборы координат 2D текстуры:

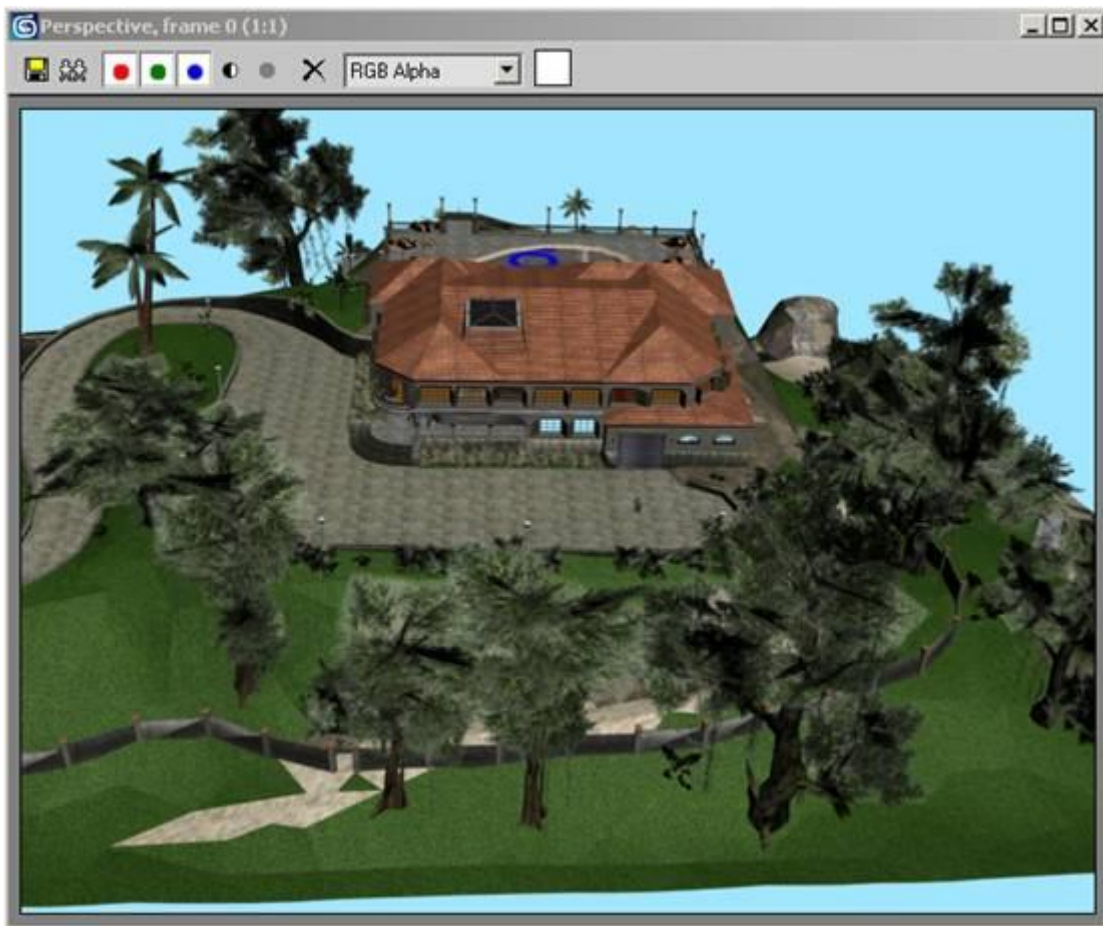
Map Channel Info

Copy Paste Name Clear Add SubComp Lock Update

Copy Buffer Info:

Object Name	ID	Channel Name	Num Verts	Num Faces	Dead Verts	Size(KB)
DrawCall_0168	mesh	-none-	65	100	0	2kb
DrawCall_0168	vsel	-none-	65	100	0	0kb
DrawCall_0168	-2:Alpha	-none-	0	100	0	1kb
DrawCall_0168	-1:Illum	-none-	0	100	0	1kb
DrawCall_0168	0:vc	-none-	0	100	0	1kb
DrawCall_0168	1:map	-none-	65	100	0	1kb
DrawCall_0168	2:map	-none-	65	100	0	1kb
DrawCall_0168	3:map	-none-	65	100	0	1kb
DrawCall_0168	4:map	-none-	65	100	0	1kb
DrawCall_0168	5:map	-none-	65	100	0	1kb
DrawCall_0168	6:map	-none-	65	100	0	1kb
DrawCall_0168	7:map	-none-	65	100	0	1kb
DrawCall_0168	8:map	-none-	65	100	0	1kb

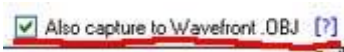
- Или визуализировать сцену !



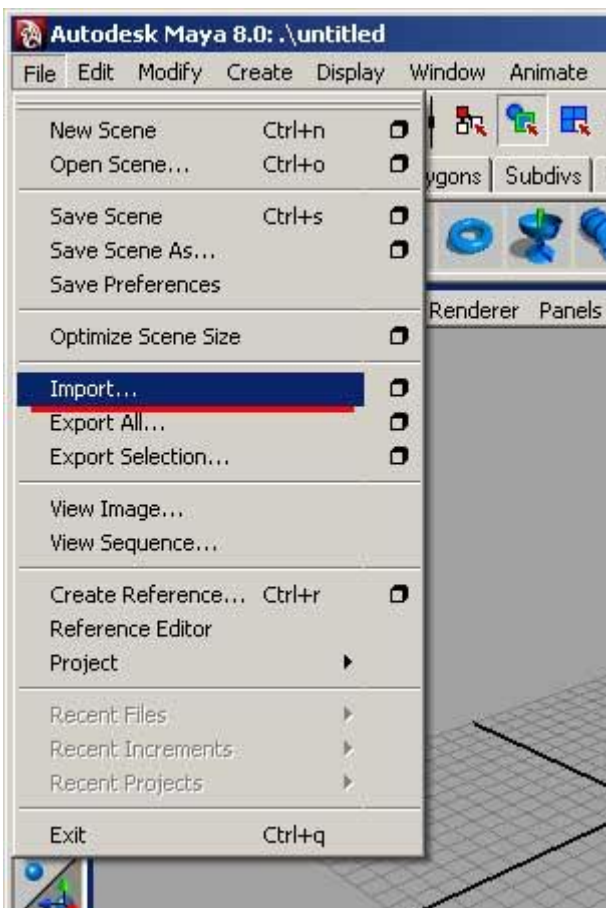
Майя импортировать

Майя импорт ограничен Wavefront .Формат файла OBJ. Только геометрия, текстура координаты и карты могут быть импортированы.

Сделай уверен, что вы установите " также захват для Wavefront .Опция " OBJ " в 3D Ripper DX launcher.



в Майе, выберите Импорт -> .Формат файла Obj. OBJ и MTL файлы хранятся в 3DR выходной каталог.



Объекты в Майе будут появляться искажения. Откройте OBJ-файл в блокноте и посмотрите на первые несколько строк:

`#AR=1.38330, FOV=45.00000 (высота), Xscale: 0.57298, Yscale: 0.41421, Zscale: 1.0`

Есть параметры неоднородного масштаба, применяемые к сцене.

Глобальный режим мониторинга

Если 3D Ripper DX не может ввести себя в приложение, он может войти режим глобального мониторинга. В этом режиме 3D Ripper DX садится в лоток и внедряется в каждое запущенное приложение.

В этот режим, инжектор использует undocumented характеристики, и может аварийно завершить работу система. Пожалуйста, сохраните вашу работу перед включением режима глобального мониторинга.

Правый клик на значке 3D Ripper DX в трее для выхода из режима глобального мониторинга.

Публикация- и измерение эффективности кэша пре-Тнл

Начало начиная с версии 1.4, 3D Ripper DX измеряет, насколько хорошо организованы вершины для кэша вершин до и после TnL (сообщается в разделе " свойства объекта - >Пользователь " в 3DS MAX).

При визуализации с использованием аппаратного конвейера преобразования и освещения (TnL) или вершинные шейдеры, GPU периодически кэширует преобразованные и горит вершины. Хранение этих вершин после преобразования и освещения (post-TnL) позволяет избежать повторного вычисления тех же значений, когда вершина совместно используется между множественные треугольники и таким образом сохраняют время. Кэш после TnL увеличивается производительность рендеринга до 2х.

Более подробную информацию можно найти [здесь](#) а [здесь](#) ...

3D Ripper DX измеряет эффективность вершинного кэша для кэшей 16, 20, 24 и 32 вершины. Эффективность-это количество промахов кэша на треугольник (чем меньше, тем лучше). Он также вычисляет возможную эффективность путем оптимизации индексов с помощью D3DXOptimizeFaces() и OptimizeFacesLRU().

Исходный код для процедуры OptimizeFacesLRU() можно найти в разделе "C:\ProgramFiles\3DRipperDX\SRC\VCache.ч." Это моя реализация Тома Forsyth algorithm, описанный [здесь](#).

Пре-тнл эффективность кэша - это сумма расстояний между выделенными вершинами, деленная на по количеству промахов кэша (лучше меньше, идеал - 1,0-линейный доступ).