

## ВІДНОВЛЕННЯ КОНФЛІКТНОЇ ПОЛІГОНАЛЬНОЇ ГЕОМЕТРІЇ В МАУА

Ворфлік К.І.

*Національний технічний університет «ХПІ», м. Харків*

Поетапне збереження та резервне копіювання даних допомагає захистити користувача від їх втрати або пошкодження та страхує від зайвих витрат часу та сил на відновлення окремого етапу роботи, а іноді й цілого проекту з самого початку.

Трапляється, що іноді з-за непередбачених обставин (вимкнення світла, пошкодження жорсткого диску та ін.) дані не можуть бути збережені або втрачаються. Ці обставини ми не можемо передбачити, але намагаємося забезпечити себе від зайвої роботи створенням резервних копій, копії робочого проекту на зовнішньому носії. Але іноді причиною припинення роботи програми можуть стати самі дії користувача. При побудові складної полігональної моделі (найчастіше при використанні булевих операцій, при завданні конфліктних значень команд) ми можемо отримати конфліктну геометрію, з якою програма відмовляється працювати та припиняє роботу. У більшості випадків Мауа при раптовому припиненні роботи створює резервну копію на диску С. Але це не завжди допомагає, бо якщо у створеній копії збережена конфліктна геометрія, то при спробі її виділення у вьюпорті програма знову припиняє роботу. Було б зручно повернутись до останньої копії та переробити частину роботи, але іноді переробляти доводиться так багато, що виникає потреба відновити існуючу конфліктну геометрію. Існує методика, що дозволяє відновити конфліктну полігональну геометрію якнайпростіше. У її основу покладена ідея повторного моделювання геометрії по існуючому каркасу (каркасом назвемо нашу конфліктну геометрію, пам'ятаємо що при її виділенні у вьюпорті програма припиняє роботу). Для цього виконаємо наступні дії: створимо новий Display Layer, встановлюємо йому Display Type = Reference; виділимо конфліктну геометрію через Outliner або Hypershade та добавимо її у створений Layer. Побачимо, що каркас геометрії у вьюпорті змінив колір на чорний; створюємо новий полігональний каркас з такою самою топологією, використовуючи прив'язку до вершин існуючої геометрії. Цей нескладний трюк дозволяє швидко відновити конфліктну геометрію, що дозволяє уникнути витрат часу на повторну роботу. Підкреслю, що створення моделі – процес не завжди технічний, але зазвичай творчий, тому час, витрачений на обтягування існуючого каркасу набагато менший часу, витраченого на повноцінне створення моделі.