Методика организации и хранения моделей в GSC

Материал из xrWiki

Методика хранения файлов оружия

1. Создаётся уникальная директории для каждого оружия, например "wpn_abakan"
2. В директории хранится два файла, например "wpn_abakan.mb" и "wpn_abakan_hud.mb"
3. "wpn_abakan.mb" — файл содержит оружие которое держат в руках NPC и оно же лежит на земле, в этом же файле хранится LOD оружия.
4. "wpn_abakan_hud.mb" — файл содержит оружие которое находится в руках у актёра.
5. Оружие в руках актёра собирается из двух объектов: оружие и руки.
6. Модель лодового оружия в редакторе собирается в один файл с оружием NPC
7. Файл с моделью рук хранится так же как и само оружие.

Исходный файл оружия, и тот который будет экспортится в редактор и движок лежат в одинаковых местах, отличия только корневая папка:

Путь к сцене	Описание
X:\rawdata\models\dynamics\weapons\wpn_abakan\wpn_abakan.mb	Исходная сцена оружия NPC и LOD-модель
X:\rawdata\models\dynamics\weapons\wpn_abakan\wpn_abakan_hud.mb	Исходная сцена оружия актёра для вида от первого лица, используется для экспорта модели оружия
X:\rawdata\models\dynamics\weapons\wpn_abakan\wpn_abakan_hud_animation.mb	Исходная сцена для анимирования. Содержит руки и оружие, используется для экспорта анимации

Путь к .object	Описание
X:\rawdata\objects\dynamics\weapons\wpn_abakan_hud.object	Редакторный объект оружия актёра для вида от первого лица
X:\rawdata\objects\dynamics\weapons\wpn_abakan_hud_animation.object	Редакторный объект анимаций оружия для вида от первого лица
X:\rawdata\objects\dynamics\weapons\wpn_hand_abakan_hud_animation.object	Редакторный объект анимаций рук для вида от первого лица
X:\rawdata\objects\dynamics\weapons\wpn_abakan.object	Редакторный объект оружия NPC
X:\rawdata\objects\dynamics\weapons\wpn_abakan_lod.object	Редакторный объект LOD'а оружия NPC

Путь к .ogf или .object	Описание
X:\gamedata\meshes\weapons\abakan\wpn_abakan.ogf	Финальный (экспортированный в игровой формат) объект оружия NPC, содержит в себе LOD-модель оружия
X:\gamedata\meshes\weapons\abakan\wpn_abakan_hud.ogf	Финальный (экспортированный в игровой формат) объект оружия актёра для вида от первого лица
X:\rawdata\objects\dynamics\weapons\wpn_abakan_hud_animation.omf	Файл анимаций оружия для вида от первого лица
X:\rawdata\objects\dynamics\weapons\wpn_hand_abakan_hud_animation.object	Файл анимаций рук для текущего оружия для вида от первого лица
X:\rawdata\objects\dynamics\weapons\wpn_abakan.object	Редакторный объект оружия NPC
X:\rawdata\objects\dynamics\weapons\wpn_abakan_lod.object	Редакторный объект LOD'а оружия NPC

Принцип именования файлов:

1. Имя оружия состоит из префикса "wpn_", дальше идёт имя оружия и суффикс для чего оно применяется в игре: "_lod", "_hud".

На примере оружия Абакан приведу используемые названия: "wpn_abakan_hud", "wpn_abakan", "wpn_abakan_lod".

Описание структуры директорий и имён файлов моделей

монстров

`\animation`
Директория для хранения моделей с анимациями, имя файла соответствует имени анимации в редакторе.

`\temp_work`
Временная директория для хранения промежуточных и временных работ с моделью.

В корне директории хранится отскиненная, настроенная модель для экспорта, имя файла соответствует имени модели в игре:

- **монстр.mb**

И файл с контролами:

- **монстр_controls.mb**

Источник

Скопировано из доков GSC

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Методика_организации_и_хранения_моделей_в_GSC&oldid=380»

Категории:

Справка
Maya

- Страница изменена 20 января 2017 в 15:29.
- К этой странице обращались 2462 раза.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).