

Формат .seq

Материал из xrWiki

Чтобы указать движку, какую последовательность изображений нужно воспроизвести, нужен текстовый файл с расширением .seq (от слова sequence — последовательность). Формат прост:

```
┌-----┐
|cycled
|8
|fx\fx_test_000
|fx\fx_test_001
|fx\fx_test_002
|fx\fx_test_003
|fx\fx_test_004
|fx\fx_test_005
|fx\fx_test_006
|fx\fx_test_007
|-----┘
```

Первой строкой идёт значение FPS. Далее перечисляются имена кадров, сохранённые в отдельные файлы. Расширение файла не учитывается.

Если задан параметр **cycled**, то секвенция проигрывается от первого кадра до последнего и от последнего до первого по кругу. Если параметр не задан, то играет от первого до последнего, и снова от первого кадра.

На практике из 3д-редактора даётся ссылка на .dds, имеющий аналогичное .seq-файлу имя. Этот файл нужен только для того, чтобы моделер смог назначить поверхности текстуру с именем секвенции. Пример: в Майе назначаем экрану телевизора текстуру **fx_komp_screen_1.dds**, её .thm будет читать так же и xrLC, но движок отдаст приоритет файлу **fx_komp_screen_1.seq**.

Чем больше разрешение кадров и их количество, тем сильнее просадка FPS.

P.S.

Получить список файлов из каталога можно так:

```
┌-----┐
|dir /s /b /o:gn >_list.ltx
|-----┘
```

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Формат_.seq&oldid=883»

Категория:

Форматы файлов

-
- Страница изменена 29 сентября 2018 в 22:02.
 - К этой странице обращались 1579 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

