

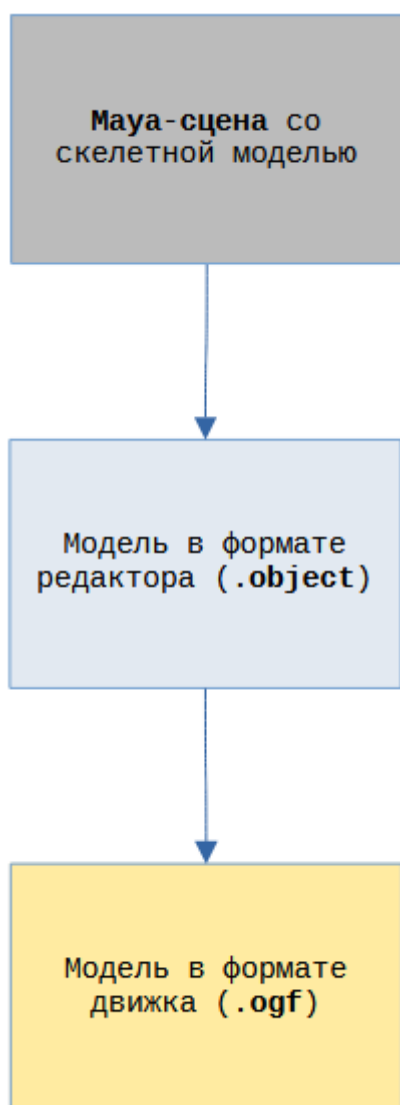
Экспорт скелетных моделей

Материал из xrWiki

На этой странице не рассматриваются подробно настройки, даётся лишь краткий обзор процесса экспорта скелетной модели в основных вариантах:

- без анимаций и без физики
- без анимаций с физикой
- со встроенными анимациями в формате **.skl**
- с использованием библиотеки анимаций в формате **.omf**

Простейший вариант экспорта модели



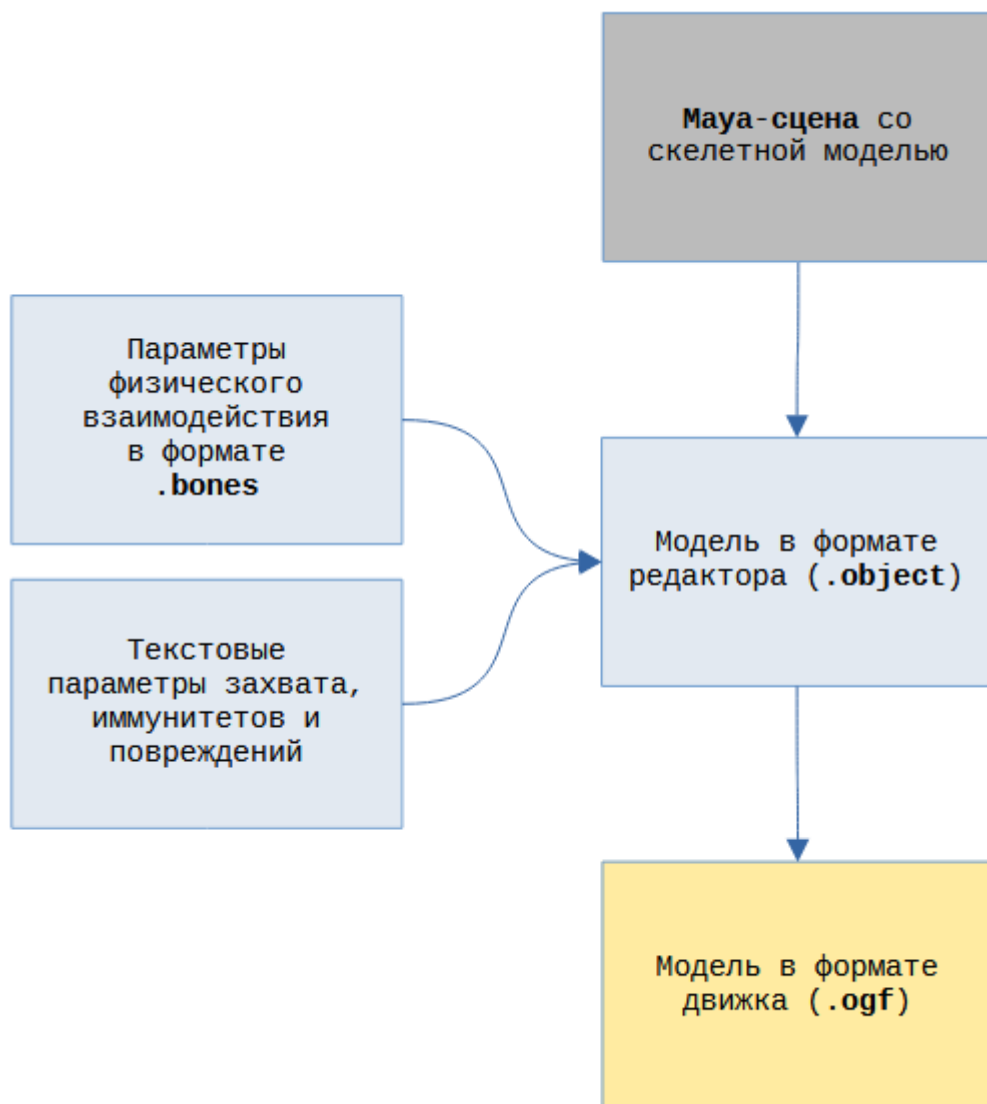
Из 3д-редактора меш экспортируется в промежуточный формат **.object** и открывается в настройщике персонажей ActorEditor, а из него экспортируется в формат **.ogf**, который понимает движок. В игре мы получаем модель, которая никак не взаимодействует с окружающим миром, более того, не будучи "прибита" к полу фиксированной костью, она просто проваливается сквозь террейн и летит к пределам зоны расчёта физики. Как правило, такой вариант не используется нигде, кроме декоративных мешей для задников уровня,

недоступных для игрока.

Модель без анимации

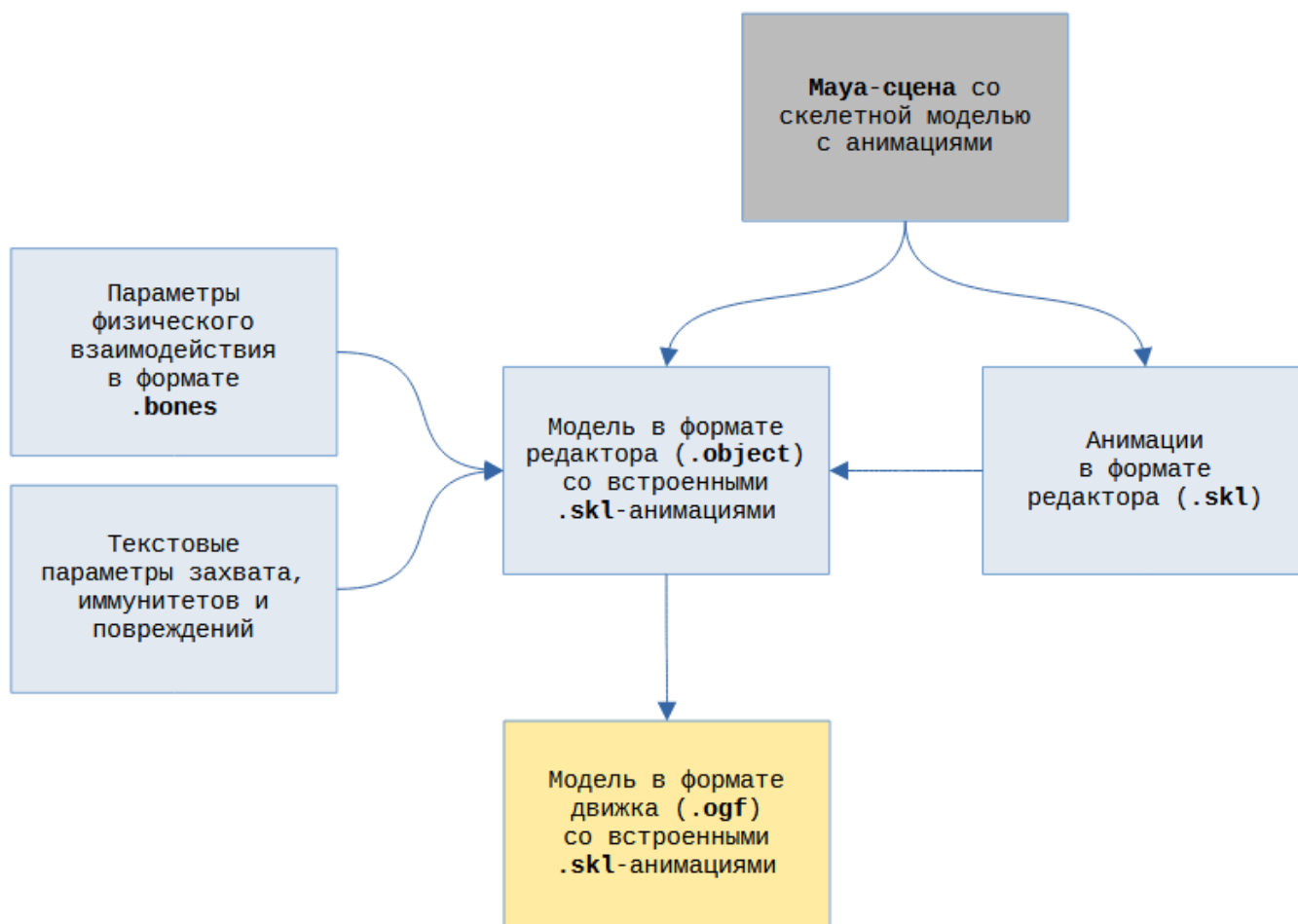
Если настроить физические шейпы, то модель будет взаимодействовать с окружением. Если настраиваются однотипные модели, то во избежание многократного повторения одной и той же работы, их настройки физики экспортируются в файл **.bones** рядом с моделью, а затем просто импортируются в следующую модель.

Также можно указать параметры захвата, чтобы можно было перемещать её "руками" наподобие тому, как сделано в Half-Life 2. Такой вариант использует основная масса реквизита в игре (бочки, ящики, прочий мусор).



Подробнее о настройках физики см. настройку физических объектов АЕ и скриптовые схемы физических объектов.

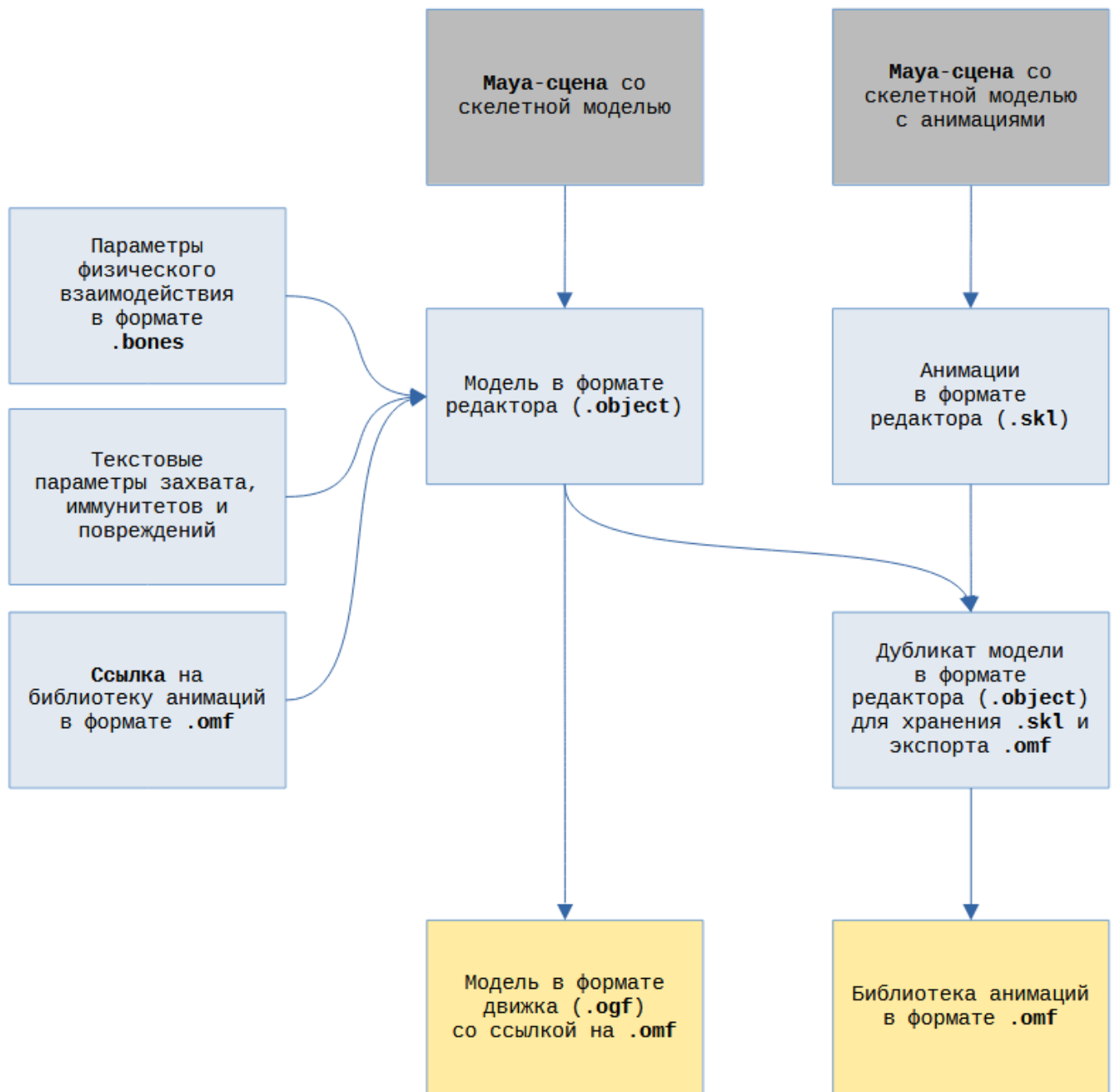
Модель со встроенной анимацией



Из 3д-редактора модель экспортируется в промежуточный формат **.object**, рядом экспортируются её анимации в формате **.skl**; модель открывается в ActorEditor, к ней добавляются анимации, настраивается физика, и производится экспорт в **.ogf** – одним файлом модель и анимации.

Модель с внешней анимацией

Наиболее сложный вариант необходим для моделей, которые подразумевают использование множества анимаций (как правило, это персонажи-сталкеры и монстры).



Чтобы избежать напрасной траты ресурсов, и не зашивать в каждую модель набор идентичных анимаций, все однотипные модели должны использовать ссылку на общую библиотеку анимаций в формате **.omf** (к примеру, если у вас есть 10 видов собак, с 10 разными моделями, то все они должны использовать одну-единственную .omf-библиотеку).

По причине убогой архитектуры редактора весь массив .skl-анимаций для создания .omf приходится хранить внутри **дубликата рабочей .object-модели**, и из него же экспортировать эти анимации в .omf-файл.

Одновременно использовать .skl и .omf для одной модели нельзя, нужно выбрать что-то одно.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Экспорт_скелетных_моделей&oldid=1263»

Категория:

Actor Editor

- Страница изменена 24 февраля 2024 в 11:16.
- К этой странице обращались 1096 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

