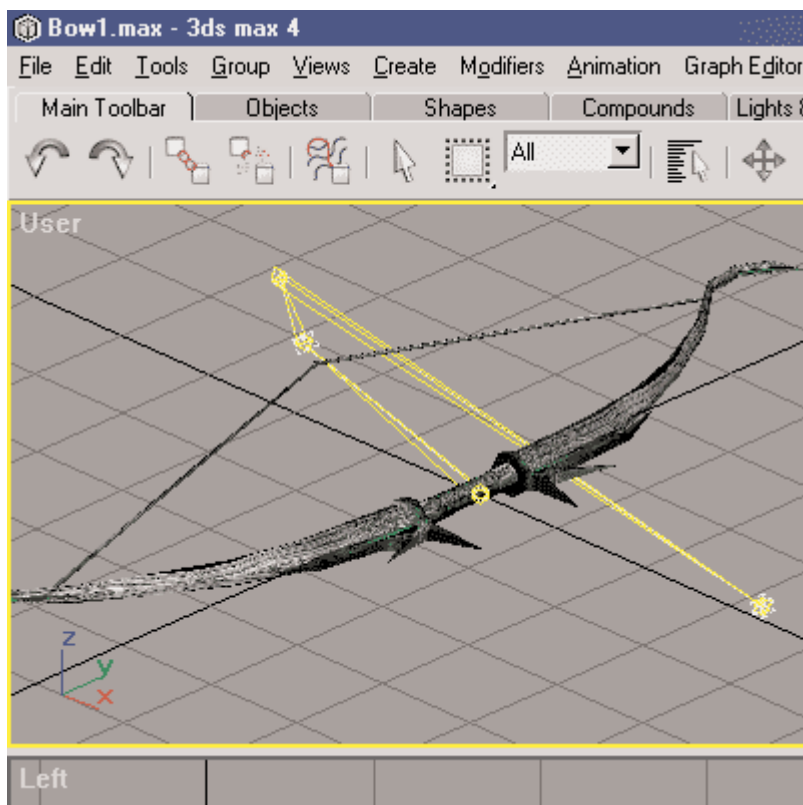


Руководство по созданию луков

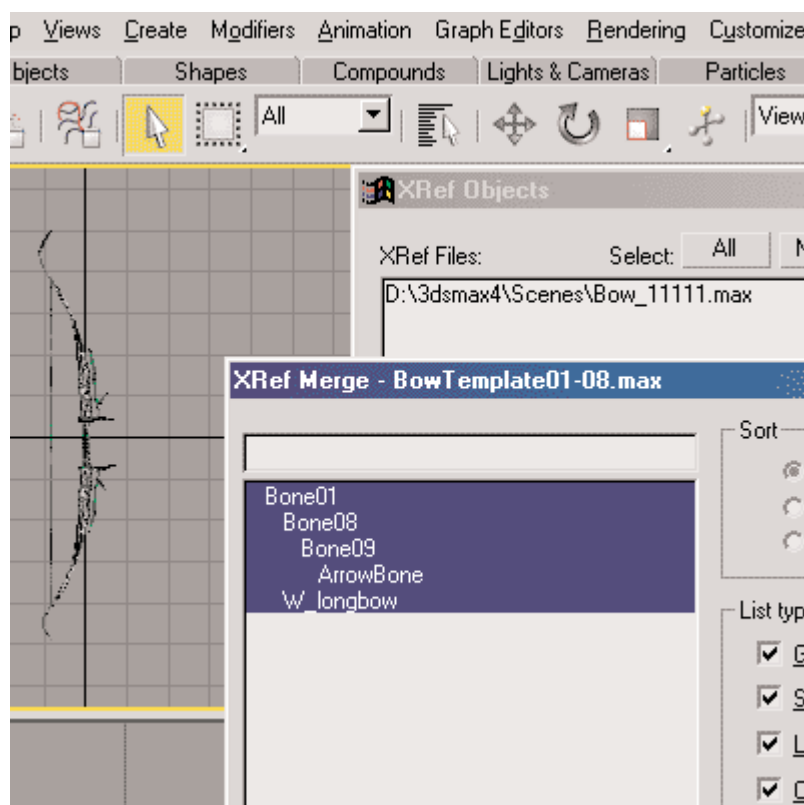
Автор: Singer (<http://a-mart.narod.ru/>)

..Как-то я решил сделать в максе лук - импортировал модель, поизвращался над ней вволю и засунул в игру. Лук смотрелся прекрасно, но в тот момент, когда я попытался выстрелить Морр выдал ошибку, я ее пропустил, но при попытке выстрелить опять вышло тоже самое.

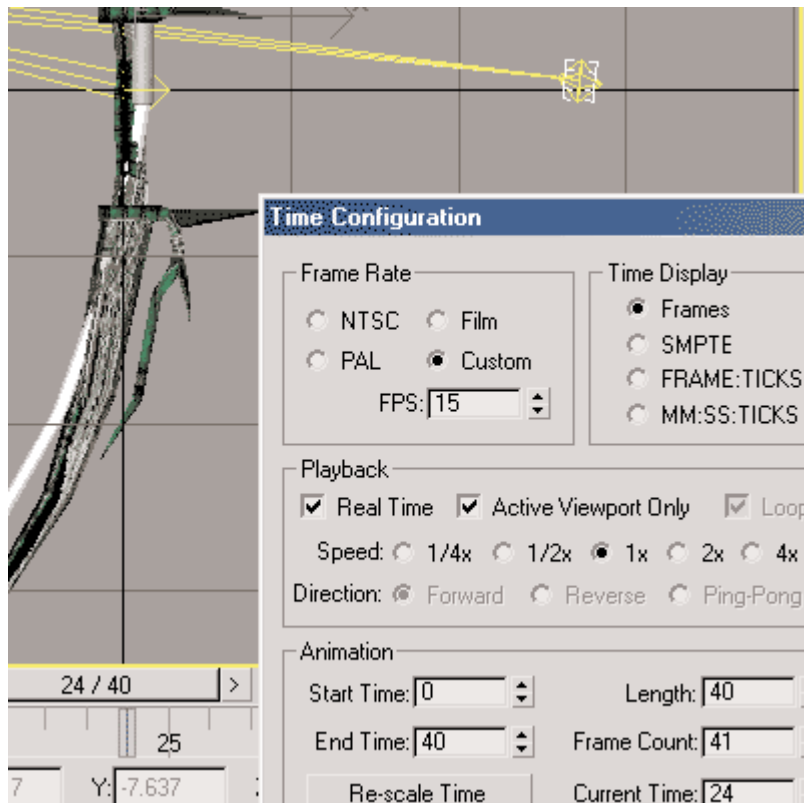


Ну конечно! подумал я , ведь луки и арбалеты в игре анимированные - а я никакой анимации не делал. Сел и примерно по памяти изобразил анимацию - вставил лук в игру - но ошибка не пропала. Безуспешно я пытался выяснить у окружающих - в чем же проблема, пока TribeWolf не натолкнул меня на сайт с туториалами Thanos Tower - покопавшись там я нашел кучу интересных вещей, в том числе максовскую модель лука для морра. Тогда все мне стало понятно! Для начала скачайте модель лука с сайта Thanos Tower - это прямая ссылка на модель http://66.106.110.151/Morrowind/Thanos_Tower/Download/BowTemplate01-08.zip.

Итак, из чего состоит модель лука. Из собственно самой анимированной модели лука, а так же из костей руки и кости стрелы. Смысла описывать анимацию костей, а так же их крепление я думаю смысла не имеет (если вы имели опыт общения с максом, то увидев модель сами все поймете), есть вариант попроще - откройте в максе свою модель лука(если вы этого еще не сделали, то привяжите лук к началу координат, текстурируйте (текстуры должны находиться в папке Morrowind\Data Files\Textures)), а потом вставьте туда как XRef Objects сцену с примером.



Она состоит из Bone01,08,09, ArrowBone и модели лука W_Longbow. Подгоните эти объекты под положение вашей модели. Следующий этап - это анимация лука. Длина трека - 40 фреймов, частота 15 fps. Анимацию сделайте при помощи модификатора морфинг, для начала создайте два клона лука, первый преобразуйте с помощью Editable Mesh в лук в растянутом положении, второй - лук с прогнувшейся в сторону ручки тетивой - для анимации колебания тетивы. Затем к модели лука примените морфинг, и загрузите в первый и второй каналы клоны лука. После этого идет очередь анимации. Анимация самого лука начинается на 18 кадре, 28 кадр - лук полностью растянут, на 33 кадре анимация закончена. С 30 по 33 кадр происходит колебание тетивы.



После того как вы расставили ключи анимации откройте TrackView и настройте переходы анимации между ключами так, что бы синхронизировать движение тетивы вашего лука и добавленного образца. Скройте или удалите посторонние объекты(клоны, W_Longbow), экспортируйте сцену с помощью официального экспортера в папку с игрой.



Вот результат моей работы - сам лук лежит в разделе плагинов. Спасибо за внимание и надеюсь у вас все получится, если будут вопросы - пишите.