Внешний вид

Позаботимся о том, чтобы наше оружие отличалось внешне от того же АК74.

[править]

Текстуры

Нарисуем для оружия новую текстуру. Подробно останавливаться на этом процессе не буду, ознакомьтесь с примером, приведенным здесь. Итак, основываясь на текстуре АК74, мы сделали вот такую текстуру:

Изображение:500px-AK101 texture.jpg

Файлы текстур мы назвали:

\* wpn\_ak10.dds

\* wpn\_ak10\_bump#.dds

\* wpn\_ak10\_bump.dds

[править]

Модели

Новых моделей мы пока делать не станем, просто воспользуемся дублированными моделями от АК74. Скопируем папку:

gamedata\meshes\weapons\ak74\

И назовем её ak-101. Содержимое, соответственно, переименуем в:

\* wpn\_ak101.ogf

\* wpn\_ak101\_hud.ogf.

Теперь пропишем в эти модели созданные нами текстуры. Способ описан здесь.

[править]

Иконки

Добавим в игру иконки, которыми оружие будет отображаться в инвентаре. Способ подробно описан здесь.

Вот, что получилось в конечном итоге:

Изображение:500px-AK101 icon.jpg

[править]

Конфиги

Новое оружие мы будем делать на базе оригинальных конфигурационных файлов. Создадим АК101 на базе конфигов АК74.

[править]

Свойства оружия

Скопируем файл из папки:

gamedata\config\weapons\ak74.ltx

Назовем его ak101.ltx.

Отредактируем свойства по своему усмотрению (но лучше - в соответствии с достоверной информацией о характеристиках оружия, т.к. АК101 - всё-таки оружие реально существующее). Редактирование конфигов оружия подробно описано в отдельном уроке. В данном случае конфиг был составлен таким образом:

;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;

[wpn\_ak101]:identity\_immunities

GroupControlSection = spawn\_group

discovery\_dependency =

$spawn = "weapons\ak-101" ; name and section in level editor

$npc = on

$prefetch = 8

scheduled = off ;[] option for ALife Simulator

cform = skeleton

class = WP\_AK74 ; class of the weapon that corresponding to CPP class

min\_radius = 30 ; [] for AI

max\_radius = 100 ; [] for AI

description = enc\_weapons1\_wpn-ak101

ef\_main\_weapon\_type = 2

ef\_weapon\_type = 6

;-----------------------------------------------------------------------------------

holder\_range\_modifier = 1.0 ; во сколько раз увеличивается eye\_range

holder\_fov\_modifier = 0.7 ; во сколько раз увеличивается eye\_fov

;-----------------------------------------------------------------------------------

cost = 2;4000

weapon\_class = assault\_rifle

ammo\_limit = 210

ammo\_elapsed = 30

ammo\_mag\_size = 30

fire\_modes = 1, -1

ammo\_class = ammo\_5.56x45\_ss190, ammo\_5.56x45\_ap

grenade\_class = ammo\_vog-25, ammo\_vog-25p

launch\_speed = 0

hand\_dependence = 1

single\_handed = 0

slot = 2

animation\_slot = 2

inv\_name = wpn-ak101

inv\_name\_short = wpn-ak101

inv\_weight = 3.3

inv\_grid\_width = 5

inv\_grid\_height = 2

inv\_grid\_x = 11

inv\_grid\_y = 29

kill\_msg\_x = 0

kill\_msg\_y = 28

kill\_msg\_width = 84

kill\_msg\_height = 28

;-----------------------------------------------------------------------------------

;params of weapon recoil

fire\_dispersion\_base = 0.15;0.2

control\_inertion\_factor = 1.1f;1.25f

;отдача

cam\_relax\_speed =6;5;3.5; 0.15

cam\_dispersion = 0.1;0.15

cam\_dispersion\_inc = 0.2;0.3

cam\_dispertion\_frac = 0.8;0.9

cam\_max\_angle = 10.0

cam\_max\_angle\_horz = 20.0

cam\_step\_angle\_horz = 1.1;1

fire\_dispersion\_condition\_factor = 5.7;5

misfire\_probability = 0.0055;0.003

misfire\_condition\_k = 0.06;0.05

condition\_shot\_dec = 0.00035;0.0001

;-----------------------------------------------------------------------------------

fire\_point = 0,0.216,0.638

fire\_point2 = 0,0.216,0.730

flame\_particles = weapons\generic\_weapon05

smoke\_particles = weapons\generic\_shoot\_00

grenade\_flame\_particles = weapons\generic\_weapon01

shell\_point = 0,0.216,0.174

shell\_particles = weapons\generic\_shells

PDM\_disp\_base = 1.0

PDM\_disp\_vel\_factor = 1.3

PDM\_disp\_accel\_factor = 1.3

PDM\_crouch = 1.0

PDM\_crouch\_no\_acc = 1.0

; ttc

hit\_power = 0.36, 0.4, 0.43, 0.46

hit\_impulse = 140

hit\_type = fire\_wound

fire\_distance = 1700

bullet\_speed = 1000

rpm = 750

use\_aim\_bullet = true

time\_to\_aim = 1.0

;params when silencer is attached

;similar to corresponding params without prefix silencer\_

silencer\_hit\_power = 0.38

silencer\_hit\_impulse = 120

silencer\_fire\_distance = 250

silencer\_bullet\_speed = 600

hud = wpn\_ak101\_hud

position = -0.026,-0.172,0

orientation = 0,0,0

;--STRAP PARAMETERS-----------------------------------------------------------------

strap\_position = -0.16,-0.40,0.15

strap\_orientation = -10,-5,10

strap\_bone0 = bip01\_spine2

strap\_bone1 = bip01\_spine1

visual = weapons\ak-101\wpn\_ak101

light\_color = 0.6,0.5,0.3

light\_range = 5

light\_var\_color = 0.05

light\_var\_range = 0.5

light\_time = 0.2

ph\_mass = 5

;addons

scope\_status = 2

silencer\_status = 2

grenade\_launcher\_status = 0;2

zoom\_enabled = true

scope\_zoom\_factor = 50

scope\_name = wpn\_addon\_scope

scope\_x = 42

scope\_y = 3

silencer\_name = wpn\_addon\_silencer

silencer\_x = 218

silencer\_y = 13

grenade\_launcher\_name = wpn\_addon\_grenade\_launcher

grenade\_launcher\_x = 116

grenade\_launcher\_y = 23

;sounds (name of the sound, volume (0.0 - 1.0), delay (sec))

snd\_draw = weapons\ak74\_draw

snd\_holster = weapons\generic\_holster

snd\_shoot = weapons\ak74\_shot\_0

snd\_shoot1 = weapons\ak74\_shot\_1

snd\_shoot2 = weapons\ak74\_shot\_2

snd\_shoot3 = weapons\ak74\_shot\_3

snd\_empty = weapons\gen\_empty, 0.5

snd\_reload = weapons\ak74\_reload, 0.7, 0.35

snd\_shoot\_grenade = weapons\gen\_grenshoot

snd\_reload\_grenade = weapons\gen\_grenload, 1.0, 0.8

snd\_switch = weapons\groza\_switch, 1.0, 0.5

;params when silencer is attached

;similar to corresponding params without prefix silencer\_

;silencer\_flame\_particles = weapons\generic\_weapon01

silencer\_smoke\_particles = weapons\generic\_shoot\_00

snd\_silncer\_shot = weapons\w\_ak74\_shot1

silencer\_light\_color = 0.6,0.5,0.3

silencer\_light\_range = 0.01

silencer\_light\_var\_color = 0.05

silencer\_light\_var\_range = 0.5

silencer\_light\_time = 0.2

;-----------------------------------------------------------------------------

;-- HUD DESCRIPTION

;-----------------------------------------------------------------------------

[wpn\_ak101\_hud]

allow\_inertion = true

;similar to corresponding params in weapon section but for 1st person view

shell\_point = -0.065000,0.000000,-0.045000

shell\_dir = 0.0, 1.0, 0.0

fire\_point = 0.09,0.020,-0.06

fire\_point2 = 0.30, 0.00, 0.05

fire\_bone = wpn\_body

orientation = 0, 0, 0

position = 0, 0, 0.05

visual = weapons\ak-101\wpn\_ak101\_hud

grenade\_bone = wpn\_grenade

; animation names

anim\_idle = idle

anim\_idle\_aim = idle\_aim

anim\_reload = reload

anim\_draw = draw\_wo\_gl

anim\_holster = holster\_wo\_gl

anim\_shoot = shoot

; animation names

; attached grenade launcher [GRENADE fire mode]

anim\_idle\_g = idle\_grenade

anim\_idle\_g\_aim = idle\_g\_aim

anim\_reload\_g = reload\_grenade

anim\_shoot\_g = shoot\_grenade

anim\_switch\_grenade\_on = switch\_grenade

anim\_switch\_grenade\_off = switch\_grenade\_off

anim\_draw\_g = draw\_grenade\_mode

anim\_holster\_g = holster\_grenade\_mode

; attached grenade launcher [NORMAL fire mode]

anim\_idle\_gl = idle\_w\_gl

anim\_idle\_gl\_aim = idle\_w\_gl\_aim

anim\_reload\_gl = reload\_w\_gl

anim\_draw\_gl = draw\_w\_gl

anim\_holster\_gl = holster\_w\_gl

anim\_shoot\_gl = shoot\_w\_gl

anim\_idle\_sprint = idle\_sprint

;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;

;HUD offset in zoom mode (to all)

;(use CONSOLE: hud\_adjust\_mode 0,1,2, then keys WSADQE and P to show current value in console)

zoom\_offset = -0.112400,0.016800,-0.115000

zoom\_rotate\_x = 0.000200

zoom\_rotate\_y = 0.017500

zoom\_hide\_crosshair = true

; same as above, but for attached grenade launcher for

; in NORMAL shoot mode

grenade\_normal\_zoom\_offset = -0.112500,0.014000,0.000000

grenade\_normal\_zoom\_rotate\_x = -0.000900

grenade\_normal\_zoom\_rotate\_y = 0.017200

; same as above, but for attached grenade launcher for

; in GRENADE mode

grenade\_zoom\_offset = -0.039600,-0.433100,0.000000

grenade\_zoom\_rotate\_x = -0.538700

grenade\_zoom\_rotate\_y = -0.033800

[править]

Регистрация

Итак, с характеристиками разобрались. Теперь зарегистрируем оружие в файле weapons.ltx. Для этого пропишем в него строку следующего вида:

#include "w\_ak101.ltx"

Также, необходимо прописать модели, используемые для отображения оружия, в prefetch.ltx:

[...]

weapons\abakan\wpn\_abakan

weapons\abakan\wpn\_abakan\_hud

weapons\ak-101\wpn\_ak101

weapons\ak-101\wpn\_ak101\_hud

weapons\ak74\wpn\_ak74

weapons\ak74\wpn\_ak74\_hud

[...]

Так же не забудте в файле mp\_ranks.ltx прописать после available\_items (которое внизу) прописать название своего оружия. Это предотвратит вылет при убийстве ГГ а также вылет при выкидывании оружия из инвентаря.

[править]

Добавление в игру

Осталось добавить оружие в игру.

Выдайте его некоторым NPC (как это сделать?), расширьте ассортимент торговцев (как это сделать?).

А вот как оно будет выглядеть в игре:

Изображение:Russian\_Guns\_3.jpeg

P.S. При создании нового оружия можно допустить некоторые ошибки в конфиге, что приведёт к вылету игры. При таком случае сразу после вылета игры заходим в любой текстовый редактор и нажимаем клавиши Ctrl+V (вставить) и внизу можно увидеть из-за какой ошибки вылетела игра, а там уже дело техники исправить ошибку...

«Expression : fatal error

Function : CModelPool::Instance\_Load

File : E:\stalker\patch\_1\_0004\xr\_3da\xrRender\ModelPool.cpp

Line : 111

Description : <no expression>

Arguments : Can't find model file 'weapons\gaussmod\wpn\_gauss\_hud.ogf'.»

В данном примере видно, что либо вы не создали папку с необходимой моделью оружия, либо неправильно прописан путь к нужному файлу...

(Чтобы в игре название и описание оружия были не от АК-74 а от нашей АК-101 делаем как написано в этой статье, всё начиная с "И description = enc\_equipment\_food\_bread1 на description = enc\_equipment\_food\_bread1\_test" вам понадобится.) Информацию о оружии можно найти здесь.

АК-101 - Автомат Калашникова АК-101 является экспортной модификацией штатного автомата Российской армии АК-74М. Главным (и фактически единственным) оличием АК-101 от АК-74М является калибр - автомат "сотой" серии использует патроны калибра 5.56мм (5.56х45 НАТО) и соответствующие магазины, в остальном автоматы идентичны.

[править]

Авторы

Статья создана:

\* BAC9-FLCL

Статья подправлена:

\* Хемуль04

По материалам мода Russian Guns за авторством:

\* Tony

\* lez0

Когда будете прописыватьв конфиге значения "inv\_grid\_y" и "inv\_grid\_x" имейте в виду, что отсчет по сетке идет с верхнего левого угла и указывать нужно верхний левый угол картинки, которая должна отображатся в инвентаре. То есть координаты самого первого угла будут 0;0. Самая первая винтовка в файле ...\S.T.A.L.K.E.R\gamedata\textures\ui\ui\_icon\_equipment.dds это - СВД. И если вы посмотрите ее конфигурационный файл то увидете, что там указаны значения inv\_grid\_x = 0 inv\_grid\_y = 0. Отсчет по оси X идет по горизонтали с лева на право, а по оси Y - сверху вниз по возрастающей. Но считать с начала сетки - очень не удобно, поэтому вычисляйте координаты вашего обьекта по известным координатам уже существующего и реально правильно отображаемого файла в игре. Например мы имеем inv\_grid\_x= 5 inv\_grid\_y= 9 для fn2000(координаты верхнего левого угла) и мы хотим узнать координаты гранатф ф1, которая находится рядом. Для этого удобно использовать фотошоп с сеткой 50 на 50 пикселей. (как ее сделать описано по ссылке в статье к которой написана эта поправка.) И так мы видим что граната находится сразу справа порсле винтовки. То есть на 4-й клетке после квадрата угла винтовки без его учета. Она находится спраа, а значит нужно по оси X к 5 прибавить 4, и получится 9. По оси Y координтаы не изменились так как они находятся на одной линии с винтовкой. Таким образом получает коордитаны гранаты 9 по Х и 9 по Y. Если мы посмотрим конфиг гранаты то увидим там "inv\_grid\_x= 9" "inv\_grid\_y= 9". То что и соответствует тому, что мы высчитали. :) Удачи.

Получено с http://stalkerin.gameru.net/wiki/index.php/%D0%A1%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5\_%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B3%D0%BE\_%D0%BE%D1%80%D1%83%D0%B6%D0%B8%D1%8F

Категории: Скрипты | Конфигурационные файлы