

## Урок по созданию модели игрока для Star Wars Jedi Knight 3: Jedi Academy

### Вступление:

Урок предназначен для тех, кто имеет какой-то опыт работы с 3D, и новичкам лучше не браться за это дело.

Также нужно быть продвинутым пользователем ПК, и хоть немного знать английский для того, чтобы понять что мы делаем.

Для новичков я советую сначала освоить технику создания рукояток чтобы освоится в среде Q3 engine.

Для того чтобы начать работу, нам будут нужны несколько программ и файлов.

1. Первой, и самой важной программой является Autodesk Softimage Mod Tool.

Скачать: <http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/pc/item?siteID=123112&id=13571320#>

2. Комплект Средств Разработки для Jedi Academy:

[http://jediknight3.filefront.com/file/Jedi\\_Academy\\_SDK\\_MP;20909](http://jediknight3.filefront.com/file/Jedi_Academy_SDK_MP;20909)

3. Файл скелета Jedi Academy:

<http://www.ex.ua/load/7701651>

### Примечание:

*Важно! Autodesk Softimage Mod Tool (в дальнейшем я его буду называть XSI) ненавидит кириллицу, и если у вас имя пользователя написано русскими буквами, то вам следует зайти в папку с XSI → Application → Bin, и найти там файл setenv.bat. После этого нажать ПКМ (правую кнопку мышки) на нем и кликнуть «изменить».*

*После открытия, мы должны найти строчки set XSI\_USERROOT, и сделать чтобы эти строчки имели такой вид:*

*set XSI\_USERROOT=C:\Users\example*

*В конце сохраняем.*

*Как мы выполним эти действия, мы сможем пользоваться этой программой не хуже буржуев ☺*

### Ход работы:

1. Допустим что мы уже сделали нужного гуманоида в любом пакете моделирования, в каждом объекте не больше 400 точек, модель разделена на такие части:

Head

Torso

R\_arm

R\_hand

L\_arm

L\_hand

Hips

R\_leg

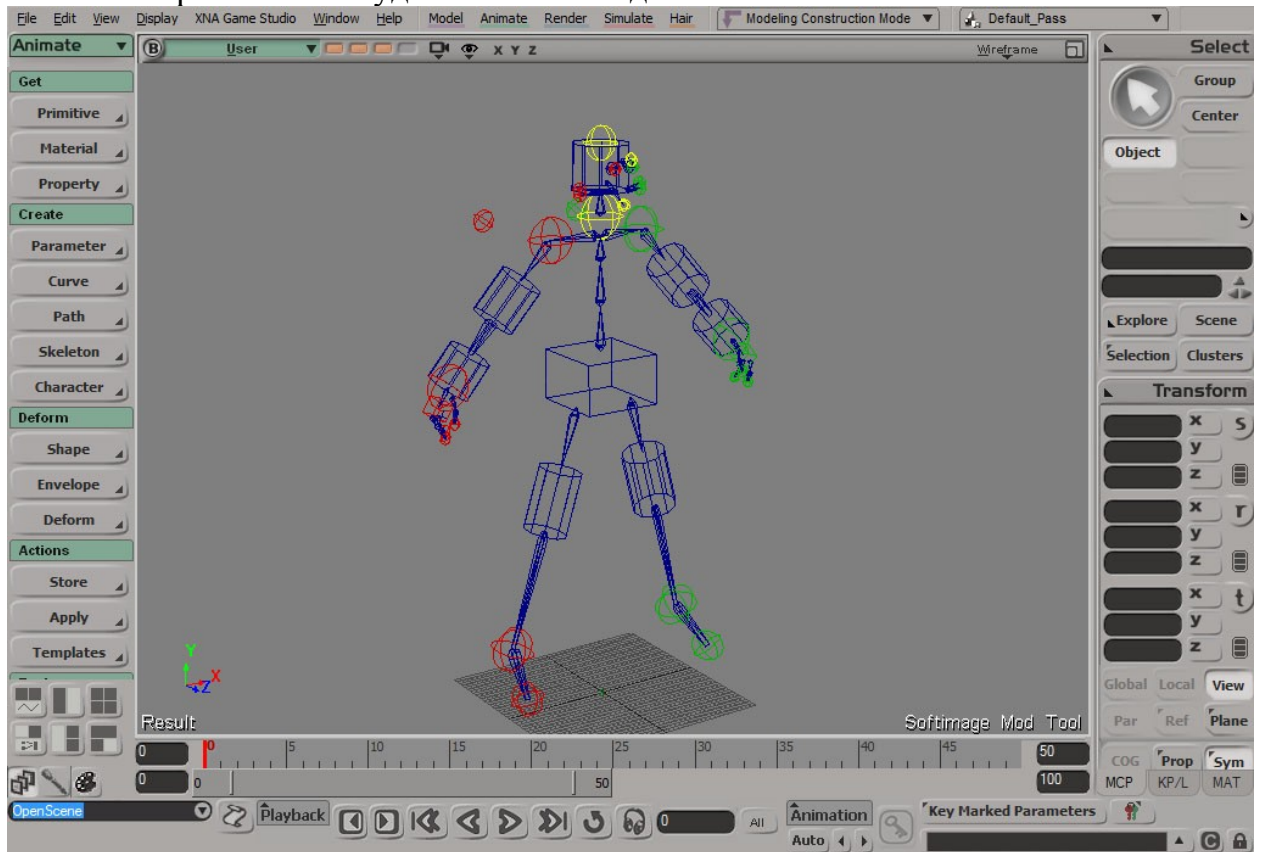
L\_leg

2. Экпортируем нашу модель в формат obj.

3. Открываем XSI, в левом верхнем углу ждем File → Open, и ищем наш файл скелета.

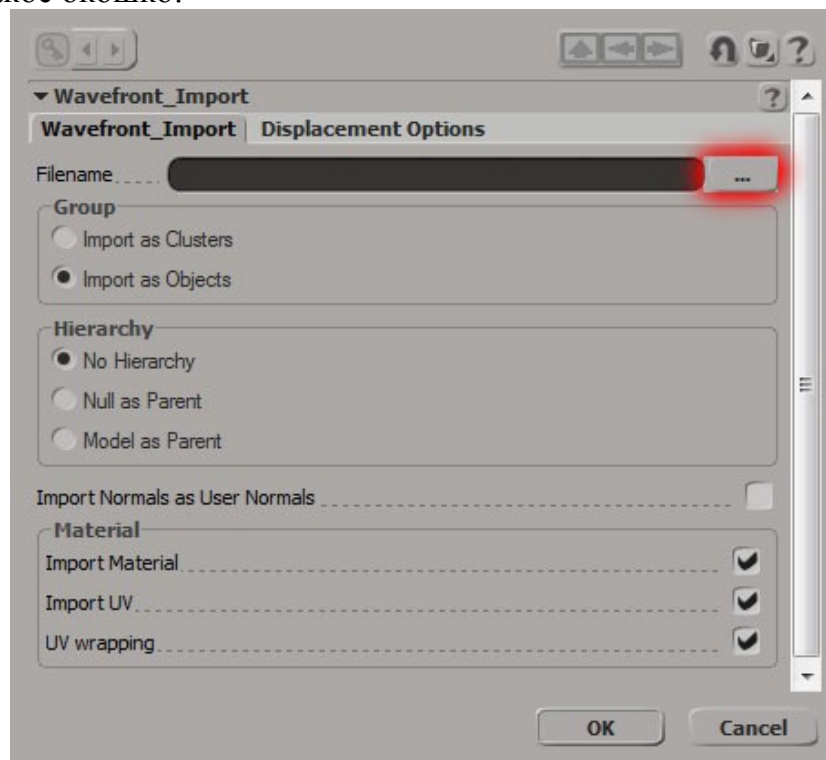
*Примечание: файл скелета лучше всего кидать в корень диска.*

4. Нам откроется такой удивительный вид:



*Примечание: для того чтобы двигать камеру, надо зажать S на клавиатуре, и затем с помощью кнопок мышки двигаться по рабочему пространству.*

5. Чтобы импортировать модель, мы ждем File → Import → Obj file...  
Появится такое окошко:



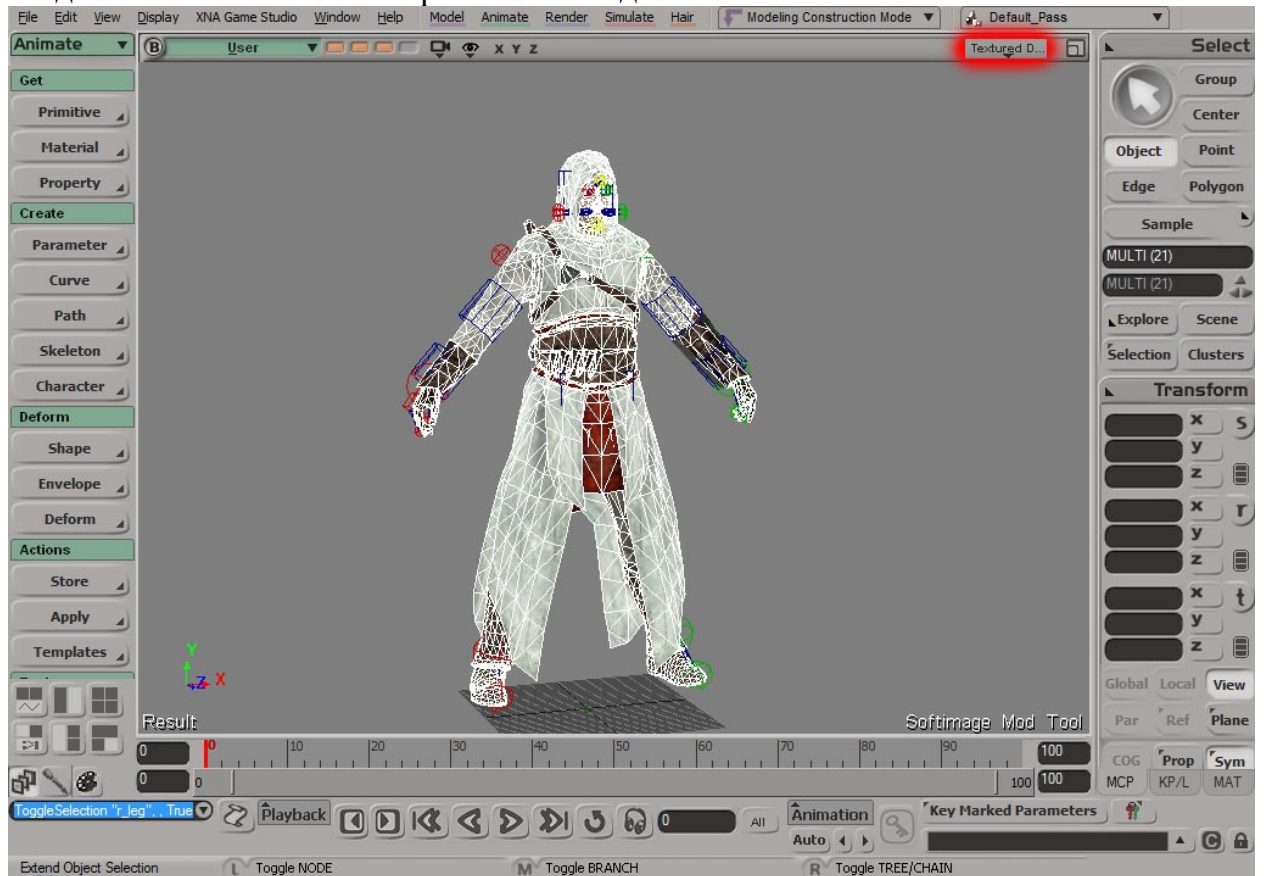
Нам нужно нажать кнопку которая подсвечена красным, и найти (опять же, лучше всего в корне ЖД) файл \*.obj, и затем нажать ОК.

6. В нашем случае, это будет альтаир из assassin's creed.

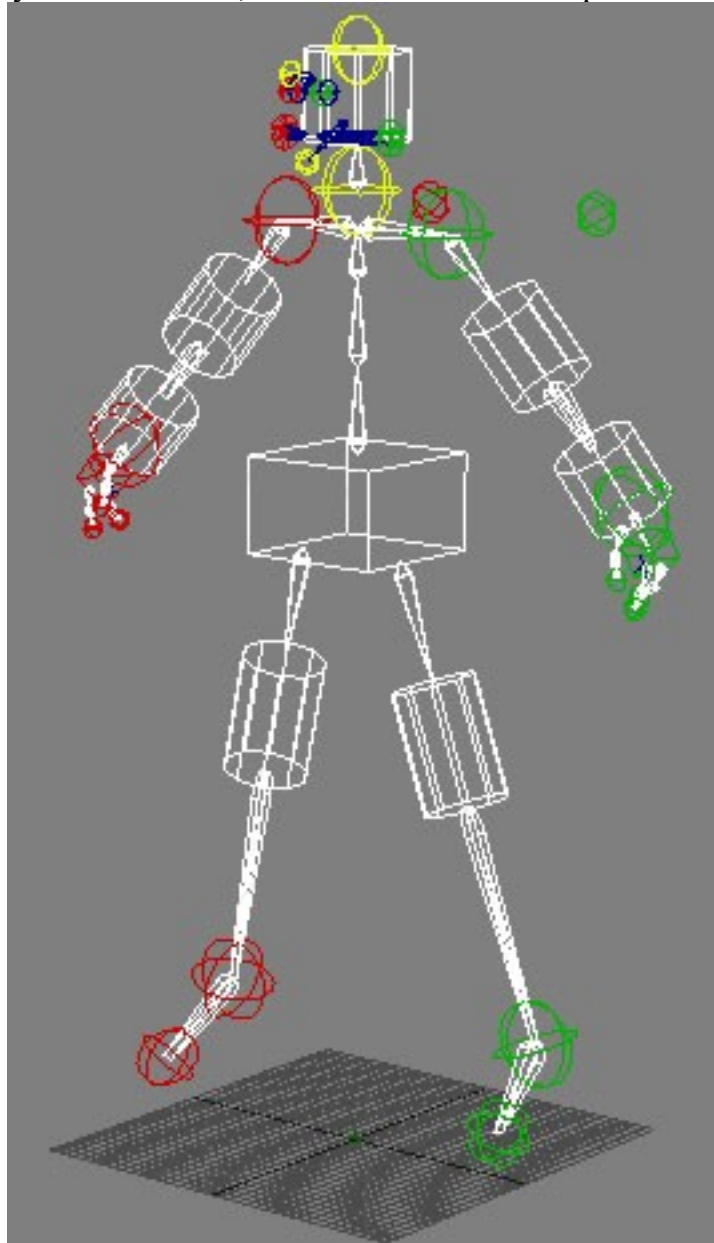
Скрин:



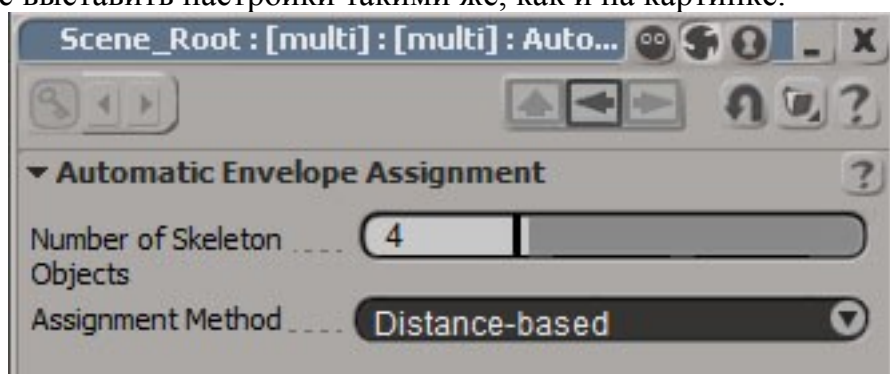
Выделяем все объекты которые есть в модели.



7. Сверху там где у меня на скрине написано Textured Decal(это место красное), меняем режим на Wireframe.
8. Теперь мы видим все насквозь ☺  
Слева, жмем envelope → set envelope, и Осторожненько жмем на синие кости и фигурки одна за одной, и вконец жмем правую кнопку мышки где хотим.  
Кости которые нужно выделить, показаны белым на скриншоте:



9. После того как мы нажмем правую кнопку мышки, нам вылезет окошко. Прошу вас выставить настройки такими же, как и на картинке.



10. Работа в программе почти окончена.

Сначала вы должны нажать Shift + H(чтобы сделать теги видимыми), а затем, вы должны нажать 8 на клавиатуре. Выйдет окно.

Там идем в model\_root → mesh\_root → stupidtriangle\_off, и вы увидите теги.

Примечание: Для того чтобы привязать один объект к другому, вам нужно просто нажать и перетащить объект на другой. (после того как вы нажали 8).

11. Внизу, я написал что к чему привязывать:

bolt\_l\_leg\_calf

bolt\_l\_leg\_cap\_hips

bolt\_l\_leg\_foot

l\_leg\_cap\_hips\_off

-выделите, и привяжите их к l\_leg

-----

bolt\_r\_leg\_calf

bolt\_r\_leg\_cap\_hips

bolt\_r\_leg\_foot

r\_leg\_cap\_hips\_off

-выделите, и привяжите их к r\_leg

-----

bolt\_head\_back

bolt\_head\_cap\_torso

bolt\_head\_eyes

bolt\_head\_front

bolt\_head\_left

bolt\_head\_right

bolt\_head\_top

head\_cap\_torso\_off

-выделите, и привяжите их к head

-----

bolt\_l\_hand

bolt\_l\_hand\_cap\_l\_arm

l\_hand\_cap\_learn\_off

-выделите, и привяжите их к l\_hand

-----

bolt\_r\_hand

bolt\_r\_hand\_cap\_r\_arm

r\_hand\_cap\_r\_arm\_off

-выделите, и привяжите их к r\_hand

-----

bolt\_r\_arm\_cap\_r\_hand

bolt\_r\_arm\_cap\_torso

bolt\_r\_arm\_elbow

r\_arm\_cap\_r\_hand\_off

r\_arm\_cap\_torso\_off

r\_hand

-выделите, и привяжите их к r\_arm

-----

bolt\_l\_arm\_cap\_hand

bolt\_l\_arm\_cap\_torso

bolt\_l\_arm\_elbow

l\_arm\_cap\_l\_hand\_off

l\_arm\_cap\_torso\_off

l\_hand

-выделите, и привяжите их к l\_arm

-----

bolt\_back

bolt\_chestg

bolt\_hip\_bl

bolt\_hip\_br

bolt\_hip\_fl  
bolt\_hip\_fr  
bolt\_hip\_l  
bolt\_hip\_r  
bolt\_lchest\_l  
bolt\_lchest\_r  
bolt\_shldr\_l  
bolt\_shldr\_r  
bolt\_torso\_cap\_head  
bolt\_torso\_cap\_hips  
bolt\_torso\_cap\_l\_arm  
bolt\_torso\_cap\_r\_arm  
bolt\_uchest\_l  
bolt\_uchest\_r  
torso\_cap\_head\_off  
torso\_cap\_hips\_off  
torso\_cap\_l\_arm\_off  
torso\_cap\_r\_arm\_off  
head  
l\_arm  
r\_arm

-выделите, и привяжите их к torso

-----

bolt\_hips\_cap\_l\_leg  
bolt\_hips\_cap\_r\_leg  
bolt\_hips\_cap\_torso  
bolt\_hips\_l\_knee  
bolt\_hips\_r\_knee  
hips\_cap\_l\_leg\_off

hips\_cap\_r\_leg\_off

hips\_cap\_torso\_off

torso

l\_leg

r\_leg

-выделите, и привяжите их к hips

-----

hips

-выделите, и привяжите их к stupidtriangle\_off

-----

stupidtriangle\_off

-выделите, и привяжите их к mesh\_root

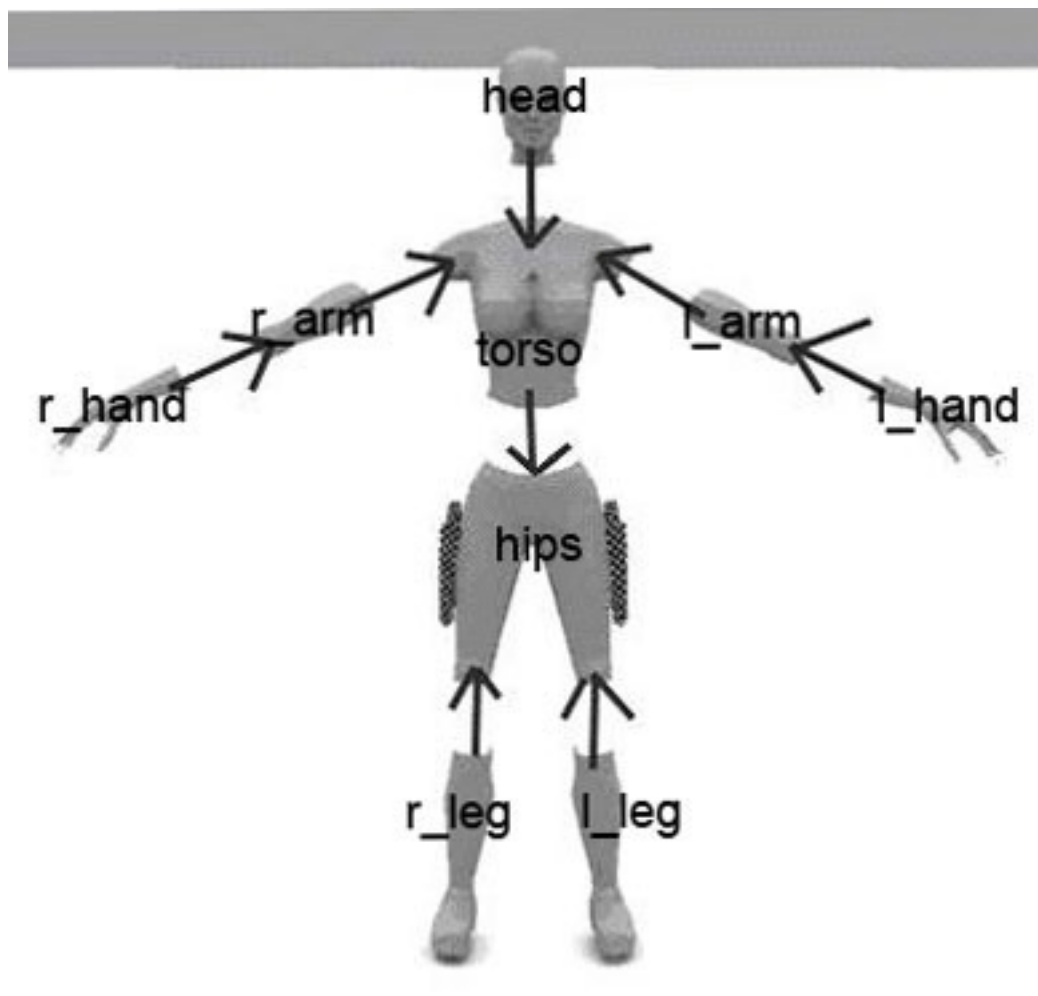
-----

mesh\_root

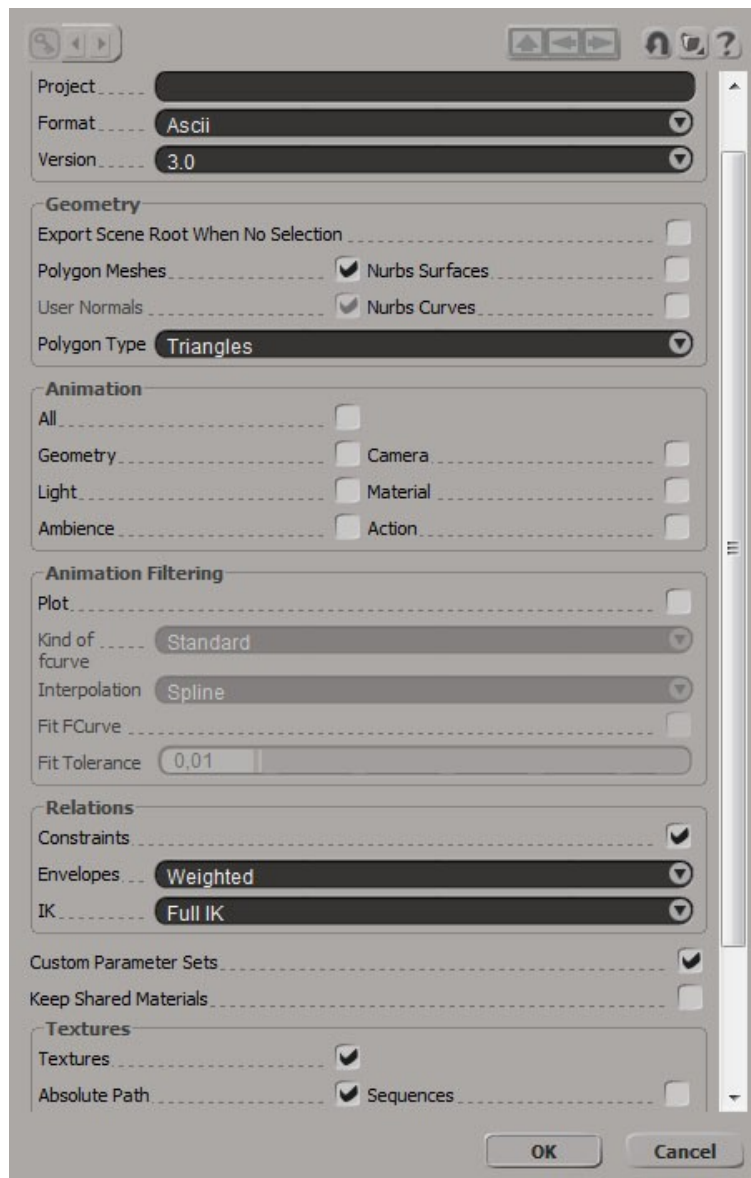
-выделите, и привяжите их к model\_root

---





После этого жмем file → export → dotXSI, и выставляем такие настройки:



Файл называем root.xsi

12. Закрываем прогу. Приступаем к написанию car файла. Создаем model.car.

Его содержимое:

```
$aseanimgrabinit
$aseanimgrab_gla models/players/_humanoid/_humanoid.gla
$aseanimgrabfinalize
$aseanimconvertmdx_noask models/players/твоямодель/root -makeskin
```

Теперь я напомню вам о Jedi Academy Sdk.

Его лучше всего установить в D:/jedi academy sdk

А в этой папке, будут всякие проги, файлы, и папки.

Создаем там base/models/player/имямодели/

И кидаем туда model.car и root.xsi

После этих действий, ждем ПКМ на model.car → открыть с помощью, и используем D:/jedi academy sdk/tools/carcass.exe.

После этого у вас будет готовый model.glm.

И все!:) пишете \*.skin файл, подсматривая как у вас называется каждый объект.

Создаете \*.pk3, кидаете в игру, и наслаждаетесь!

Автор урока: Dave / Devoted. 2011.