



链滴

## 2. 读取人物骨架定义 bnc

作者: [xu365082218](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1500877597342>

来源网站: 链滴

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<p>原流星安装目录 pmodel 下的 p0.bnc 类似的 bnc 文件即为骨骼定义文件，骨骼定义文件只形了 TPOSE 姿态<br>  
所以如果要利用这个，还需要配合 amb 文件和 pose 文件<br>  
在流星里，amb 文件分 2 部分，一部分是通用招式动画，一部分是角色自有动画<br>  
通用招式动画文件为:common/character.amb<br>  
角色自有动画文件为:pmodel/p[n].amb n 为角色 id 号<br>  
要配合 amb 除了 bnc 定义外，还要结合 pose 文件，pose 文件是每个人物角色有自己的类似 p0.pose p1.pose<br>  
pose 文件描述了一个动画的起始，结束等信息，同时内里还有其他一些内容<br>  
由于 bnc 文件和其他文件关联比较密切，这篇文章只解读 bnc 文件的含义，不包含源码，有想直接解原理的<br>  
可以到动画那一章查看</p>  
<p>bnc 文件释义<br>  
Bones: 30 Dummey: 6<br>  
表示有 30 骨骼，6 个虚拟体<br>  
bone b 骨骼 b 节点<br>  
{<br>  
parent d\_base 父节点<br>  
pivot -0.000 0.000 20.264 本地坐标 pos<br>  
quaternion -0.70711 0.00000 0.00000 0.70711 本地四元数<br>  
children 1 子节点数目【大致没使用此】<br>  
</br>  
Dummey d\_base 虚拟节点<br>  
{<br>  
parent NULL 父节点 NULL<br>  
pivot 0.000 0.000 0.000<br>  
quaternion -1.00000 0.00000 0.00000 0.00000<br>  
</br>  
包括虚拟体在内基本上都可以看作骨骼节点（个人观点）<br>  
这 36 个节点，构成了角色的骨架</p>