



链滴

7. 为角色添加武器

作者: [xu365082218](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1500911332062>

来源网站: [链滴](#)

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

bnc文件里有2个虚拟体是需要注意的

d_wpnL 左手武器挂载点

d_wpnR 右手武器挂载点

还有一点要注意的是，在TPose的时候，在2个挂载点下各创建一个子物体，这个子物体的世界变换矩阵为父节点在tpose姿态下的 localtotoworldmatrix，就是他和父节点的世界变换矩阵的逆相乘后正好处于原点，世界旋转为Quaternion.identity

之后我们命名为

WeaponL_TPos

WeaponR_TPos

加载武器前，需要知道武器由哪些文件组成，最好设计一个武器的表格，填写好这些数据。就是匕首放在右手的，双手武器中哪一个在左手哪一个在右手

这里分，单手武器，以及 双手武器，各拿一个作为例子

匕首[林] 属性[林普, 火攻, 山防, 风速]

描述文件 W1_0.des _

实体文件 W1_0.Gmc _

或者实体文件 W1_0.Gmb _

一般的，读取一个描述文件，内部会告诉有多少个实体，多少个虚拟体，实体就是有模型等顶点数据 mesh，虚拟体就是一个空gameobject，仅仅做挂载用

SceneObjects 2 DummeyObjects 2

Object wpnLD02

{

Position: 0.000 0.000 0.000

Quaternon: -1.000 0.000 0.000 0.000

TextureAnimation: 0 0.000 0.000

Custom:

{

}

}

Object ldat

{

Position: 0.058 7.985 -0.048

Quaternon: -0.000 0.000 0.000 1.000

TextureAnimation: 0 0.000 0.000

Custom:

{

visible=0

}

}

```
Object d_wpnRS
{
Position: 0.000 2.387 0.000
Quaternion: -1.000 0.000 0.000 0.000
TextureAnimation: 0 0.000 0.000
Custom:
{
}
}
```

```
Object d_wpnRE
{
Position: 0.000 11.808 0.000
Quaternion: -1.000 0.000 0.000 0.000
TextureAnimation: 0 0.000 0.000
Custom:
{
}
}
```

visible指代不可见，ldat此为一个触发器。

以下是个人猜测

实体部分的坐标和旋转，都是无须读取的，这是因为

gmb和gmc是通过原版流星蝴蝶剑的一个des解析工具生成的，这个解析工具，按照des里的描述，模型库提取模型原件按照位置和旋转去生成gmb文件和gmc文件，让des文件的实体部分整体成为一个完整的整体，这样从gmb,gmc文件读取出来模型后，实体部分是不需要考虑坐标和旋转的。

实际上跟场景上的道具类似的。实体名称对应的mesh定义存储在w1_0.gmc 或者w1_0.gmb文件内包括uv,贴图。

所以不必重复解释了

每个武器包括2个挂载点。d_wpnRS 剑刃开始点，d_wpnRE剑刃结束点

这2个挂载点有2个作用

作用1:挂载特效

作用2:计算刀光拖影

再拿双手武器做例子 双刺

描述文件 左手W8_0l.des 右手W8_0r.des

左手就是W8_0l.gmb或者W8_0l.gmc

右手类似

完毕之后，配合动画一起，就可以使出匕首绝招，双刺绝招了

到这里，流星蝴蝶剑游戏的地图，地图道具。各种模型，都是由des文件驱动的，对应des文件的是g

b文件和gmc文件，其不分是地图还是道具或者武器
都是由实体和虚体2部分组成的
实体在gmb,gmc里，坐标和旋转不需要设置为des文件里相应的
虚拟体会设置旋转和坐标，同时虚拟体也可以指定读取一个des文件，如同这个过程的递归。