

Стандарт построения дополнений «Ready for UTS»

Версия 0.1.2

3 февраля 2014 года

Стандарт призван заменить собой концепцию построения 71-619, облегчить создание перекрасок, обеспечить поддержку автоперекрасок и функционирование УТС.

Данное описание предназначено в первую очередь для разработчиков дополнений.

Предлагается предварительное ознакомление с целью обсуждения, исправления и дополнения.

Подвижная единица

Ассет подвижной единицы должен содержать базовую меш с точками. Остальные элементы размещаются в библиотеке мешей (перекраске).

Допускается присоединение элементов не участвующих в работе скрипта.

Для большего порядка рекомендуется использовать подпапки <name>_body и <name>_shadow. Названия файлов мешей (*.im) не регламентируется.

Названия эффектов должны соответствовать таблице 1.

Файл config.txt

```
mesh-table
{
  default
  {
    mesh          "T6B5_body/T6B5.im"
    auto-create   1

    effects
    {
      body
      {
        kind      "attachment"
        att       "a.main"
        default-mesh <kuid:485744:19016>
      }

      pant-ext
      {
        kind      "attachment"
        att       "a.main"
        default-mesh <kuid:485744:19016>
      }
    }
  }
}
```

И так далее...

```
}
}
}
```

Библиотека мешей (перекраска)

Библиотека мешей содержит все элементы (узлы), выполненные отдельными мешами и при необходимости имеющие анимацию.

Файлы могут быть как все в одной папке, так и рассортированные по папкам. Во втором случае не забывайте указывать правильный путь до файла *.im.

Названия файлов мешей (*.im) не регламентируется.

Названия мешей должны соответствовать таблице 2.

Файл config.txt

```
username          "<repaint-prefix> Repaint: <name>",
```

где

<repaint-prefix> - префикс перекрасок определённой подвижной единицы, который указывается в соответствующем тэге в файле config.txt подвижной единицы,

<name> - название перекраски для отображения в Content Manager

к примеру:

```
username          "Т6Б5 Repaint: Samara"
```

("<repaint-prefix> = "Т6Б5", <name> = "Samara")

```
kind              "mesh"
```

```
category-class   "HM"
```

```
mesh-table
```

```
{
  turnsign-left-off
  {
    mesh          "t6b5-pov1_off.im"
  }
}
```

```
turnsign-left-on
{
  mesh          "t6b5-pov1_on.im"
}
```

```
anim-door-right-1
{
  mesh          "door_1.im"
  anim          "door_1.kin"
}
```

И так далее...

```
}
```

Названия аттачментов в вагоне

Таблица 1

Узел	Название
кузов	body
токоприёмник	pant-ext
второй токоприёмник (опционально)	pant-ext-reverse
1 дверь с левой стороны	anim-door-left-1
2 дверь с левой стороны	anim-door-left-2
1 дверь с правой стороны	anim-door-right-1
2 дверь с правой стороны	anim-door-right-2
п-ая дверь с левой стороны	anim-door-left-n
п-ая дверь с правой стороны	anim-door-right-n
<i>Важно!</i> Нумерация дверей ведётся от <i>a.limfront</i> к <i>a.limback</i>	
поворотники с левой стороны	turnsign-left
поворотники с правой стороны	turnsign-right
<i>Важно!</i> Здесь и везде стороны лево и право определяются относительно направления движения точкой <i>a.limfront</i> вперёд	
стоп-сигналы	braking-lights
вторые стоп-сигналы (для двухкабинных)	braking-lights-reverse
<i>Важно!</i> Стоп-сигналы расположены у точки <i>a.limback</i> , а вторые (при необходимости) – у <i>a.limfront</i>	
габаритные огни	marker-lights
вторые габаритные огни (для двухкабинных)	marker-lights-reverse
<i>Важно!</i> Габаритные огни расположены у точки <i>a.limfront</i> , а вторые (при необходимости) – у <i>a.limback</i>	
фары	headlights
вторые фары (для двухкабинных)	headlights-reverse
<i>Важно!</i> Фары расположены у точки <i>a.limfront</i> , а вторые (при необходимости) – у <i>a.limback</i>	
огни заднего хода	reversing-lights
<i>Важно!</i> Огни заднего хода расположены у точки <i>a.limback</i>	
макет кабины	cabin
второй макет кабины (для двухкабинных)	cabin-reverse
<i>Важно!</i> Макет кабины расположен у точки <i>a.limfront</i> , а второй (при необходимости) – у <i>a.limback</i>	
салон	interior
маршрутный указатель	route-indicator

Названия мешей в библиотеке

Таблица 2

Узел	Название
кузов	body
токоприёмник	pant-ext
второй токоприёмник (опционально)	pant-ext-reverse
1 дверь с левой стороны	anim-door-left-1
2 дверь с левой стороны	anim-door-left-2
1 дверь с правой стороны	anim-door-right-1
2 дверь с правой стороны	anim-door-right-2
n-ая дверь с левой стороны	anim-door-left-n
n-ая дверь с правой стороны	anim-door-right-n
поворотники с левой стороны включённые	turnsign-left-on
поворотники с левой стороны выключенные	turnsign-left-off
поворотники с правой стороны включённые	turnsign-right-on
поворотники с правой стороны выключенные	turnsign-right-off
стоп-сигналы включённые	braking-lights-on
стоп-сигналы выключенные	braking-lights-off
вторые стоп-сигналы (для двухкабинных) включённые	braking-lights-reverse-on
вторые стоп-сигналы (для двухкабинных) выключенные	braking-lights-reverse-off
габаритные огни включённые	marker-lights-on
габаритные огни выключенные	marker-lights-off
вторые габаритные огни (для двухкабинных) включённые	marker-lights-reverse-on
вторые габаритные огни (для двухкабинных) выключенные	marker-lights-reverse-off
фары включённые	headlights-on
фары выключенные	headlights-off
вторые фары включённые	headlights-reverse-on
вторые фары выключенные	headlights-reverse-off
огни заднего хода включённые	reversing-lights-on
огни заднего хода выключенные	reversing-lights-off
макет кабины без освещения	cabin
макет кабины с освещением	cabin-light
второй макет кабины (для двухкабинных) без освещения	cabin-reverse
второй макет кабины (для двухкабинных) с освещением	cabin-reverse-light
салон без освещения	interior
салон с освещением	interior-light
маршрутный указатель без освещения	route-indicator
маршрутный указатель с освещением	route-indicator-light