

Mesh-Dateien und Animationen (.msh, .msh.blob, .ani)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Allgemeines](#)
- [2 Mesh \(.msh\)](#)
- [3 Mesh \(.msh.blob\)](#)
- [4 Animationen \(.ani\)](#)

1 Allgemeines

Beide Lua-basierten Formate (.msh und .ani) besitzen als Grundstruktur die Funktion "data()", davor können zusätzliche Lua-Scripte geladen werden, sofern benötigt.

Die Meshdateien treten immer paarweise auf (.msh + .msh.blob) und ergänzen sich gegenseitig, daher unterscheiden sich die entsprechenden Dateipfade auch nur in der Dateiendung.

2 Mesh (.msh)

Das Format in dem die Eckdaten des Meshes gespeichert sind (Animationen, Anzahl der Flächen/Vertices, Materialien).

Enthält innerhalb der Funktion "data()" folgende Variablen:

Code

```

animations = {
    ANIMNAME {
        type KEYFRAME/Wenn ein Keyframe-Animation erzeugt werden soll, vielleicht auch anderswertig
        origin = float[3] //Nullpunkt der Animation relativ zum Nullpunkt des Meshes
    }
}
KeyframeData = {
    time = int //Zeitangabe für den Keyframe in ms
    rot = float[3] //Rotation des
    transl = float[3] //Positionsänderung des Meshes
}
matConfig[AnzahlMeshes][AnzahlMaterialienSubmeshes/EinstellungenMaterialien(dies sind die
subMeshes = { //Informationen zu den Submeshes
indices //Informationen zu Speicherposition der Index-Datei, gleichnamigen msh.blob-Datei
normal, position, uv0(, tangent)
}
}
materials = string[] //Liste der verwendeten Materialien
}
vertexAttr //Informationen zu Speicherposition der Vertex-Datei, gleichnamigen msh.blob-Datei
normal, position, uv0(, tangent) =
}
}

```

Alles anzeigen

3 Mesh (.msh.blob)

Enthält die Index- und Vertexdaten des Meshes in binärer Form.

Die Anzahl und Offsets der verschiedenen Einträge sind in der gleichnamigen .msh-Datei gespeichert, daher haben .msh.blob-Dateien kein festes Format.

4 Animationen (.ani)

Ein Format um Keyframe-Animationen unabhängig von Meshes speichern zu können (wird vor allem bei umfangreichen Animationen genutzt, z.B. bei Personen).

Enthält innerhalb der Funktion "data()" folgende Variablen:

Code

```

times = int[] //Zeitangaben der Keyframes in ms
transfs = float[][16] //Transformationsmatrizen der Keyframes

```