

CONVERTING FROM ARMA IN OFP TUTORIAL

Для того чтобы конвертировать модели формата ***.p3d** из игры «**Armed assault**» в игру «**Operation flashpoint**» необходимо иметь архивы с моделями в формате **MLOD** из **ARMA** и следующие прикладные программы от «**BIS**»:

- 1). **Oxygen** “O2 Light” (для **Operation flashpoint**),
- 2). **Oxygen 2** “Personal edition” (для **Armed assault**),
- 3). Программы для работы с **PBO** архивами (для **OFP** и **ARMA**),
- 4). Программы для работы с текстурами **TextView v.1** и **v.2**.

И программы сторонних производителей для различных работ:

- 1). **Adobe Photoshop CS3** для работы с текстурами,
- 2). **RtmToobox v2.2.1b**, **ODOL explorer v2.0**, **OFP Anim Tool v0.98**

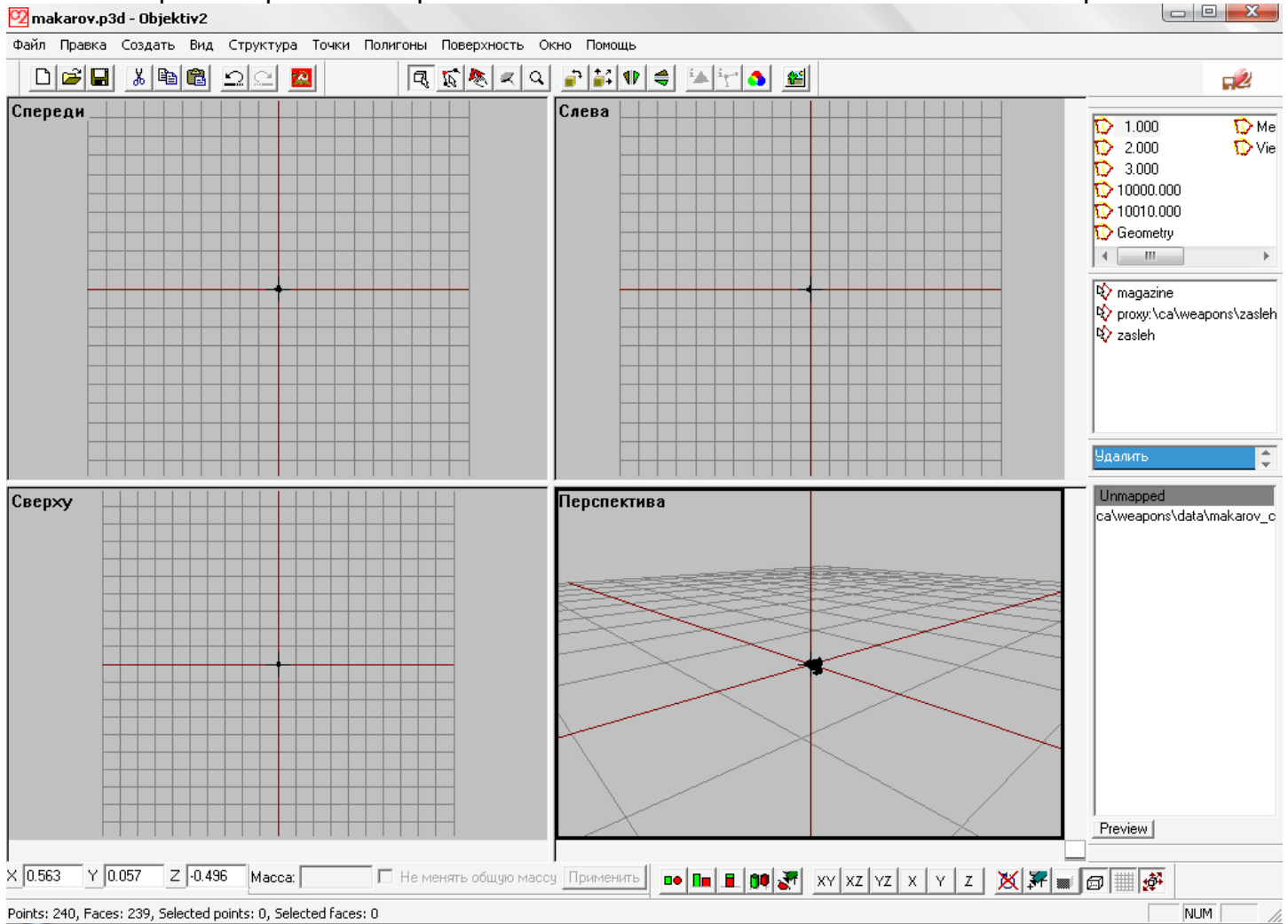
Возможны по обстоятельствам и другие программы...

ТЕСТОВОЕ КОНВЕРТИРОВАНИЕ

Урок первый

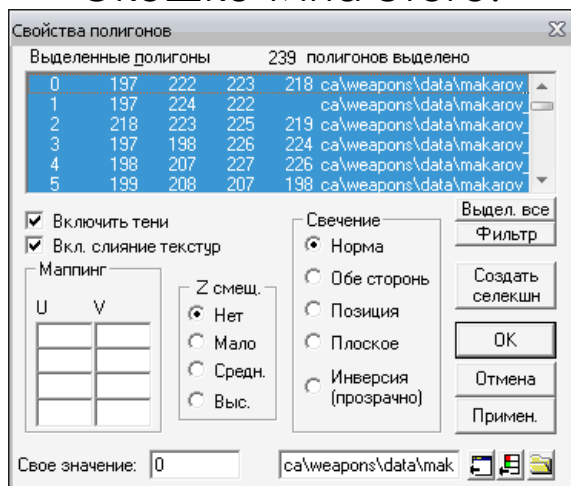
Достаем нужную нам модель из архива со стандартными моделями: «**ARMA_SampleModelsEnvironmentOther.zip**» (объекты). К примеру, я беру модель «**parez.p3d**». Теперь запускаю **Oxygen 2** “Personal edition” (для **Armed assault**) и перетаскиваю модель из архива на окно программы. Когда она откроется, все удалось! В меню программы жмем **File** => **Export** => **P3D Old Version**. Теперь выбираем путь без русских букв: (диск **C/D**) и сохраняем туда модель, готовую для открытия в **Oxygen** “O2 Light” (для **OFP**). Запускаем **Oxygen** “O2 Light” (для **OFP**) и открываем в нем нашу новоиспеченную модель. Переносим ее из диска **C** или **D** на окно программы и смотрим на нее. Если у нас нет окошка со списком текстур, то настроим программу (если она на русском языке. Напоминаю, что на русском языке имеется программа от **NPS**, т.е. нашего производства, автор перевода я - **NERV**). Жмем пункт меню **Вид** => **Библиотека текстур** (горячие клавиши **ALT+T**). Должно появиться окно, где прописаны все текстуры и пути к ним (если открыта модель). Пути эти при желании можно заменить.

Вот примерный скриншот того, как должно быть настроено:

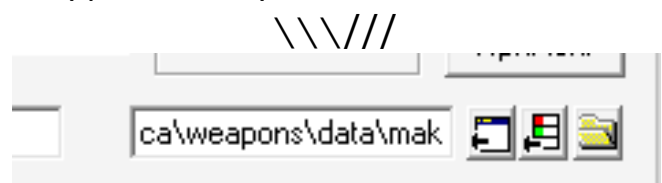


Чтобы заменить расположение текстур нужно: удерживая клавишу **CTRL** дважды щелкнуть левой кнопкой мыши по названию текстуры в списке, должна выделиться часть модели или вся модель. Теперь наводим на окно с одной из 4х проекций и жмем на колесико мыши, чтобы активировать рабочую область. После этого жмем на клавиатуре на английскую букву «E» и в появившемся окне можно сменить путь. Он прописан снизу.

Окошко типа этого:



Внизу и есть пути расположения текстур. Эти пути можно заменять:



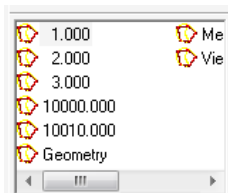
У нас будет создан аддон **TEST**, поэтому мы создадим папку в каталоге "Operation Flashpoint\Res\Addons\TEST", и закинем туда нашу модель и все ее текстуры, которые мы вытаскиваем из установленной игры «**Armed Assault**». Найти текстуры несложно, для этого необходимо: изначально открыв модель посмотреть путь текстуры в окне библиотеки текстур, и найти в каталоге "Armed Assault\Addons" нужную нам текстуру(ы) (у меня с этой моделью вышло так: Addons\plants\data\picea_abies_co.paa). Там вообще-то 2 текстуры было, но это не суть важно. Вторую точно также нужно вытащить оттуда.

Чтобы текстуру *.paa открыла программа **TextView v.1** нужно: Открыть текстуру через прогу **TextView v.2**, и сохранить ее в формат *.tga, а затем уже открывать ее в **TextView v.1**. Но также можно ее подправить в **Photoshop**'е, если вам показалось недостаточно контраста или что-то где-то не так как вам надо. Формат *.paa **TextView v.1** не открывает, если в текстуре имеется полупрозрачное место (стекло, дым и т.п.), но формат *.tga прогнанный через **TextView v.2** он читает прекрасно.

В «**Armed Assault**» имеется ряд других текстур, с розовым или синим оттенками. Такие текстуры служат масками и никоим образом нас не интересуют. Так что мы на них плюем.

Итак, текстуры перетащили в папку, и в модели прописали пути к новым. Это делается таким образом: вместо стандартного пути (ca\plants\data\picea_abies_co.tga) пишем нужный нам для папки **TEST**. Это будет выглядеть так: **TEST\picea_abies_co.paa** Стоит заметить, что текстура наша из папки **TEST** тоже должна быть в формате *.paa и ни в каком другом. Хотя можно ее сделать и в *.pac и в *.jpg, но и в пути к текстуре у модели нужно писать ее полное имя. Лучше конечно отключить в свойстве папок пункт «Скрывать расширения для зарегистрированных типов файлов», ведь очень неудобно, когда не видно настоящего расширения. Впереди от названия не нужно ставить левый слеш, только позади его он должен быть, а также и в последующих подкаталогах, если таковые будут присутствовать в папке с аддоном (**TEST\T\pic...**).

Делать такую процедуру нужно в каждом лоде. Окно лодов выглядит так: *(для этого есть тутор от **SEA_DEMON**'а, я не буду описывать)*



Затем надо убрать лишние лоды (10000,000), они для «**ARMA**» сделаны, тут не понадобятся. Также нужно настроить лоды, и селекшены в них, если требуется.

*(для этого есть тутор от **SEA_DEMON**'а, я не буду описывать)*

С этим, значит, разобрались. Теперь пойдём дальше. Начнём работу с конфигом. Создадим конфиг на основе любого аддона, чтобы было проще. Пропишем новый класс вместо старых (не стандартных), которые лучше удалить. В классе **CfgVehicles** пропишем класс нашего пенька, который будет наследоваться от класса **House**. Будет это все выглядеть примерно так:

```
class CfgVehicles
{
    class All {};
    class Static:All {};
    class Building:Static {};
    class NonStrategic:Building {};
    class House:NonStrategic {};

    class Parez1:House
    {
        scope=2;
        vehicleClass="Objects";
        displayName="ПЕНЬ";
        model="\TEST\parez.p3d";
    };
};
```

Все, сделав нормально, качественно, ясно и правильно – архивируем в формат ***.pbo**. Это должны уметь, если не все, то многие. Поэтому на этом вопросе я не буду задерживаться. С программами для архивации разберется даже пятиклассник.

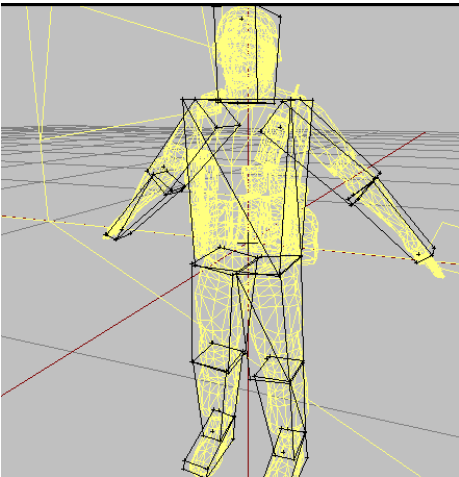
В папке с аддонами, после запаковки через **PBO** декодер, должен появиться файл **TEST.pbo**. Это и есть, ни что иное как, самый настоящий аддон! В игре он также должен появиться в редакторе на стороне **Нет => Objects => ПЕНЬ**. Ставим его рядом с собой и бежим смотреть, что получилось. Если все лоды были правильно настроены, то через него нельзя будет пройти и его можно будет расстрелять (гранатами или из РПГ), чтобы он разрушился как дом. Если нам это не годится, то тогда в конфиге надо сделать дополнительную функцию – **destrType=destructno**;

Надеюсь было понятно, как переносить модели из одной игры в другую. Таким же образом можно перенести и все остальное. Правда с лодами придется повозиться. Лучше глянуть примеры.

КОНВЕРТИРУЕМ ЧЕЛОВЕКА

Урок второй

Экспортируем модель человека (из архива с моделями людей «**ARMA_SampleCharactersAnimals.zip**») в формат понятный **Oxygen** «O2 Light» (для **Operation flashpoint**). Открываем модель этого человека в **Oxygen** «O2 Light» (для **OFP**), и беремся за переименование путей к текстурам. Например, такой путь «**ca\characters\data\res_soldier_e_**» сменяем на новый, типа: «**armsols\res_sol.paa**». Стоит заметить, что модель из первого лода слишком «тяжелая» для **OFP**, поэтому, лучше, брать модель из второго, а тем паче из третьего, скомбинированного вторым. Т.е. это подразумевает следующее: модель тела (голова, ноги, руки) берем из третьего лода, а обвес (каска, карманы, сумки) берем из второго. Благодаря этому мы понижаем тормоза от высокополигональных моделей. Тем более, что от **ARMA**'вских анимаций итак страшно (ну не мало) тормозит. Эти комбинации вставляем вместо первого лода, убрав самую мощную модель. Теперь переходим к лодам геометрии. Их лучше заменить на **OFP**'шные. Нужно открыть модель стандартного человека из **OFP** и скопировать у него лод **Geometry** вместо того который у нас есть. С ним еще придется повозиться, ноги его можно заменить на ноги из лода **FreGeometry**, а руки надо поставить на растопырку, как у модельного лода. Будет выглядеть примерно как на картинке.



Можно конечно и скопировать лод **FreGeometry** и настроить его, но это кому как удобно.

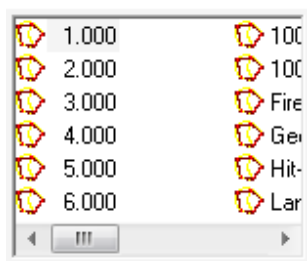
Замечу, что руки у него надо будет переименовать (секции на руках, голове и теле), так что это так нельзя оставлять. Запомните.

Также стоит сказать, что от таких названий Как у **ARMA** нет толка в **OFP**, поскольку эта Голова называется **head**, а в **OFP** это **hlava**.

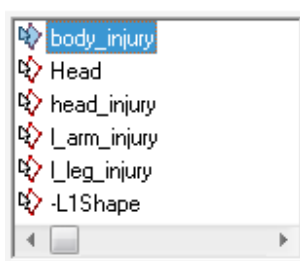
Т.е. эти названия у нас работать не будут,

Несмотря на то, что анимации будут ходить из **ARMA**, но головой и телом шевелиться человек у нас не будет. Чтобы это заработало нужно немного потрудиться.

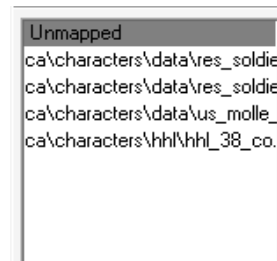
Для этого дела я ниже выложу список заменяемых секций, чтобы заработало все нормально в **OFP**. Например, голову мы переименуем так: из **head** в **hlava**, что будет отражаться на анимации и при **ARMA**'вской анимации голова пропадет.



Окно лодов



Окно секций



Окно текстур

СПИСОК ВЗАИМОЗАМЕНЯЕМОСТИ:

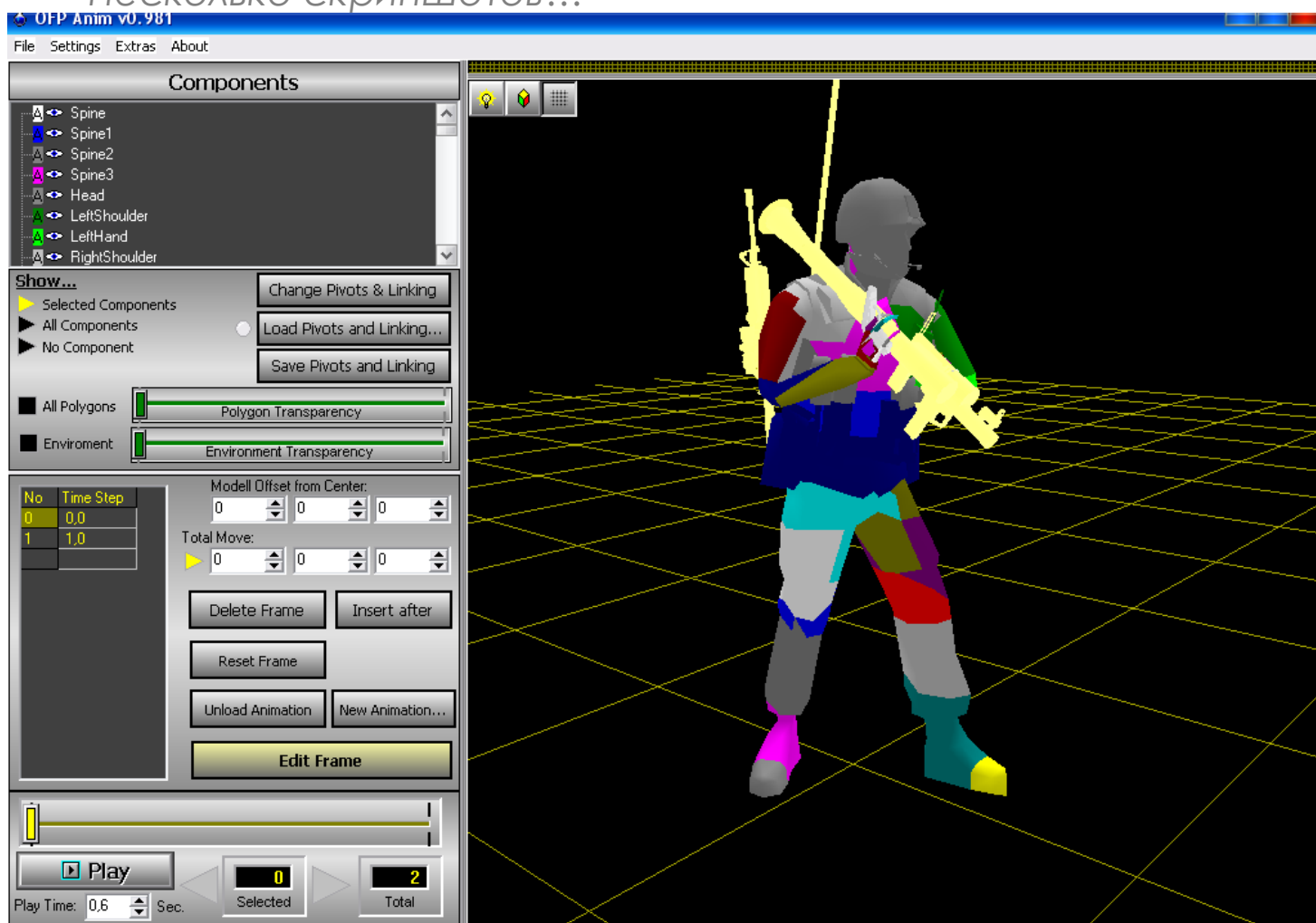
weapon = zbran - ДЛЯ АВТОМАТА ПРОКСИ
 launcher = roura - ДЛЯ РПГ ПРОКСИ
 RightArm = pbiceps - ПРАВОЕ ПРЕДПЛЕЧЬЕ
 RightHand = pruka - ПРАВАЯ РУКА
 LeftHand = lruka - ЛЕВАЯ РУКА
 Head = hlava - ГОЛОВА
 RightLeg = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 RightLegRoll = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 RightFoot = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 RightToeBase = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 LeftForeArmRoll = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 RightForeArmRoll = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 LeftLeg = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 LeftLegRoll = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 LeftFoot = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 LeftToeBase = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 RightHandIndex1 = - - ПАЛЬЦЫ НЕ НУЖНЫ В ОФП! УДАЛЯЕМ СЕЛЕКШН!
 - - - - ЭТИ ПРОПУСКИ ОЗНАЧАЮТ, ЧТО ЭТО НАДО ТОЖЕ УДАЛИТЬ!
 LeftHandRing = - - ПАЛЬЦЫ НЕ НУЖНЫ В ОФП! УДАЛЯЕМ!
 LeftUpLeg = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 LeftUpLegRoll = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 Neck1 = - - ЭТО УДАЛИТЬ
 Neck = krk - ШЕЯ
 Pelvis = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 Spine = - - ЭТО УДАЛИТЬ
 Spine1 = bricho - БРЮХО
 Spine2 = - - ЭТО УДАЛИТЬ
 Spine3 = hrudnik - ГРУДИНА
 LeftShoulder = lrameno - ЛЕВОЕ ПЛЕЧО
 LeftArm = lbiceps - ЛЕВОЕ ПРЕДПЛЕЧЬЕ
 LeftArmRoll = - - СОВМЕСТИТЬ С lbiceps В ОДИН СЕЛЕКШН
 LeftForeArm = lloket - ЛЕВЫЙ ЛОКОТЬ
 RightShoulder = prameno - ПРАВОЕ ПЛЕЧО
 RightUpLeg = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 RightArmRoll = - СОВМЕСТИТЬ С pbiceps В ОДИН СЕЛЕКШН
 RightForeArm = ploket
 RightUpLegRoll = - - НЕ ТРОГАТЬ!
 camera = - - УДАЛИТЬ!!!

Теперь вы знаете, какие секции у модели нужно заменять, чтобы у человека в игре шевелились руки, голова и туловище.

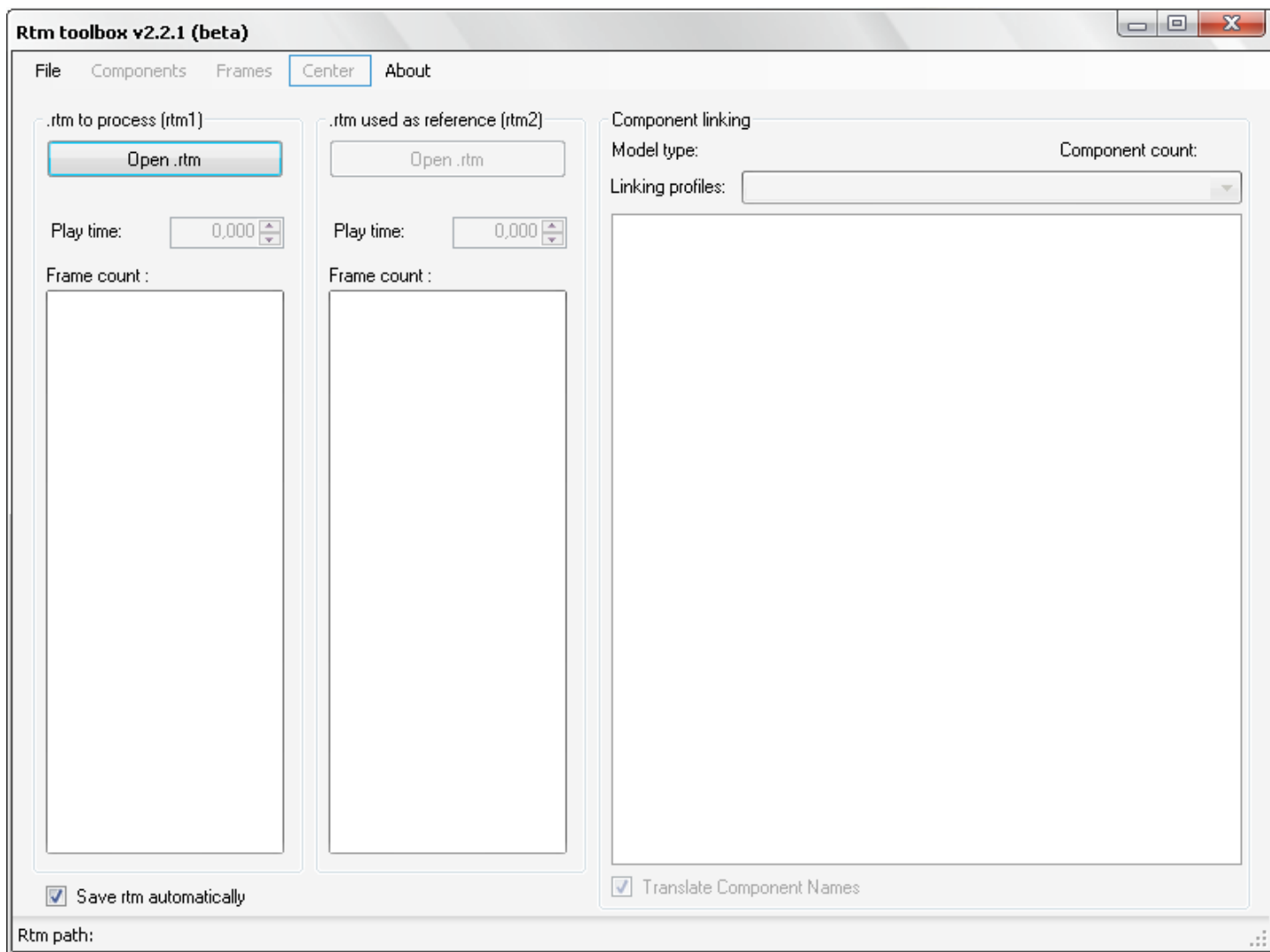
Но это еще только начало! Да, да... Теперь нужно конвертировать анимацию! Для этого нам потребуются программы: **RtmToobox v2.2.1b** и **OFP Anim Tool v0.98**.

Распаковываем папку с анимациями из каталога с игрой «**Armed assault**», и ищем нужную аниму, просматривая ее с помощью программы **OFP Anim Tool v0.98**, для чего нам нужно ей открыть модель из архива «**ARMA_SampleCharactersAnimals.zip**», желательно из третьего-четвертого лода, чтоб не так тормозило. Затем ищем путь к анимациям и выбрав нужную – открываем. Смотрим на нее и распределяем – нужна она нам или нет. Если она нас удовлетворила, то копируем ее отдельно, назвав ее понятнее, чтобы знать что она означает. Потом открываем программу «**RtmToobox v2.2.1b**» и переименовываем в ней все секции, согласно вышеуказанного списка. После этого нужно сохранить данный скрипт, чтобы в последующем его загружать переименовывая автоматически, чтоб каждый раз не потеть.

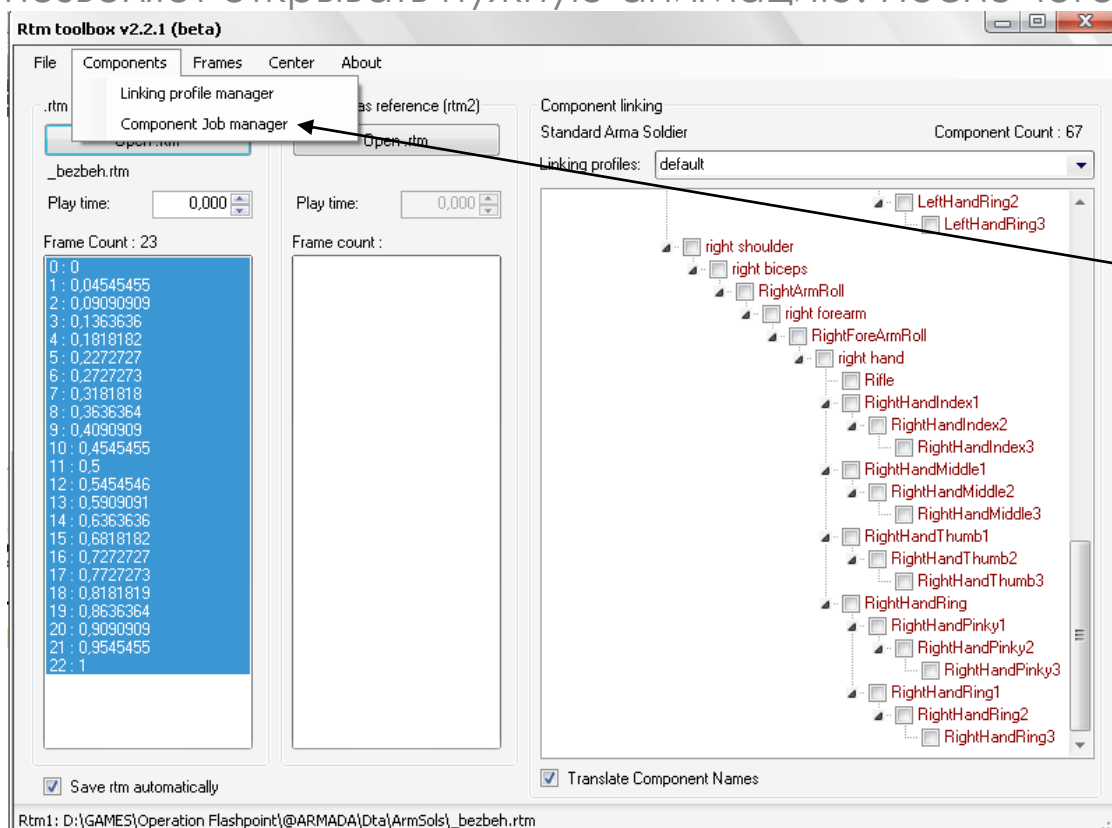
Несколько скриншотов...



Общий вид программы «**OFP Anim Tool**» с открытым солдатом из игры «**Armed Assault**», который проигрывает некую анимацию.



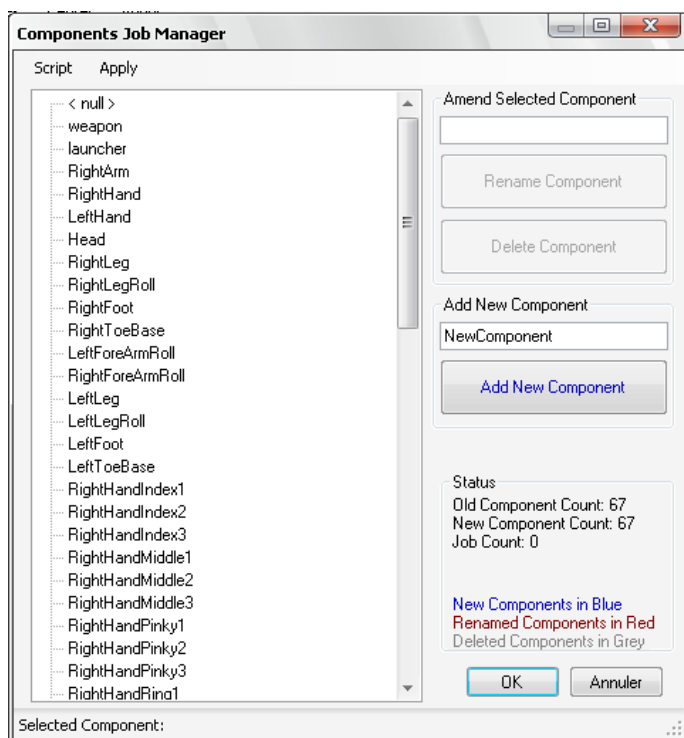
Общий вид программы «**RtmToobox v2.2.1b**». Кнопка “**Open.rtm**” позволяет открывать нужную анимацию. После чего ее править.



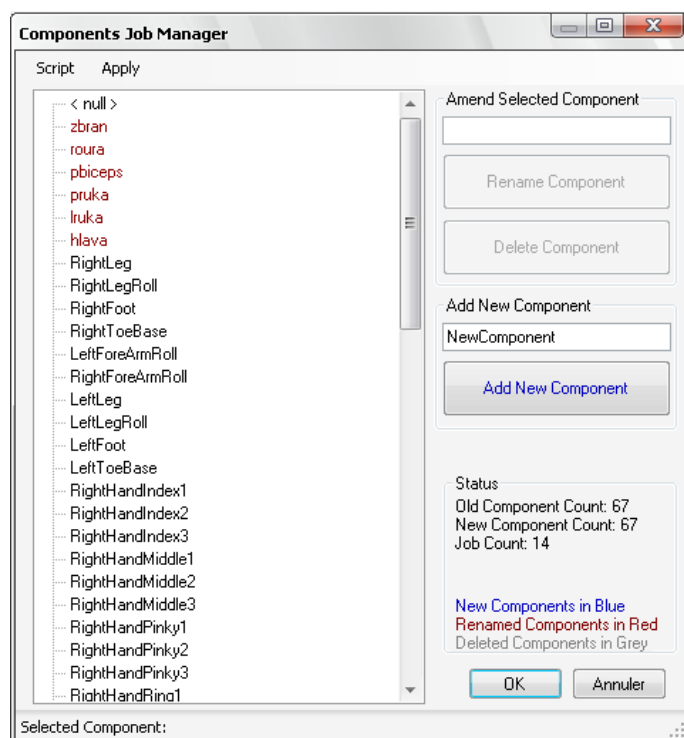
Здесь мы видим, как нужно менять названия у селекшенов. Меню ----> **Компоненты** ----> **Менеджер рабочих компонентов**.

После этого откроется окно, в котором можно компоненты переименовывать согласно моему списку (выше).

После этого нужно нажать на **Apply** и файл анимации должен обновиться (он сохранится затем сразу же).



Открыли анимацию из **ARMA**



Правка заготовленным скриптом

Удалять компоненты этой программой не нужно в анимациях!

Хотя конечно это и можно, но я не делал этого. Нечего сказать.

После загрузки анимации – нужно переименовать компоненты и сохранить данное дело в скрипт. Потом, в следующей анимации, этот скрипт следует загрузить, и все переименуется автоматически, как было (ну и как на картинке).

Это тоже усвоили, надеюсь. Теперь немного о том, как вставить анимацию, т.е. заменить стандартную на **ARMA**'вскую.

Вот пример с одной из анимаций (солдат с колена встает):

```
class CrouchToCrouchSprintF:Default
{
    preload=1;
    actions="CrouchRunFActions";
    file="\ArmSols\klekdostani.rtm";
//    file="klekbeh.rtm";
    speed=-0.4;
    soundEnabled=0;
    connectFrom[]={"Crouch",0.4};
    enableOptics=0;
    connectTo[]={"Combat",0.4};
    interpolateTo[]={"Crouch",1};
};
```

Как видно из текста – мы заштриховали (//) стандартный путь к анимации **OFP**, указав (file="\ArmSols\klekdostani.rtm";) путь к новой **ARMA**.