

车辆模组制作指南

如果你在阅读本教程过程中遇到任何问题，都可以 QQ 联系我 QQ:403036847 注:请以英文文档为准,中文文档仅供参考 [点击查看英文文档](#) 可参考载具模组制作指南视频 <https://www.bilibili.com/video/av58879192/>

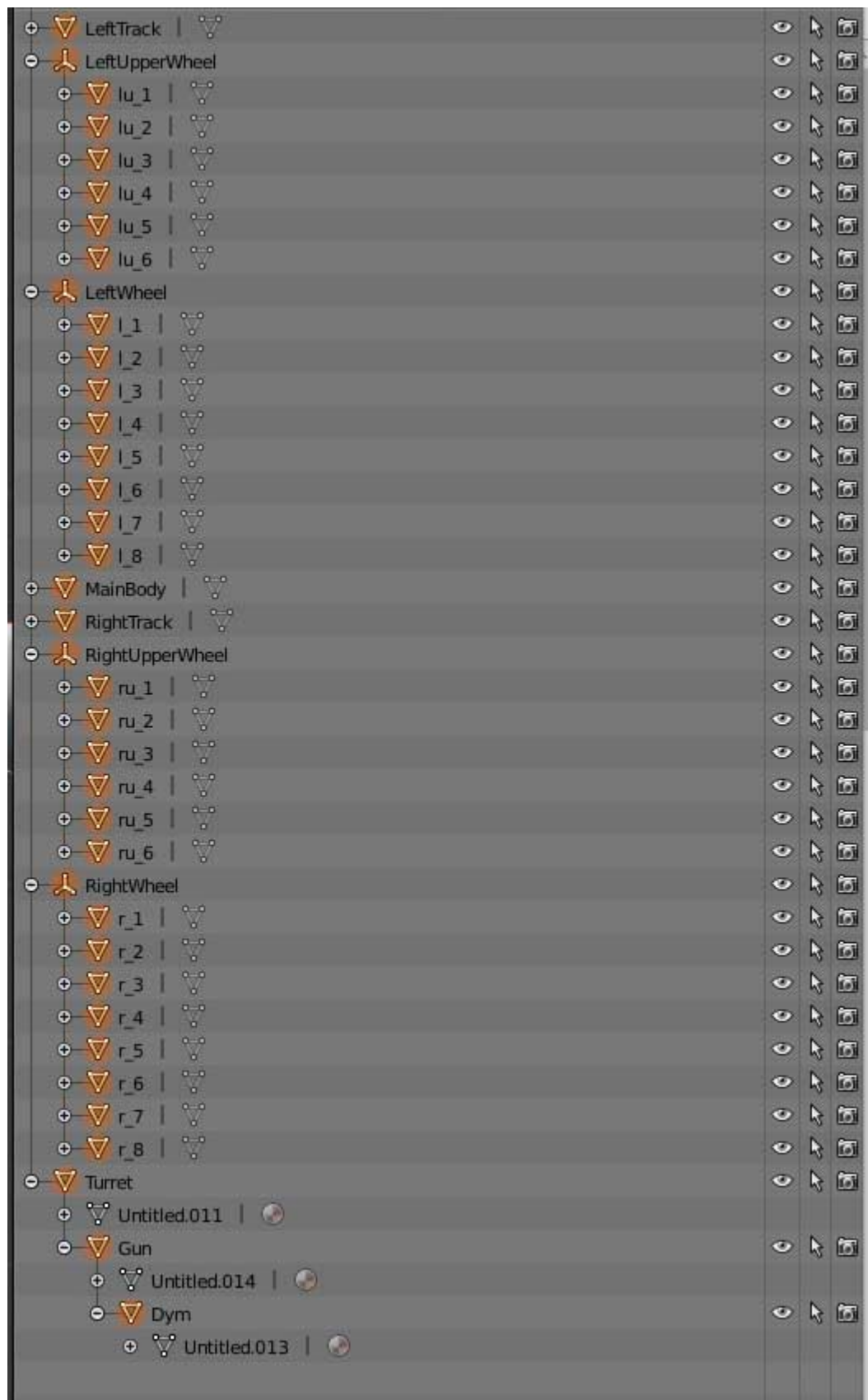
我需要准备什么

美术素材:

- 含有贴图的载具模型与伤害模型
- 载具的引擎声音 (启动 · 空转 · 运动)
- 开火音效(近处与远处)

同时完成此教程中的 1-4 节 [开始模组制作指南](#)

步骤.1 处理载具模型



坦克的负重轮，炮塔，火炮，炮筒都应该有正确的父子关系与命名

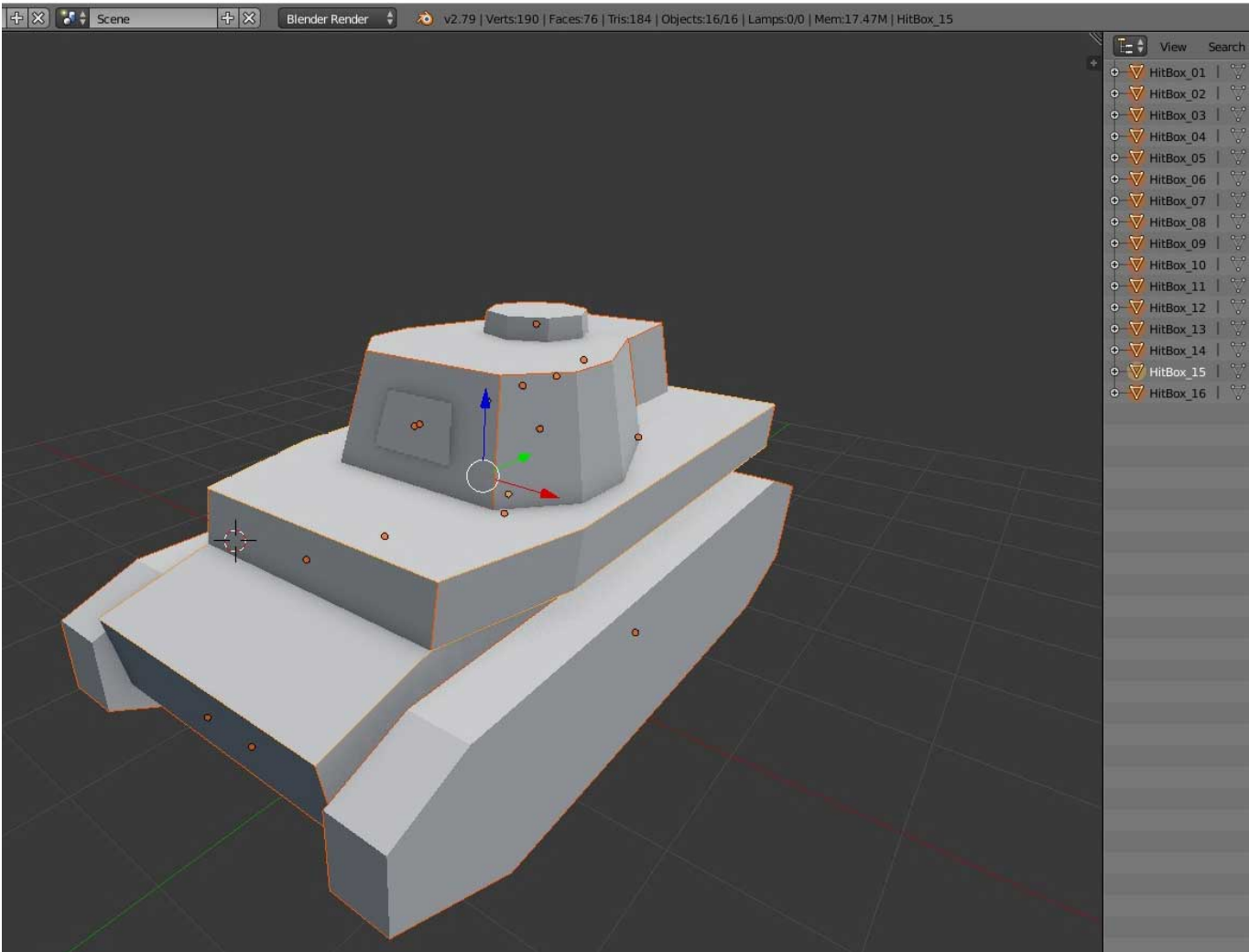
父子关系与命名应该像这个. [点击查看示例文件](#)

同时，这里准备了个体面的坦克模型用于你制作的操练.[T110E5 游戏模型](#) 你可以通过此模型了解如何制作载具模组

请务必保证以下为规范正确的父子关系与命名！否则，模组工具会报错！

MainBody		
LeftWheel	l_1-l_n	
LeftUpperWheel	l_1-l_n	
LeftTrack		
RightWheel	r_1-r_n	
RightUpperWheel	ru_1-ru_n	
RightTrack		
Turret	Gun	Dym

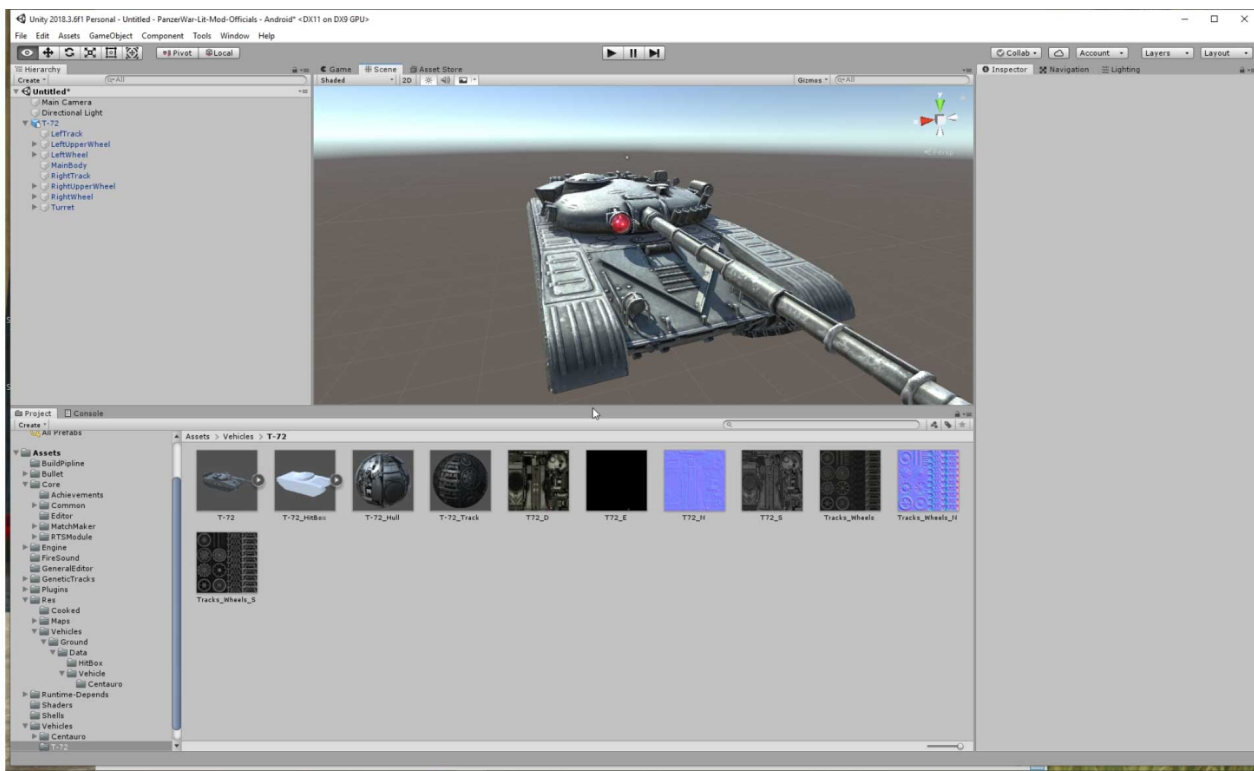
步骤.2 制作坦克伤害模型



伤害模型用于击穿系统。在建模软件中，你应该将不同数值的装甲，分成不同的物体。

[点击查看示例文件](#)

步骤.3 导入载具模型到 Unity 引擎当中



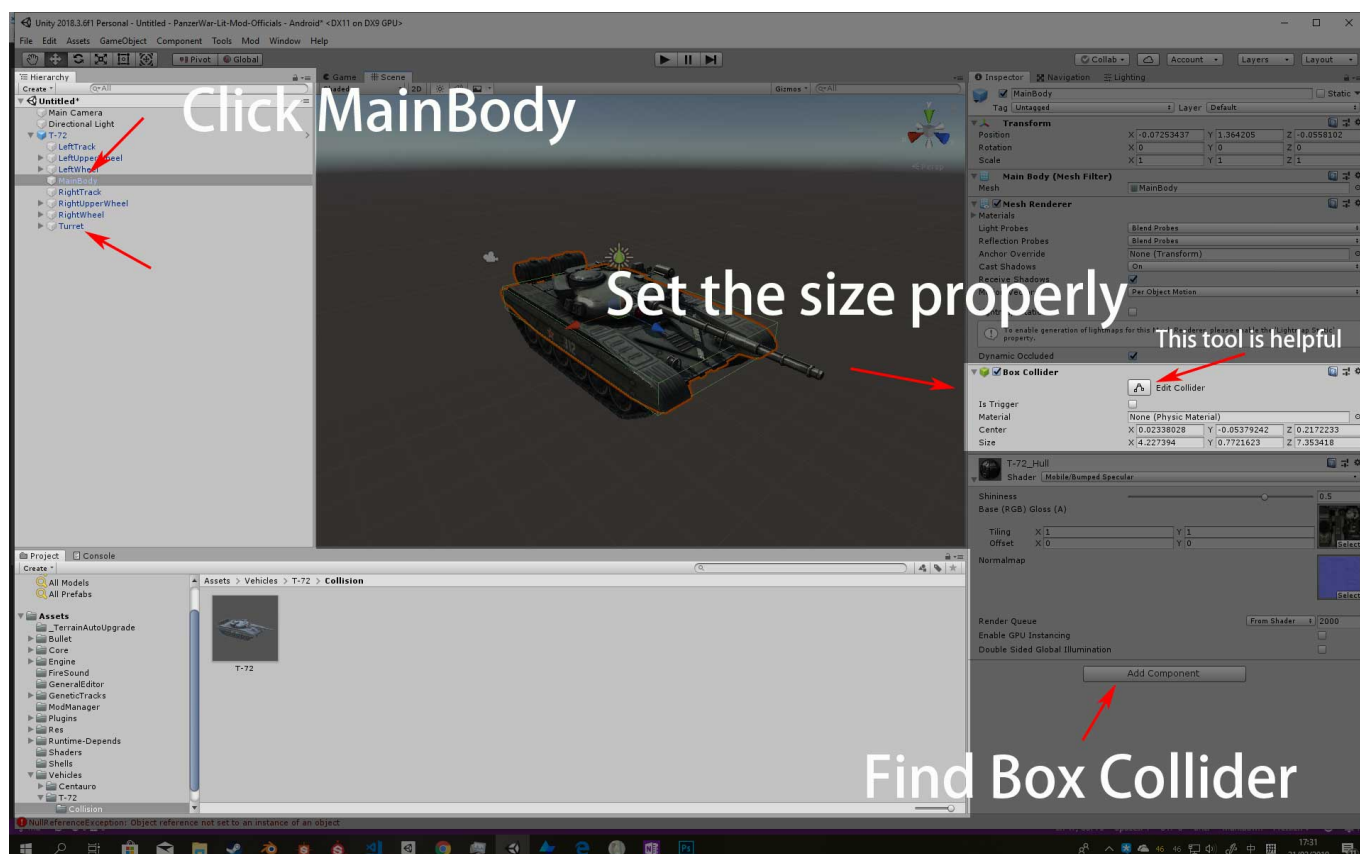
在开始操作之前，请确保你会 **Unity** 引擎的基本操作。

用 Unity 打开在此页面中所提到的项目 [开始模组制作指南](#)。

在 Project 窗口创建一个文件夹，并且将你准备的模组素材拖拽进去

建立材质 Material

将载具模型拖拽入场景，开始设置碰撞模型

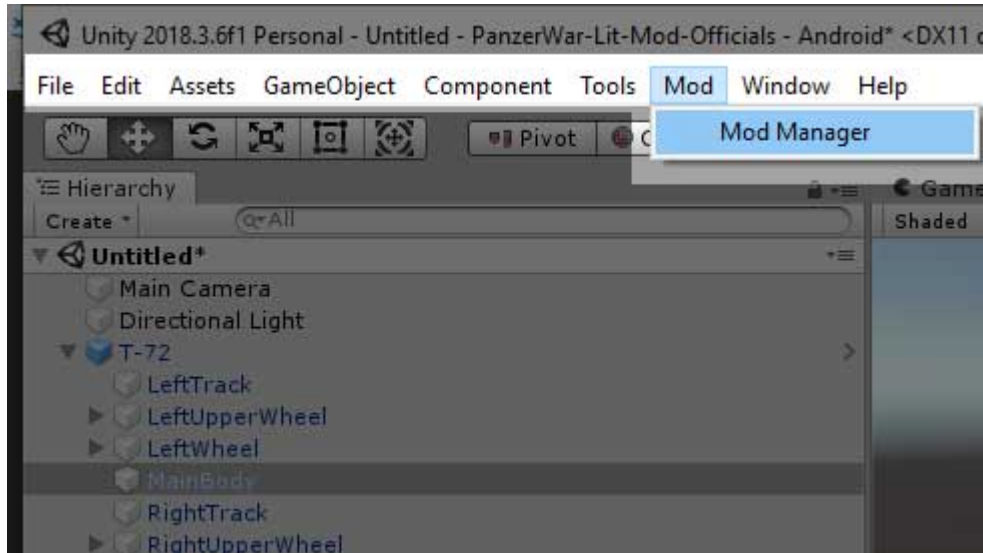


将 box colliders 加给 MainBody 以及 Turret. 修改 box collider 的大小以适应 MainBody 和 Turret.

接着，在文件夹中创建一个子文件夹，命名为 Collision. 将你场景中的模型拖拽进。

你可以参考 Template-Vehicle 文件夹.

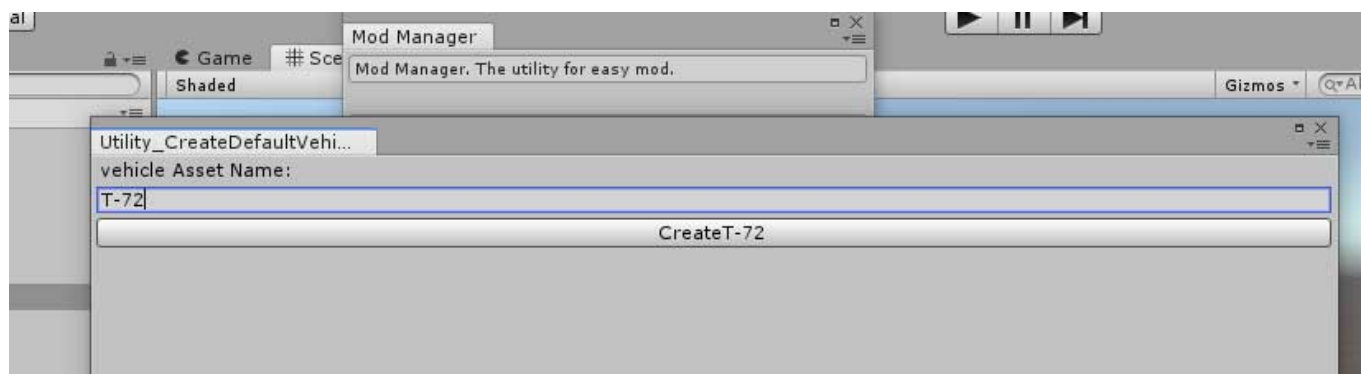
步骤.4 创建坦克数据



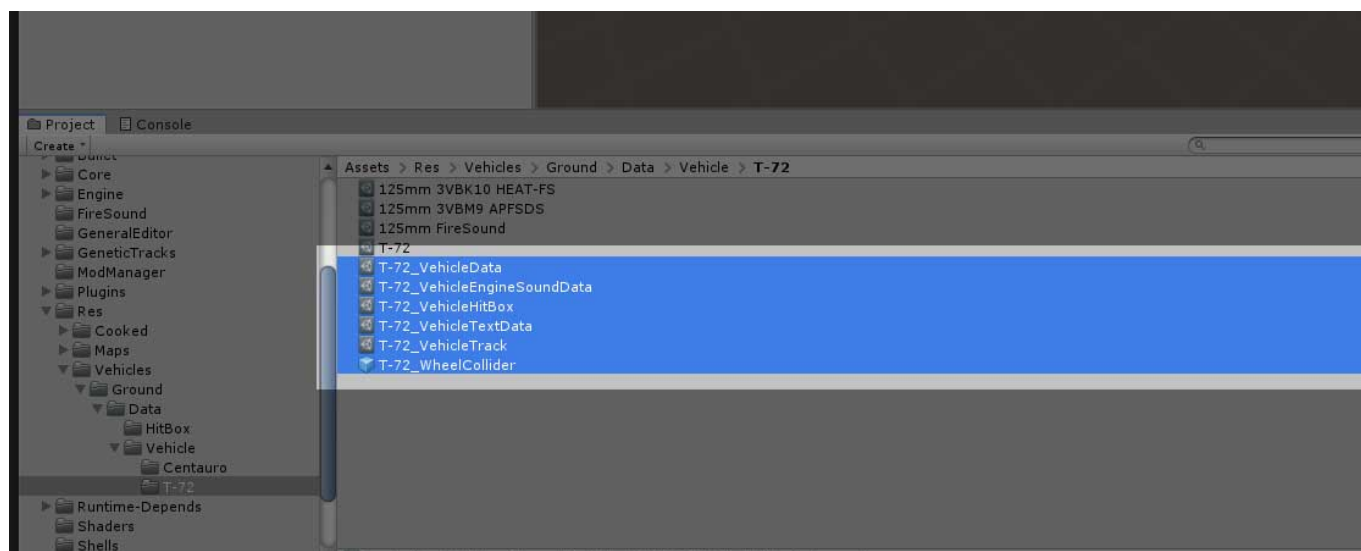
在顶部菜单栏找到 Mod/Mod Manager (如果 Console 中有任何错误你应该安装 Unity 2018.3.X 版本)



点击 Open Create Vehicle.



输入你载具的名称，并点击按钮

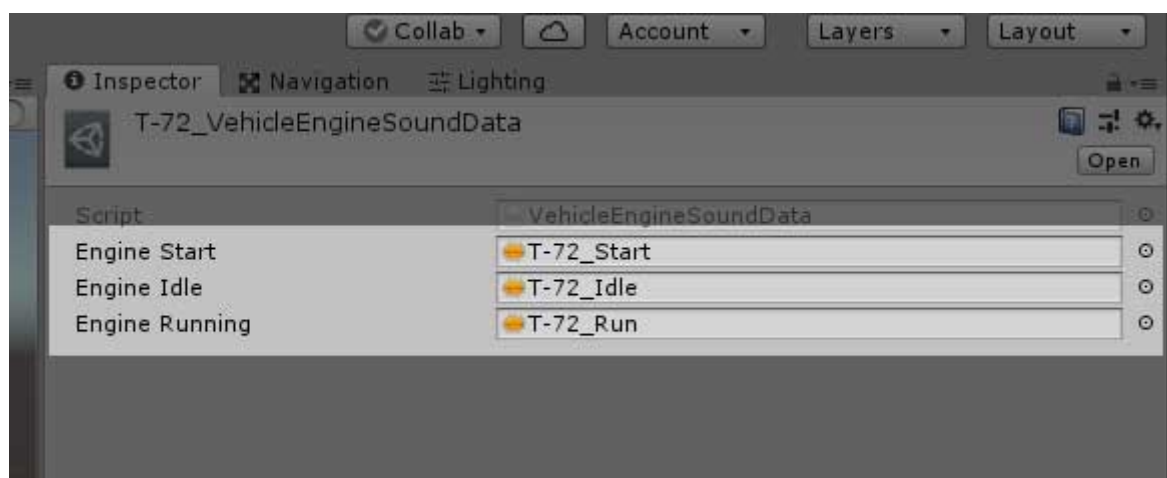


然后以上文件就会被创建

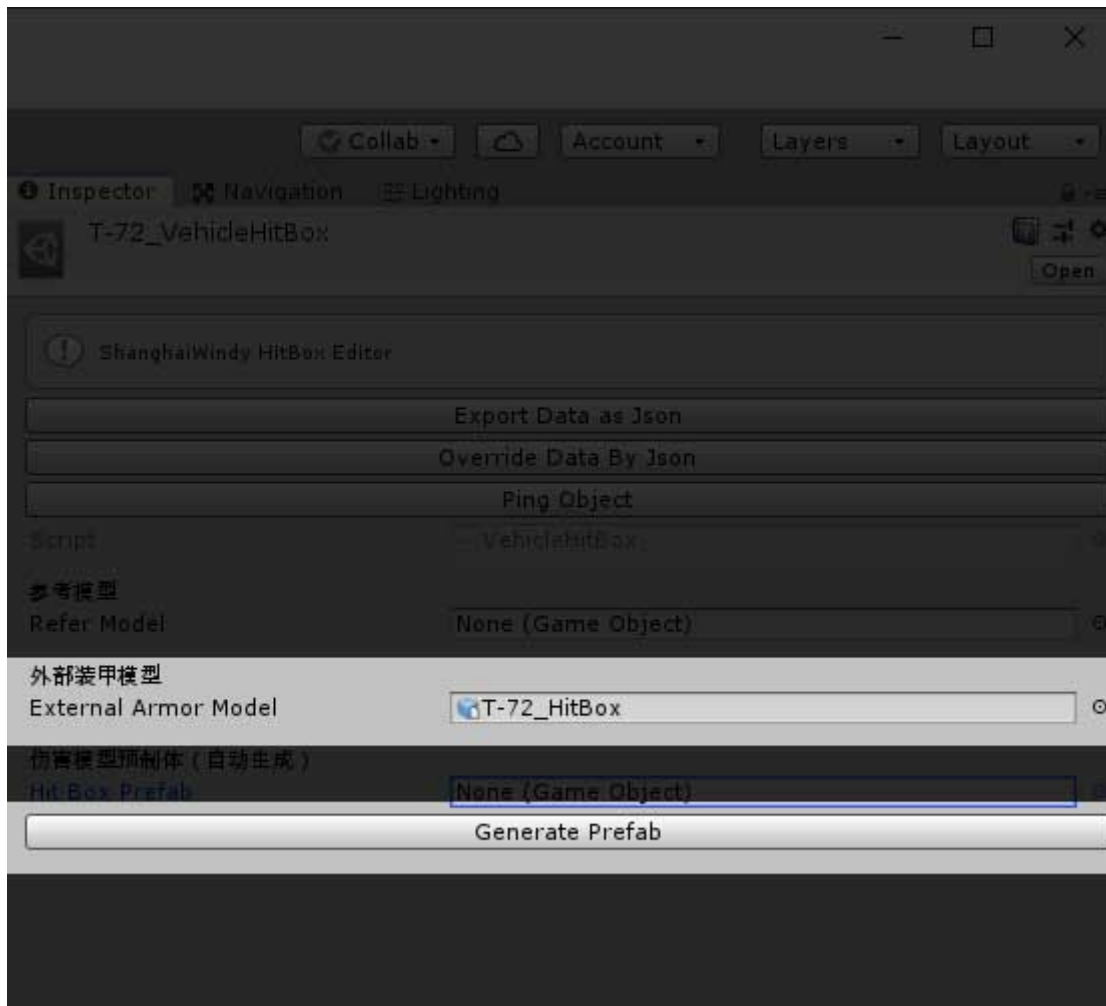
接着的步骤中，我将展示如何设置他们

1. VehicleEngineSoundData

导入你的载具引擎音频素材文件，并且给他们赋值



2. VehicleHitBox

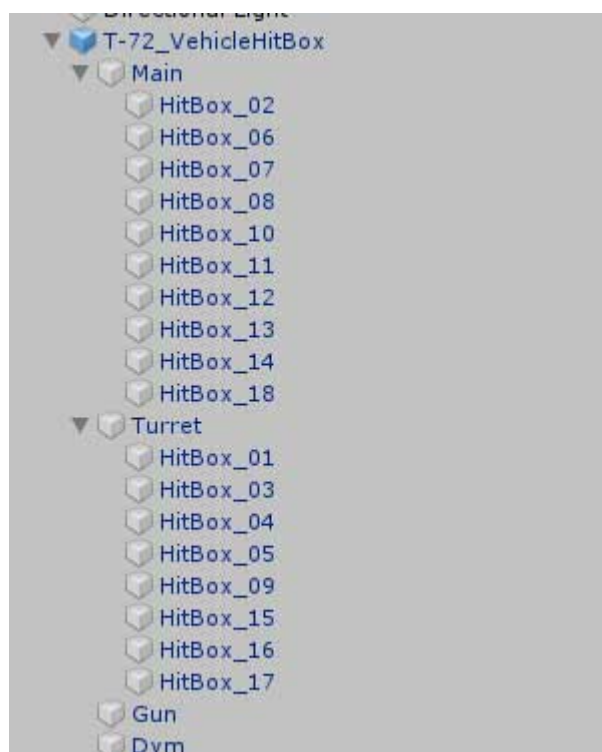
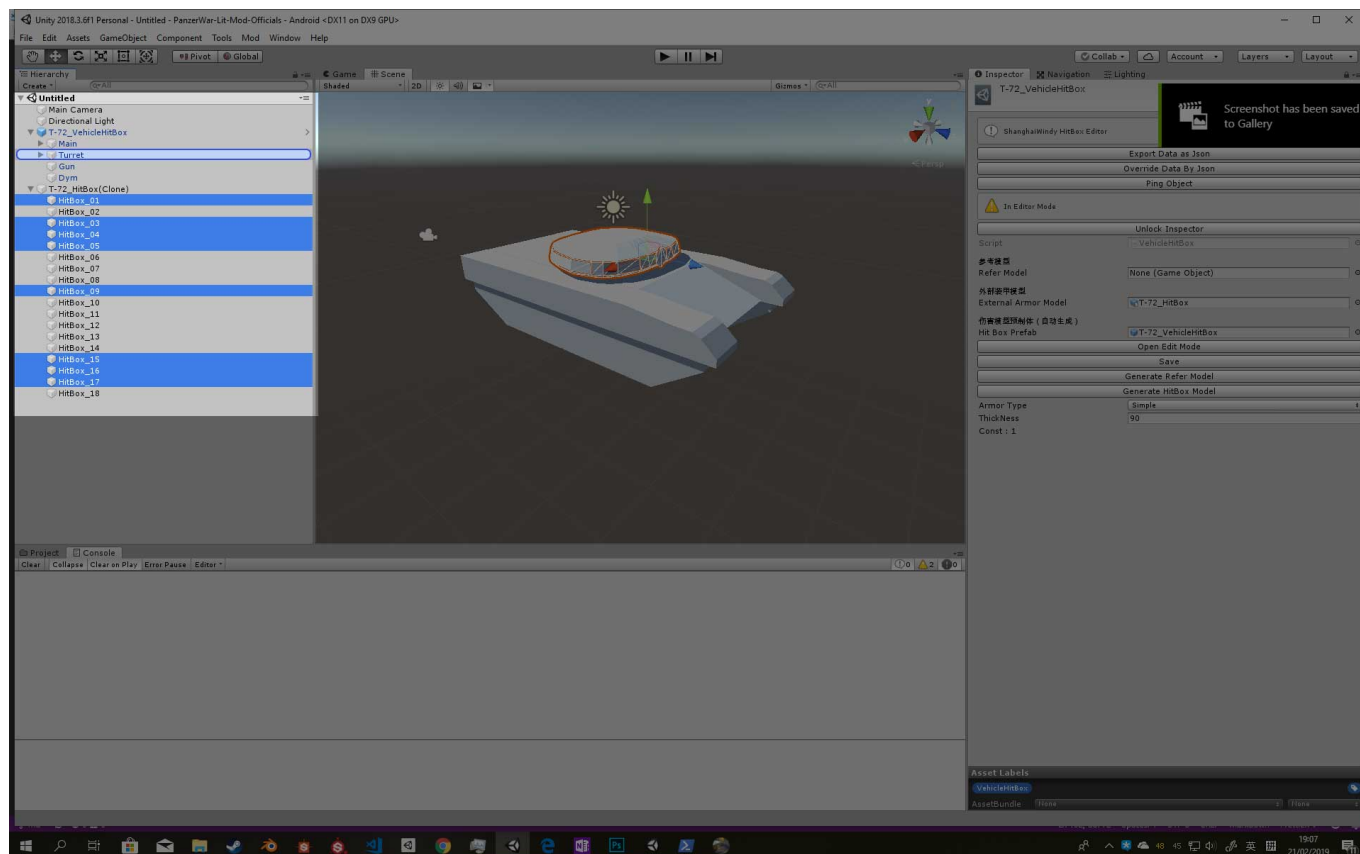


Assign the variable External Armor Model with your HitBox model.

点击 Generate Prefab 按钮. 然后,点击 Open Edit Mode.



点击 Generate HitBox Model. 你的伤害模型就会在场景中生成. 点击他们就可以设置装甲厚度与类型.

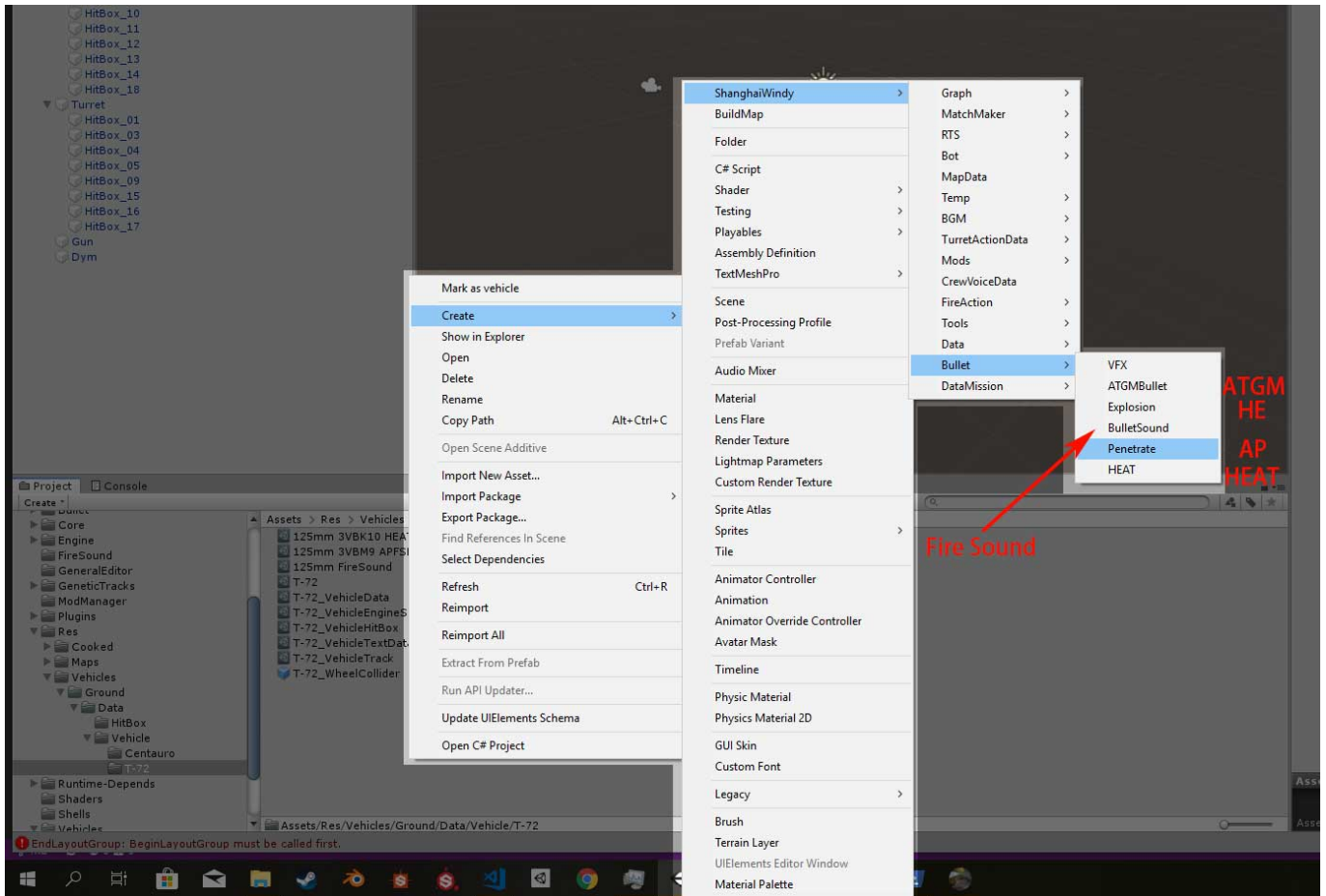


设置完毕装甲数值后，将他们拖拽进 Prefab 中(如图片中一样)

最后点击 **Save** 按钮!!!!!!

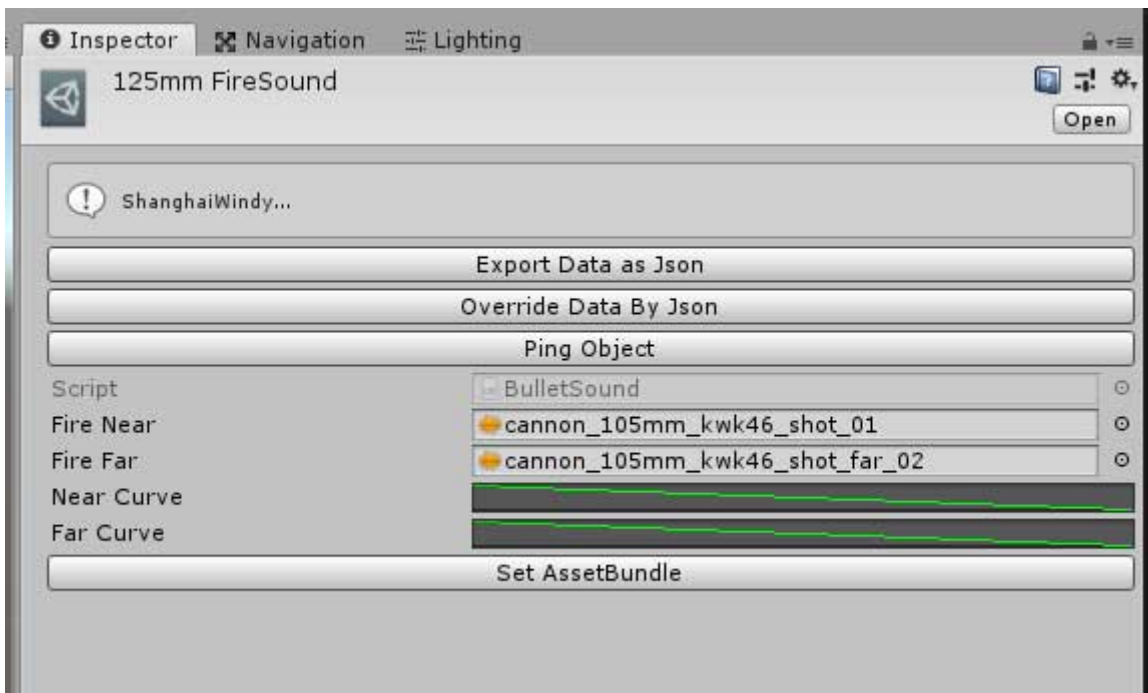
3. VehicleTextData

首先设置开火音效与炮弹属性的资源



右击 Project 窗口，你可以创建火音效与炮弹属性的资源

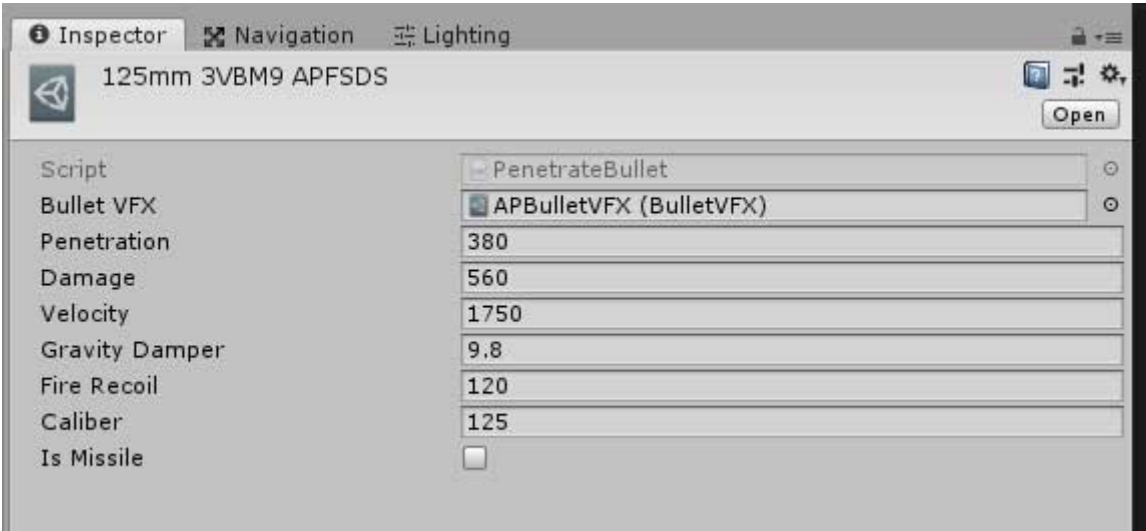
FireSound Asset



设置 Fire Near and Fire Far.

如果你没准备开火音效，可以使用内置资源

Bullet Data Asset



Bullet VFX 请务必使用内置资源 对于 ATGM 请勾上 Missile

===

Vehicle Text Data

Mass: Unit Kilogram

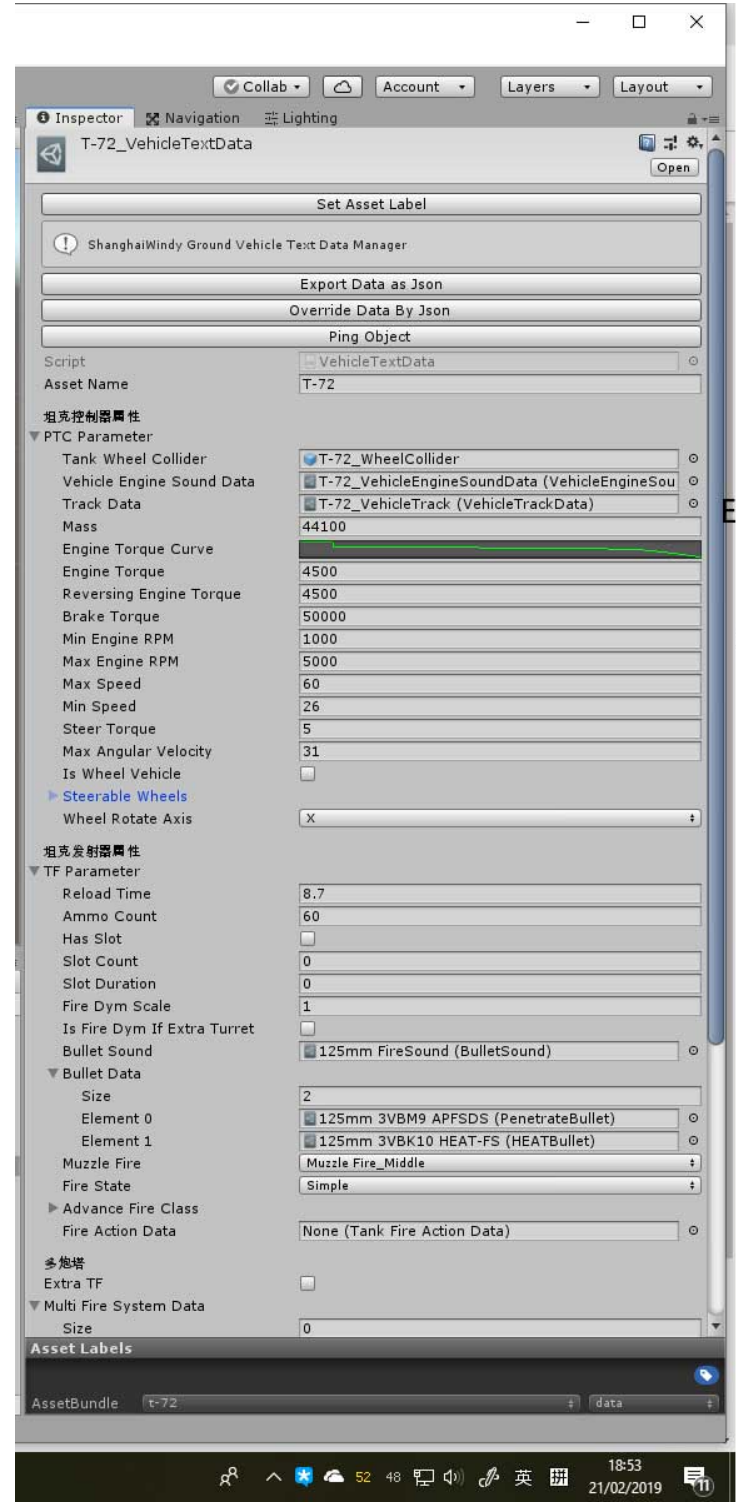
Engine Curve: You can refer the template-vehicle

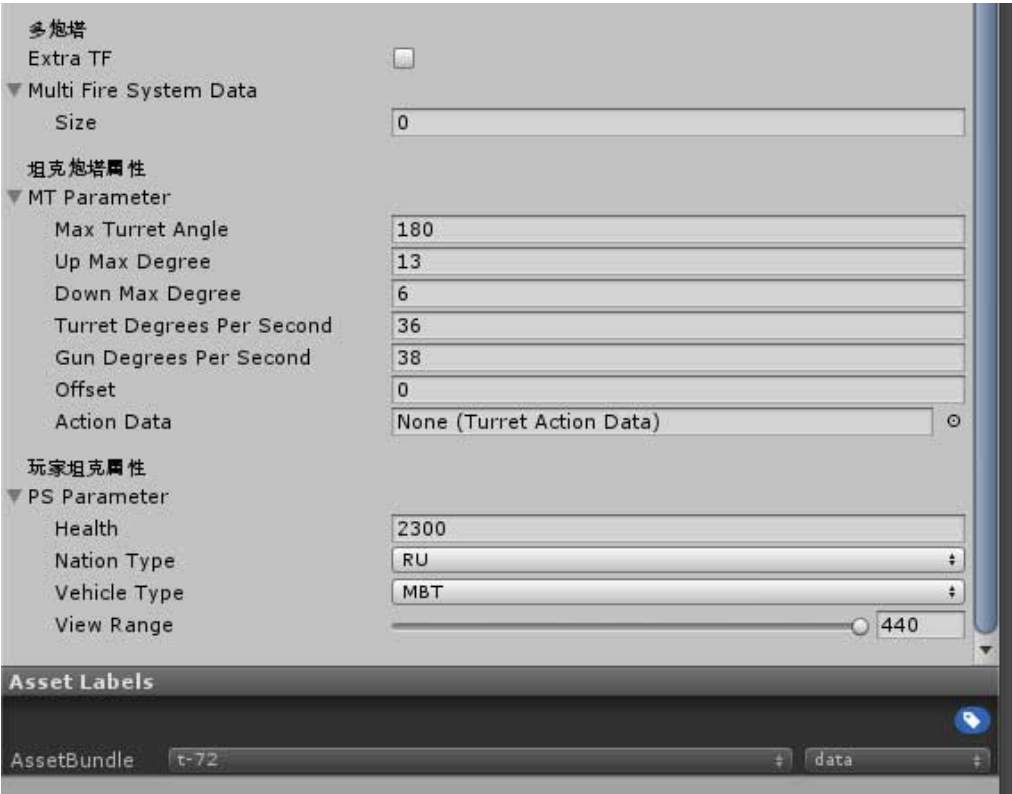
Engine Torque: You can set it as mass/10 for start and edit the engine curve to simulate the engine power

Steerable Wheels are used for wheel vehicle

Further tutorials will introduce them

Slot works like the canno in World of Tanks in low tier vehicles.

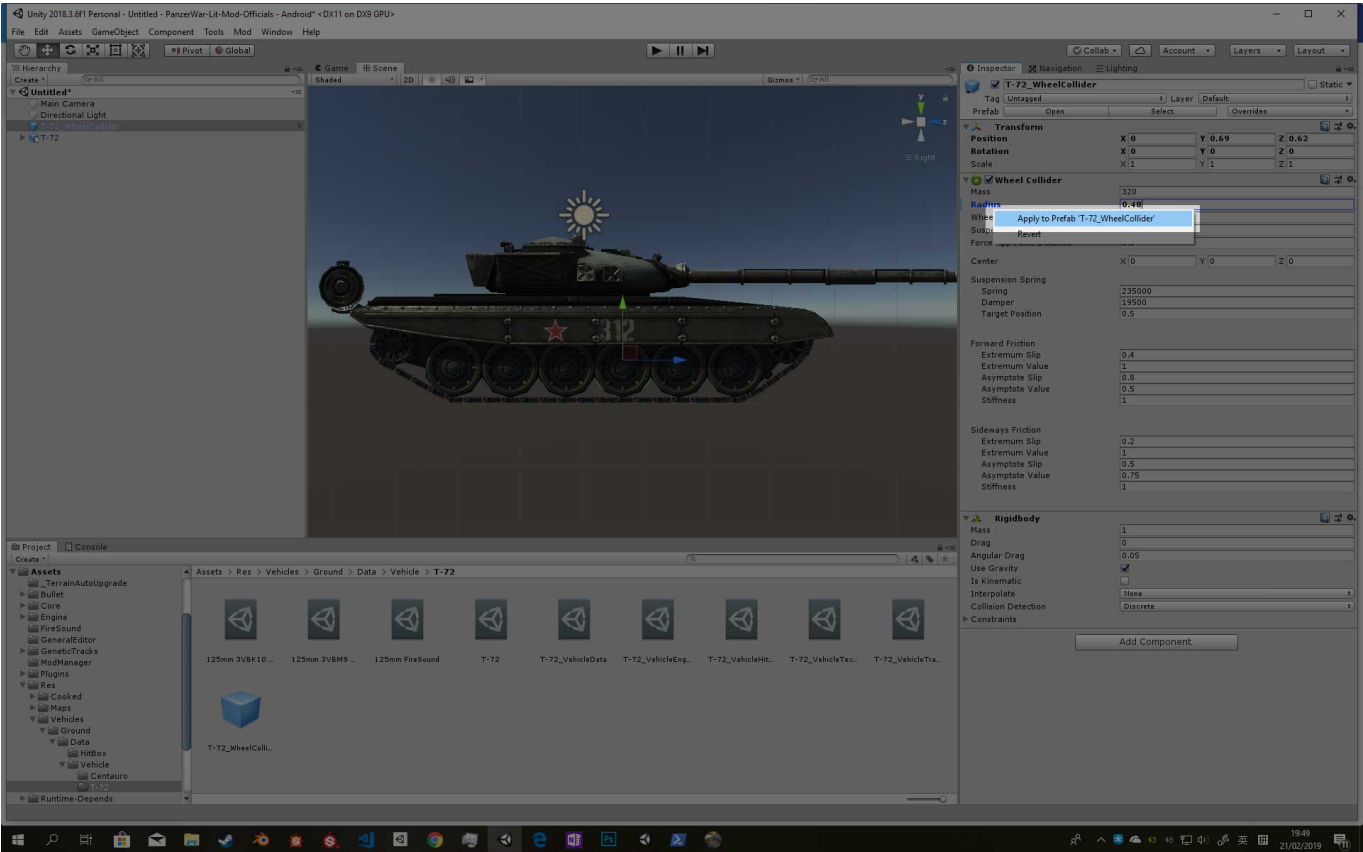




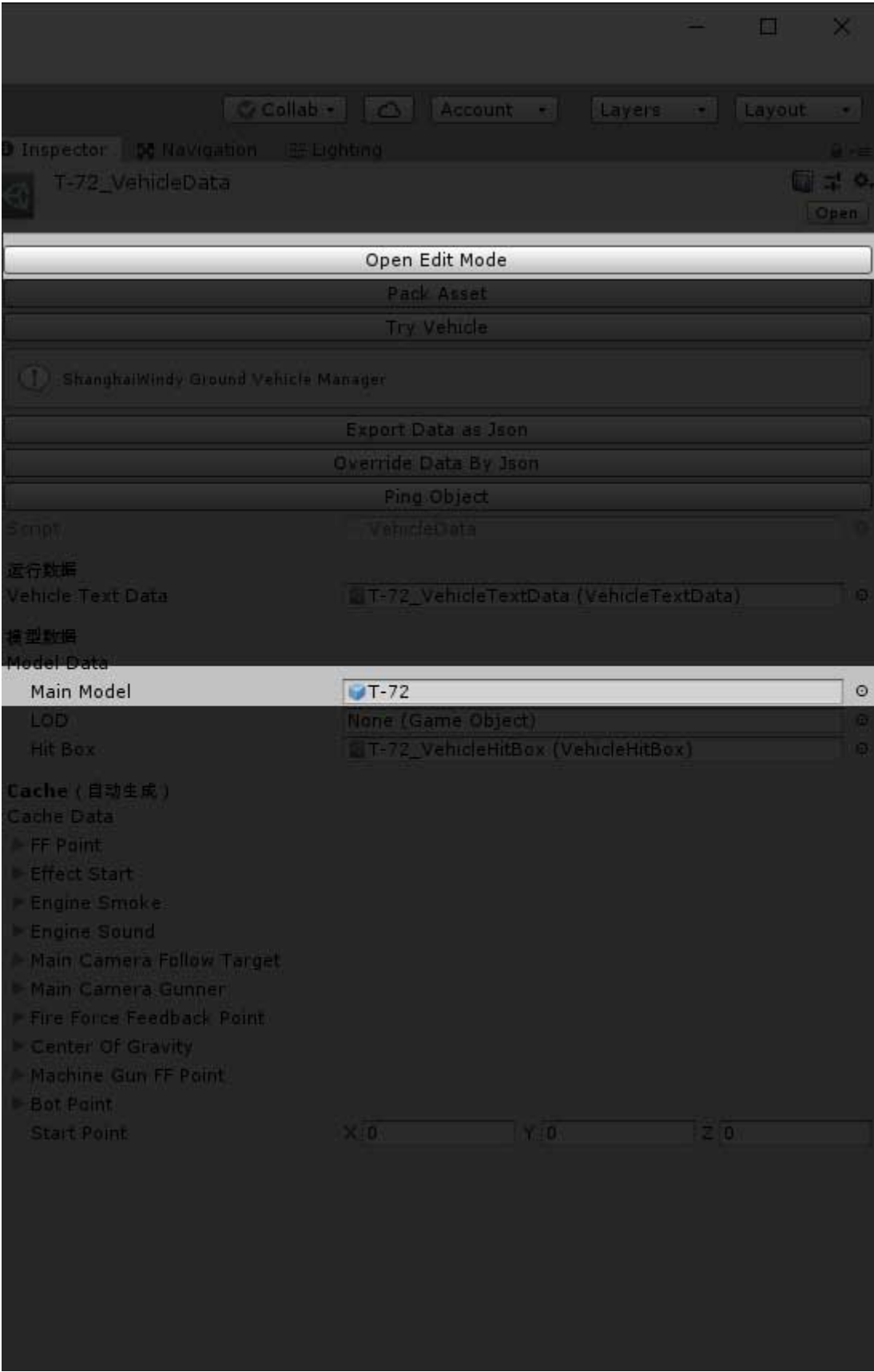
坦克属性的设置，就交给你来了。可参考示例文件。

4. WheelCollider

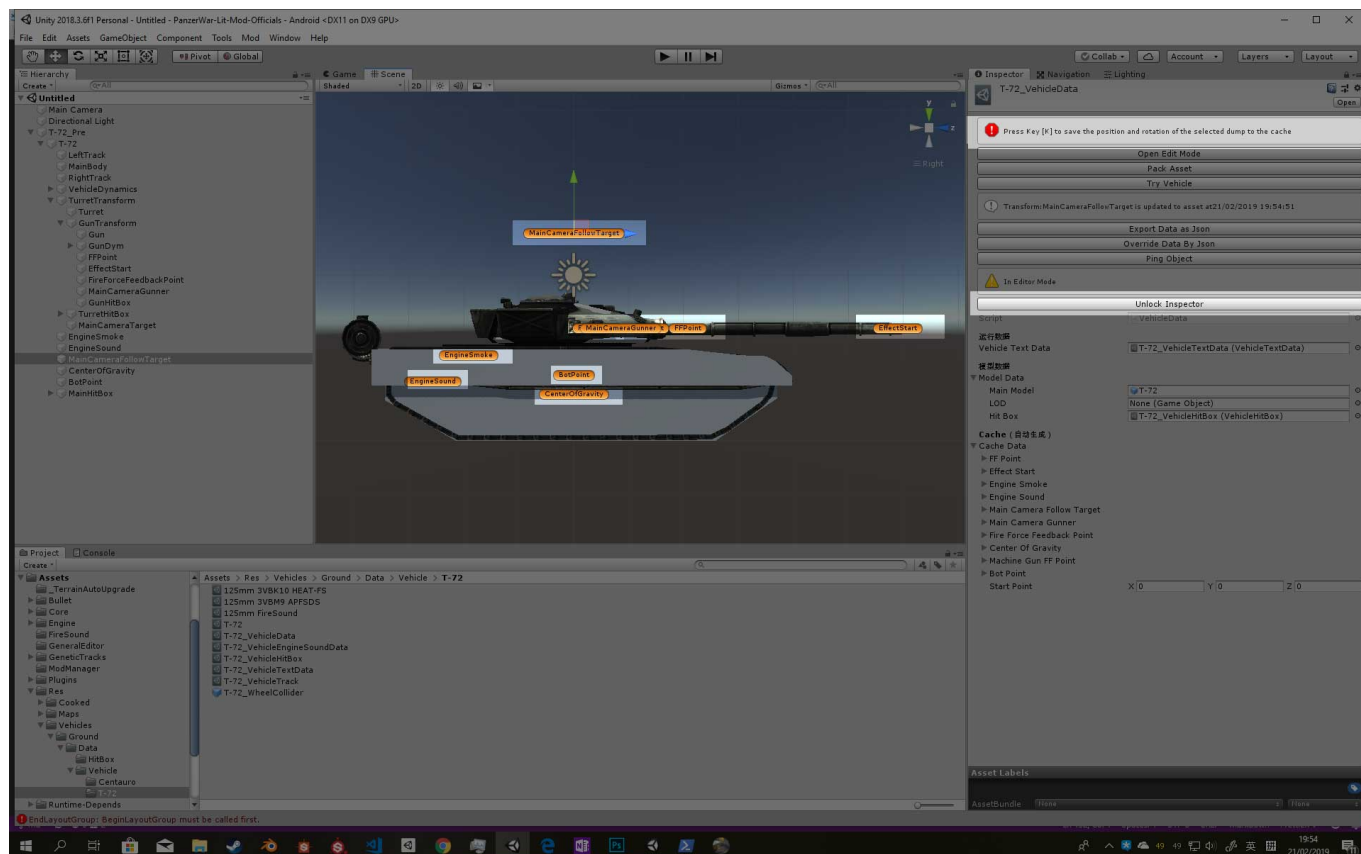
将 WheelCollider 和 载具模型拖入场景，然后设置 WheelCollider 的属性，并如图进行保存



5. VehicleData



用 在步骤.3 中设置过碰撞模型的载具 设置 MainModel 然后 点击 Open Edit Mode.



旋转移动 有橙色图标的 GameObject 到他们正确的位置. 然后,点击 'K' 按键保存此 **GameObject** 的位置信息.

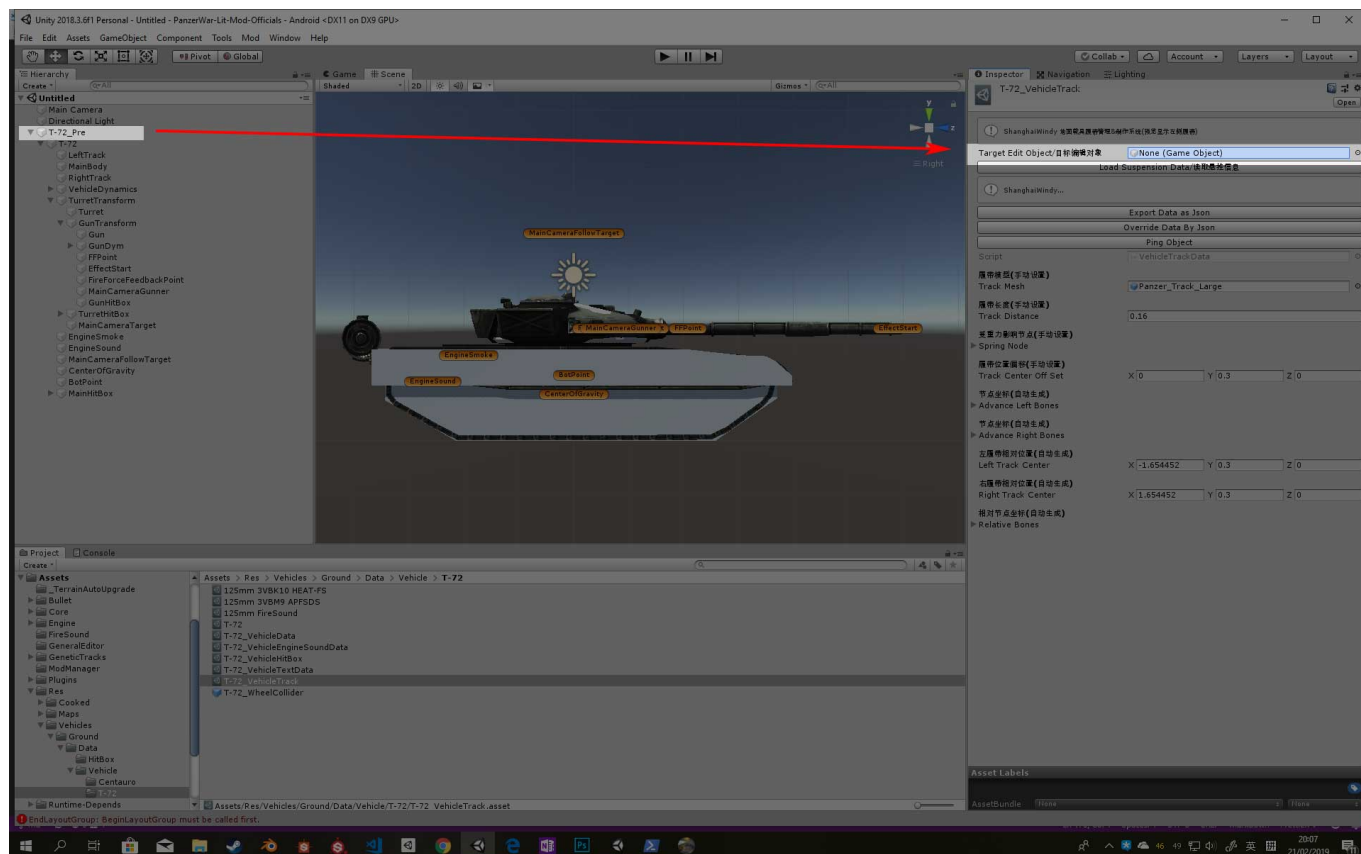
然后,点击 UnLock Inspector.

6. VehicleTrack

设置 Track Mesh. (如果你没履带素材, 你可使用预制体 Panzer_Track_Middle)

你可以设置 Track Distance(也可以保持默认数值)

其他数值由编辑器生成, 不用碰他们

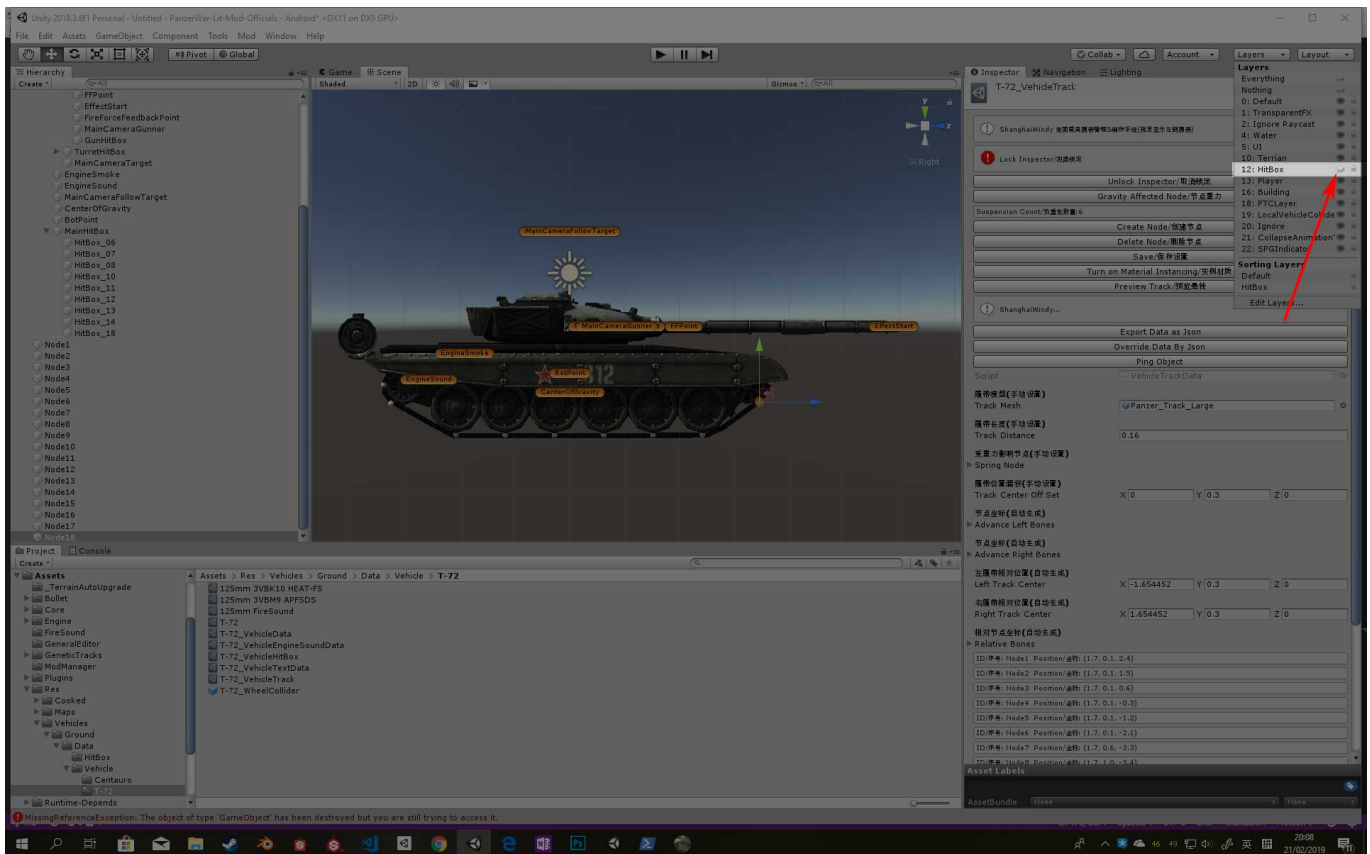


将由 VehicleData 生成的模型拖拽到 Target Edit Object 中

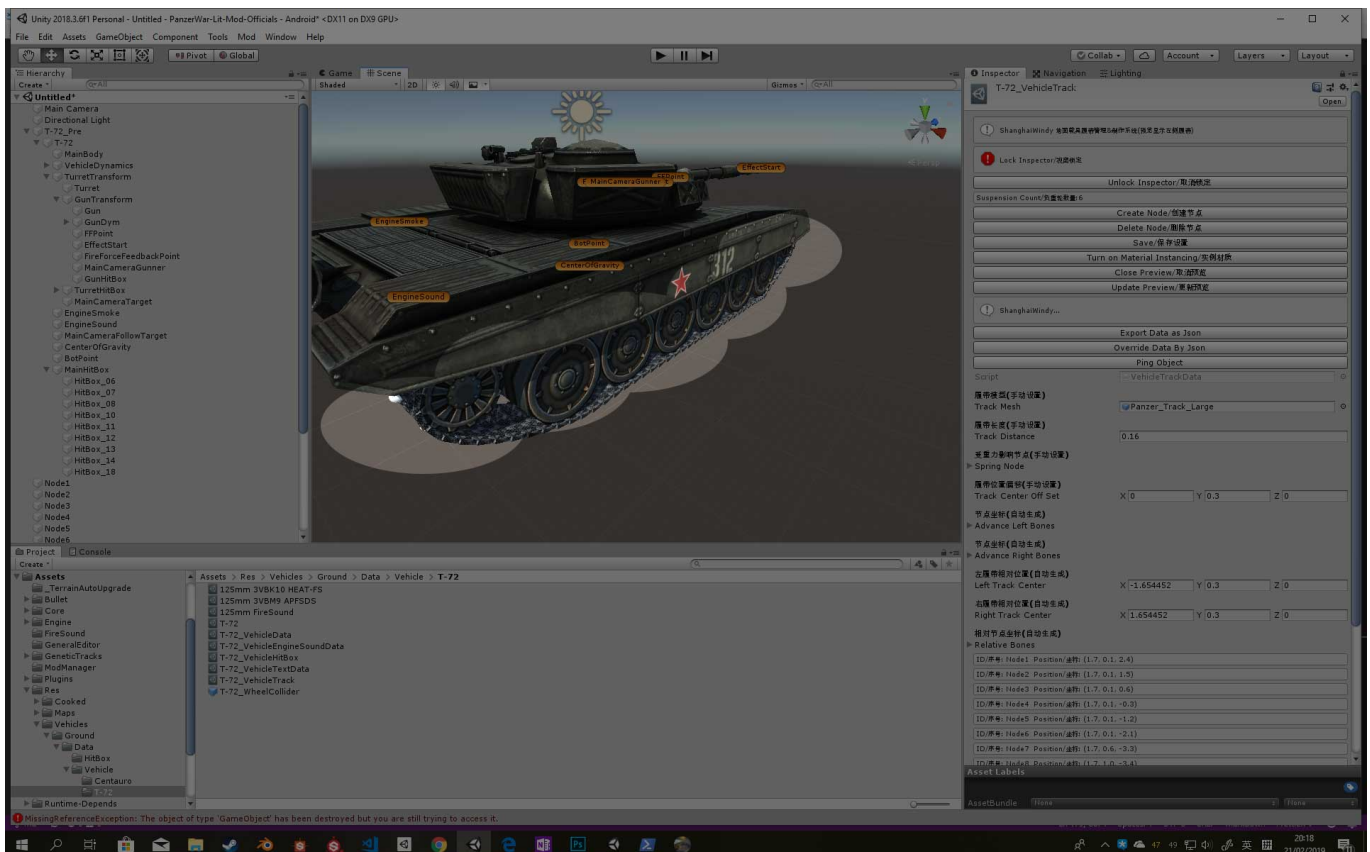
然后 点击 Load Suspension Data 按钮.

(如果你已经删除了 VehicleData 生成的模型的模型. 你可以回到 VehicleData. 然后 点击 Open Edit Mode 再点击 UnLock Inspector)

为了你操作方便，可以在这里隐藏伤害模型



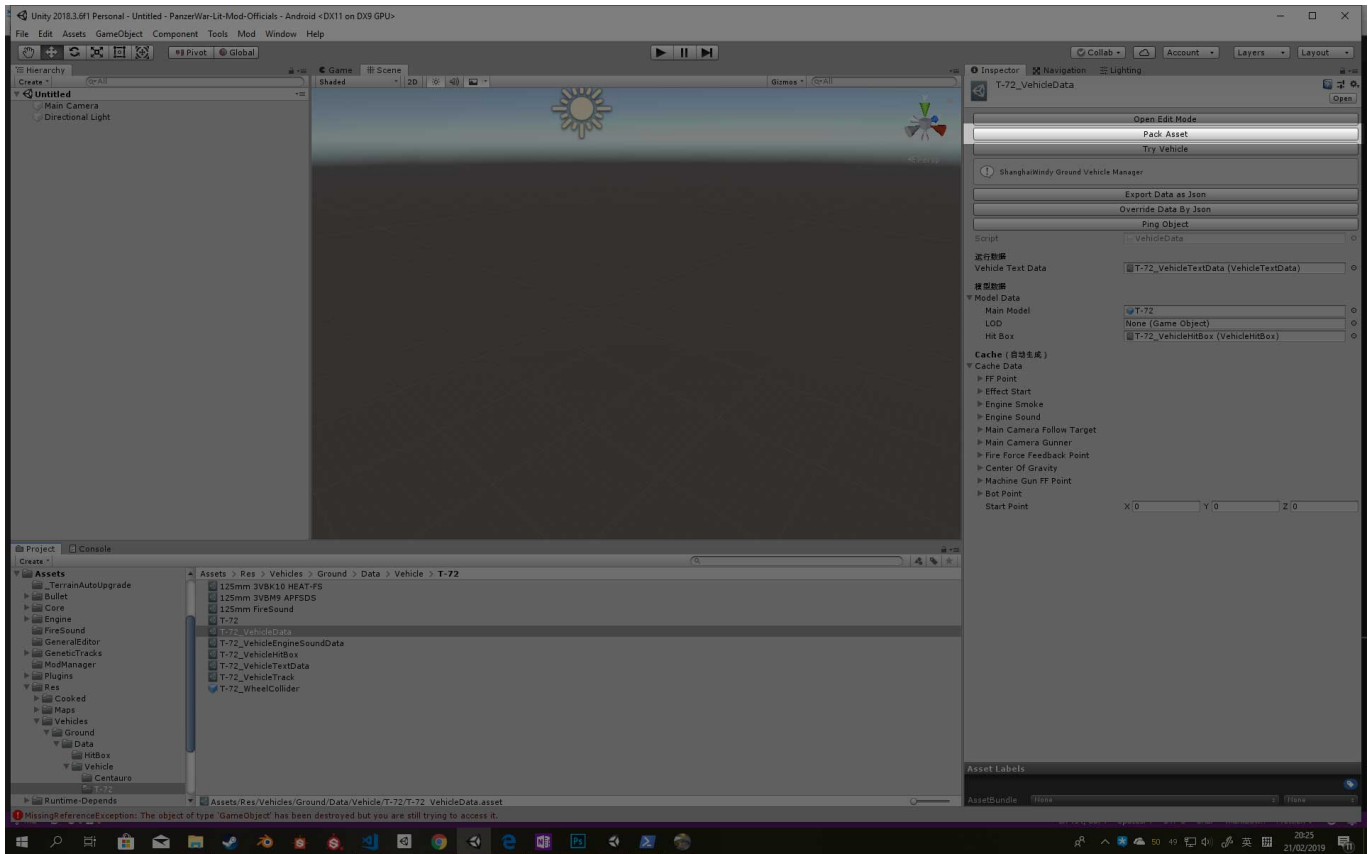
然后,点击 Create Node. 如图, 用顶点包围履带.



完成此步骤后, 你可以点击 Preview Track 来预览履带 (可移除静态履带获得更好的观察)

编辑完毕履带后点击 **Unlock Inspector**.

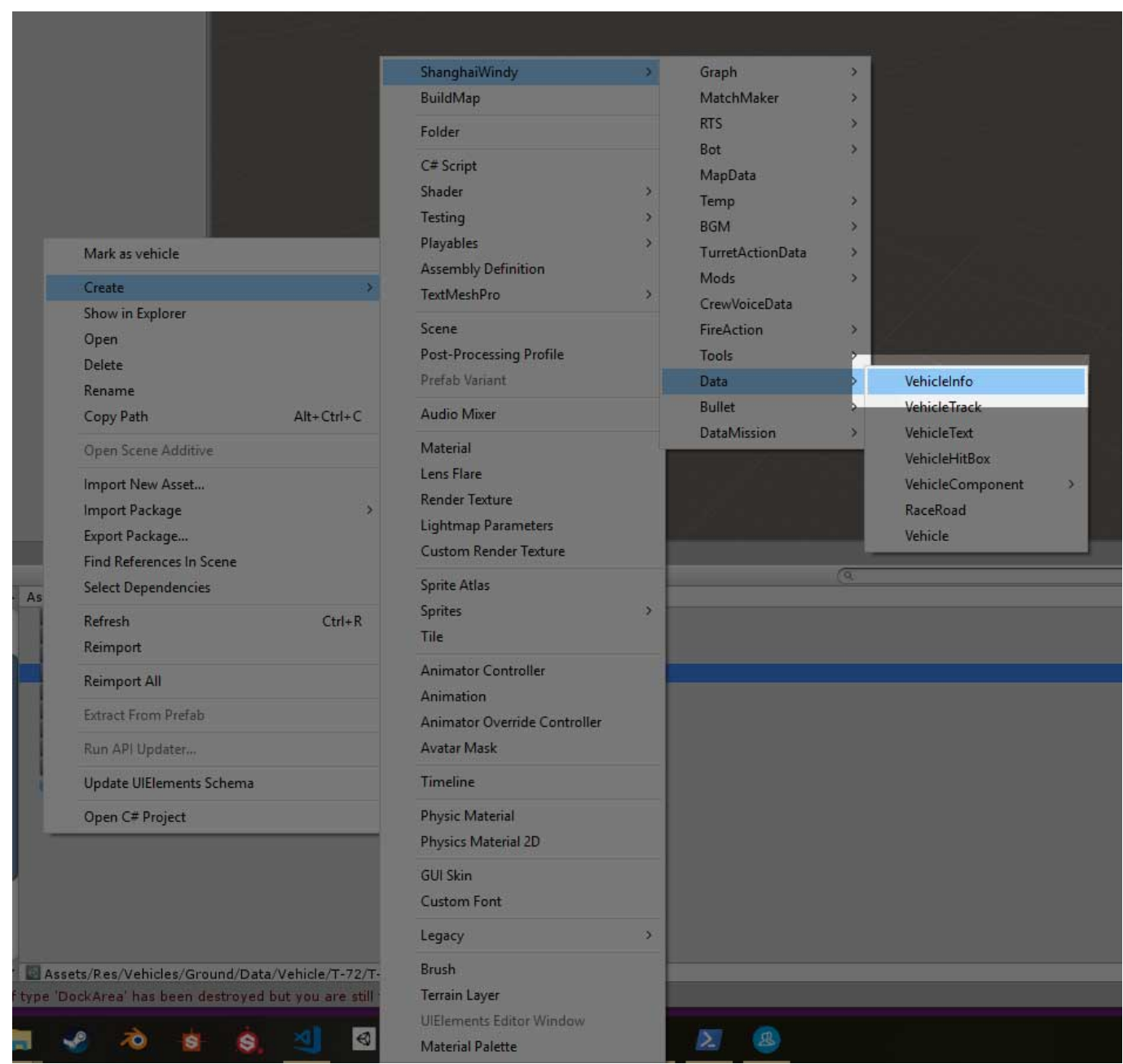
7. 编译 VehcileData 到预制体



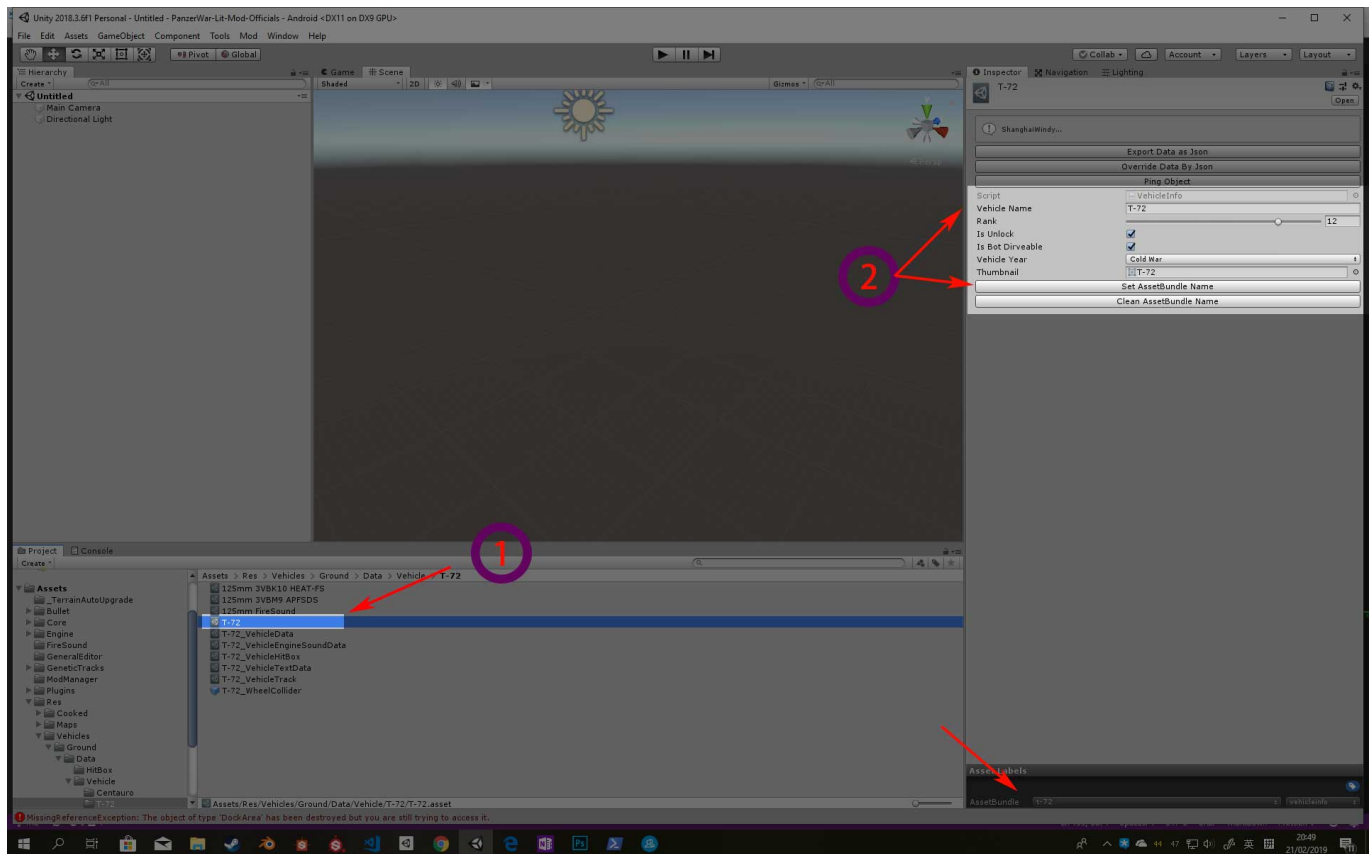
找到 VehicleData r 然后点击 Pack Asset. 他会创建两个物体 位于 Assets/Res/Cooked/xxxx_Pre and Assets/Res/Cooked/DedicatedServer/xxxx_Pre

第一个是客户端文件，第二个是服务器端文件. 如果你修改了碰撞模型，伤害模型或者橙色物体的位置，都需要重进行此步骤

8. 创建 Vehicle Info

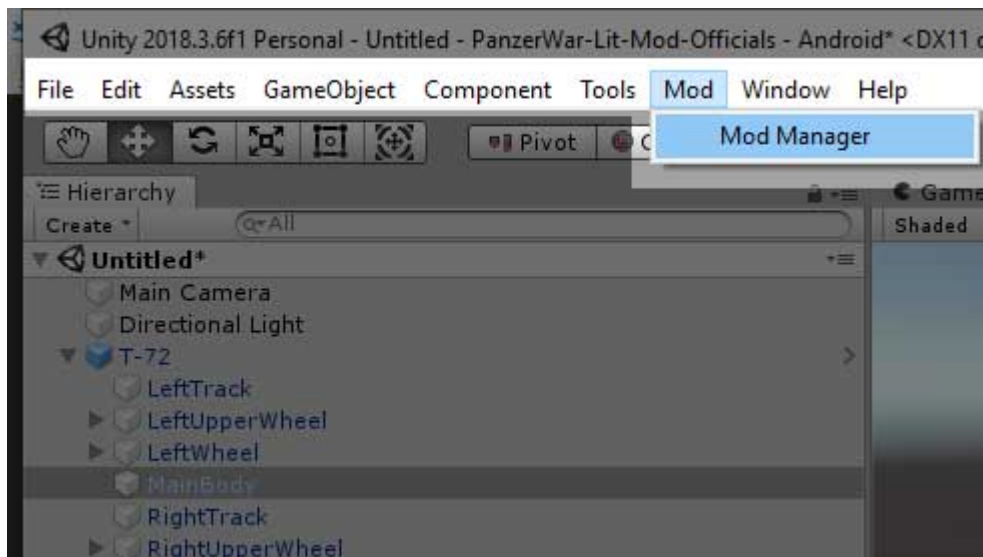


创建 Vehicle Info 资源 并重命名为你载具的名称.

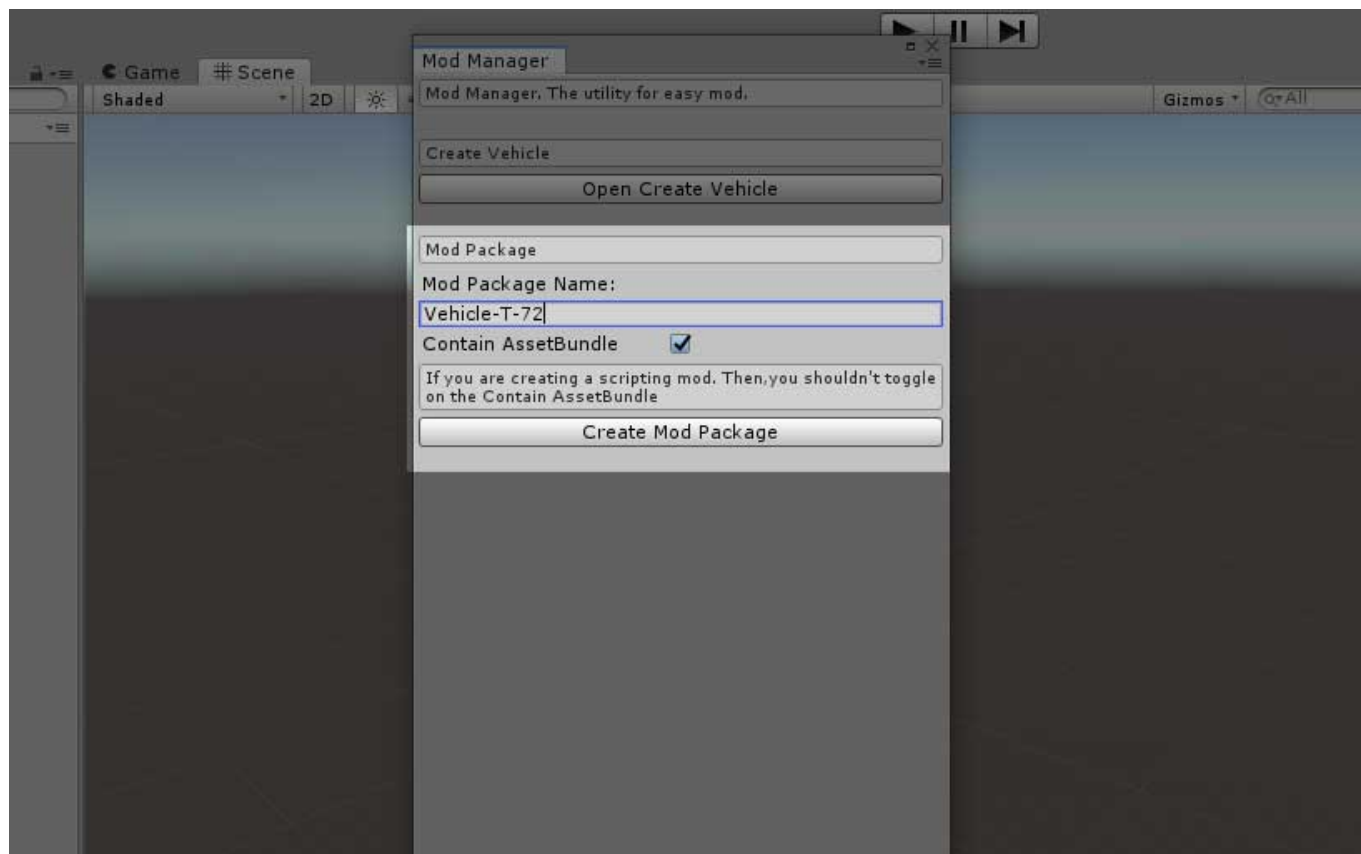


设置 vehicle info 然后 点击 Set AssetBundle Name 按钮

Step.5 创建 Mod Package



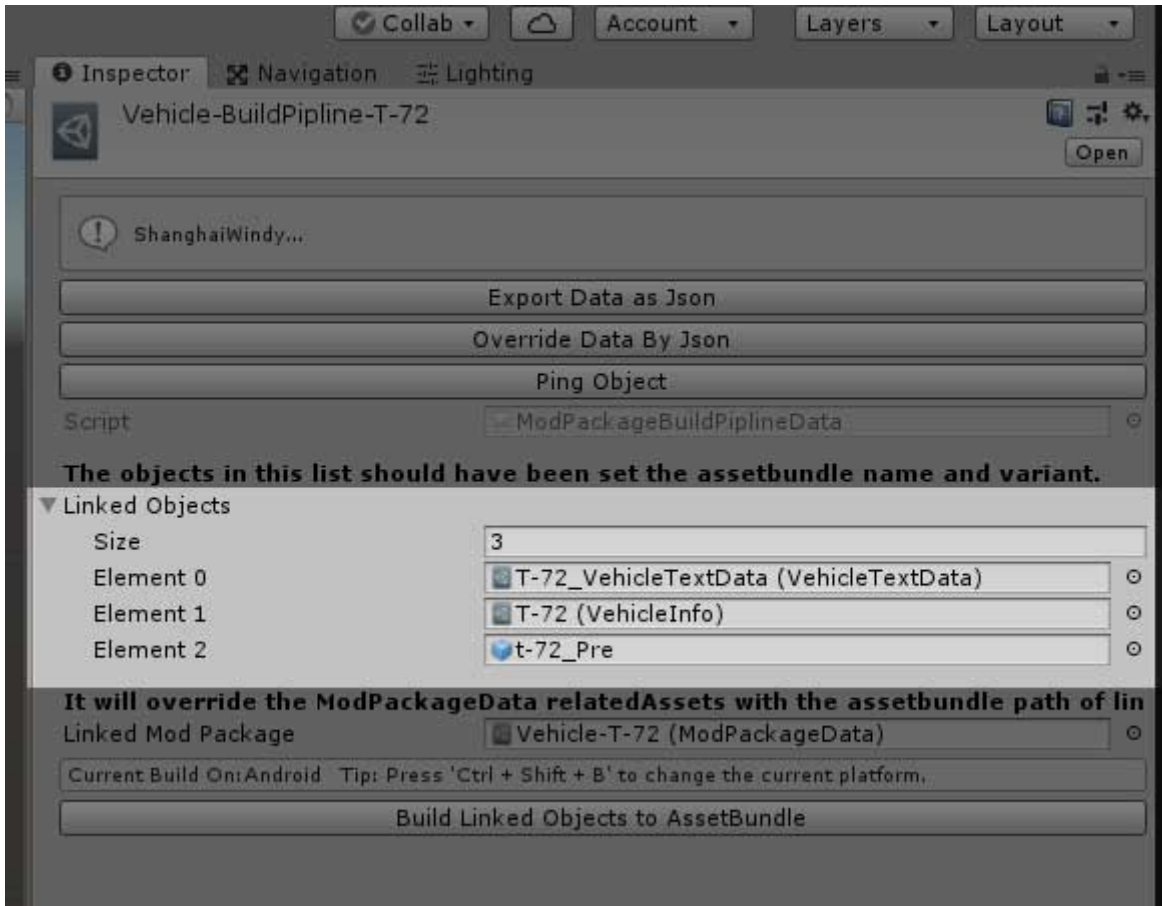
再次打开 Mod Manager .



命名 package. 你不能以载具名称来命名!!! 会加载错误!!!. 你应该用以下方式来命名 Vehicle-XXXX (其中 XXXX 是你的坦克名称).

然后点击 Create Mod Package 按钮.

BuildPipeline



将 vehicle info 和 vehicle text data 加入到 linked object. 再加入位于 Assets/Res/Cooked/ 下的 xxxx_Pre 和位于 Assets/Res/Cooked/DelicatedServer 加入到 linked object 中.

点击 Ctrl + Shift + B 切换你要的平台. **模组必须使用相同的平台才能运行**

然后点击 Build Linked Objects to AssetBundle 按钮.

然后点击 Linked Mod Package.编辑信息然后点击 Package Now.

你的模组文件会生成在 UnityProject\Build\Mod-Package. 扩展名为 modpackage. 可用与之前官方模组与社区模组一样的方式进行安装.

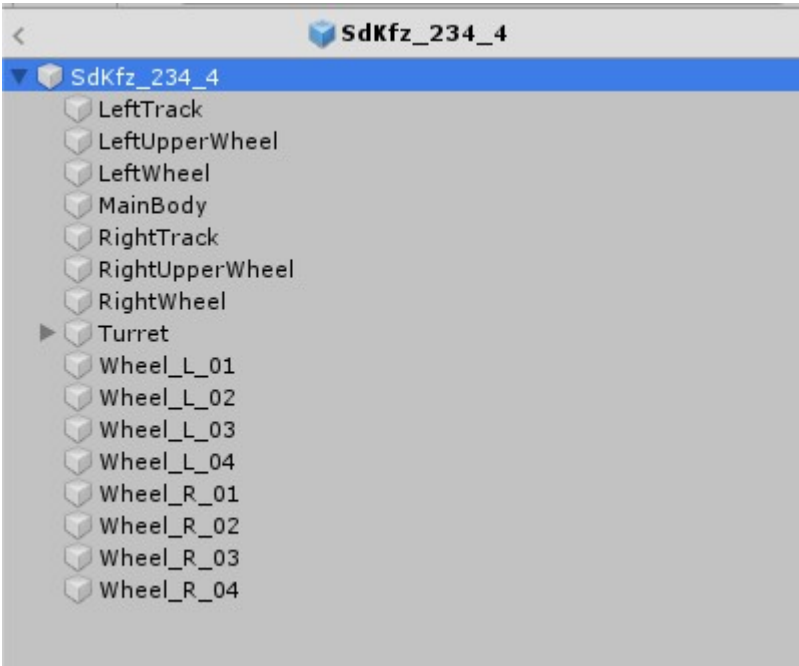
=====

如果你切换平台需要重新开始 **BuildPipline** 的步骤.

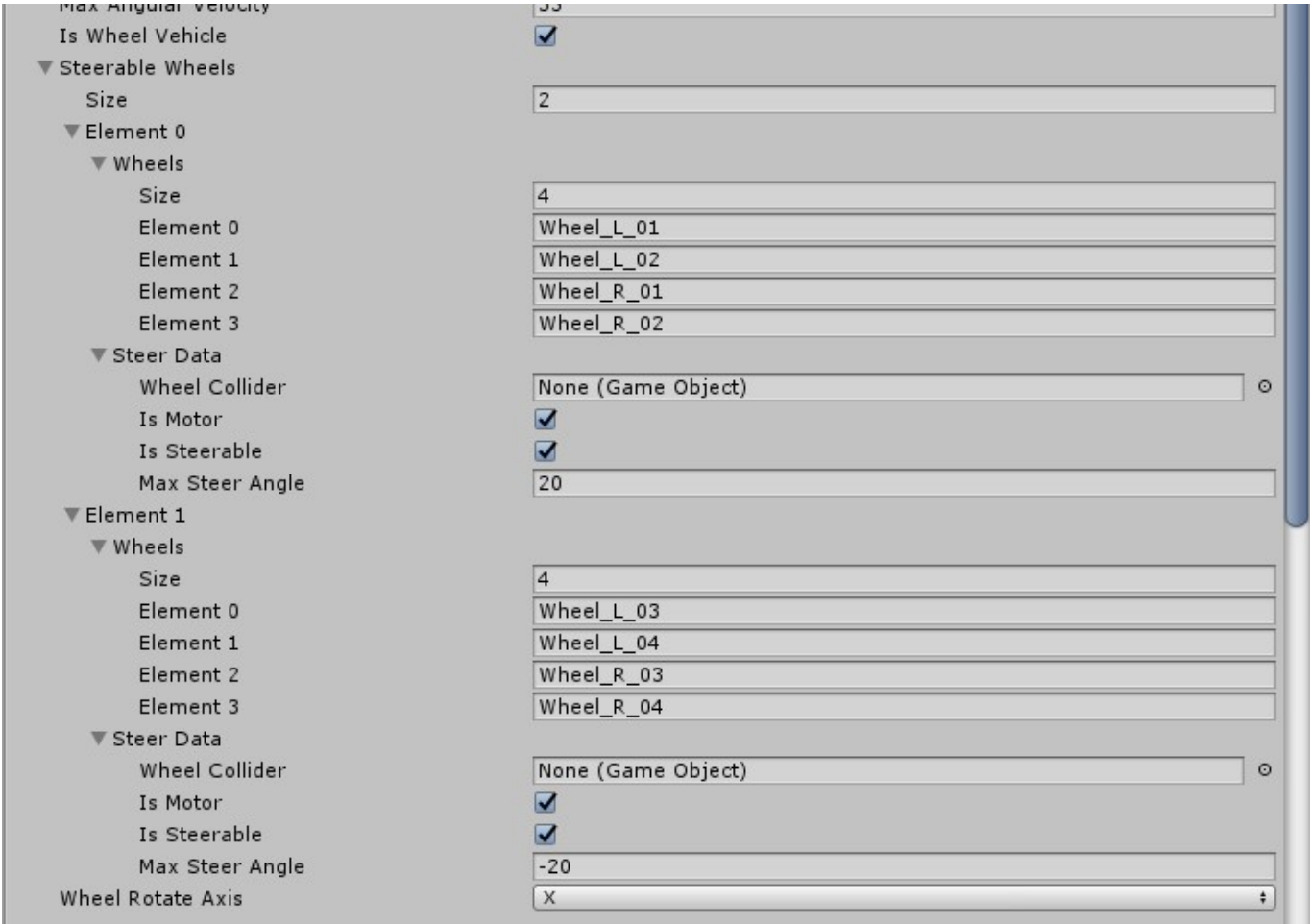
如果你在阅读本教程过程中遇到任何问题，都可以 QQ 联系我 QQ:403036847

特别载具指南

轮式载具

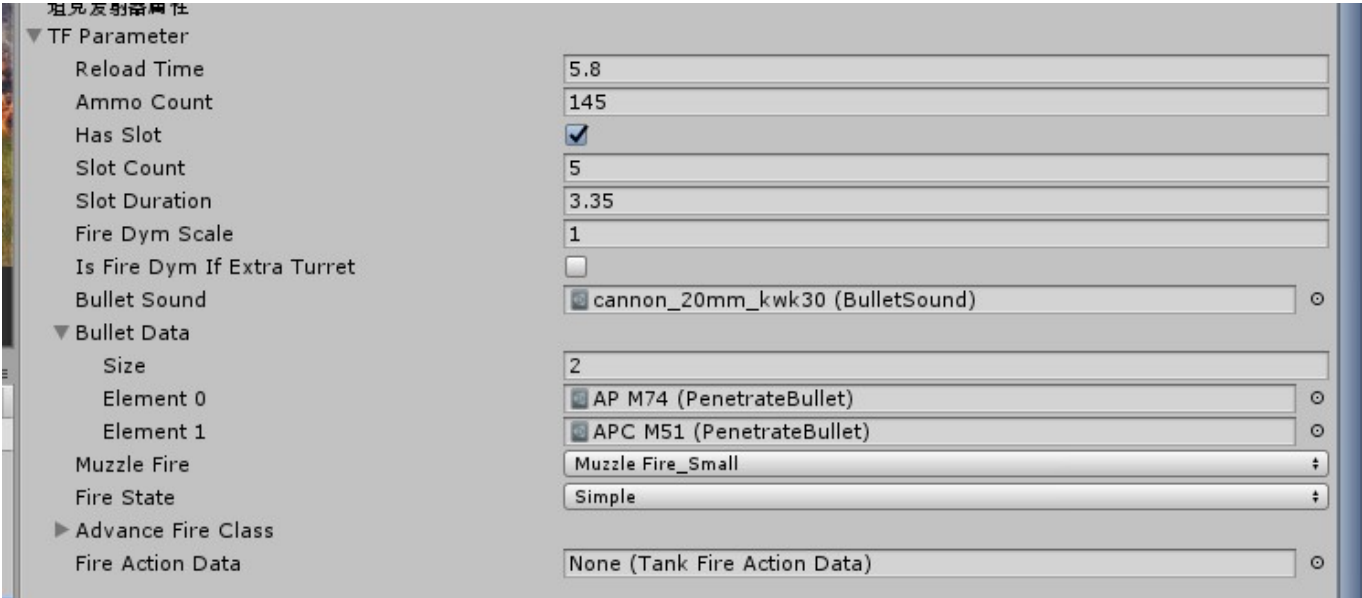


模型如上图准备 LeftTrack 和 RightTrack 可以是空物体，但不可缺少



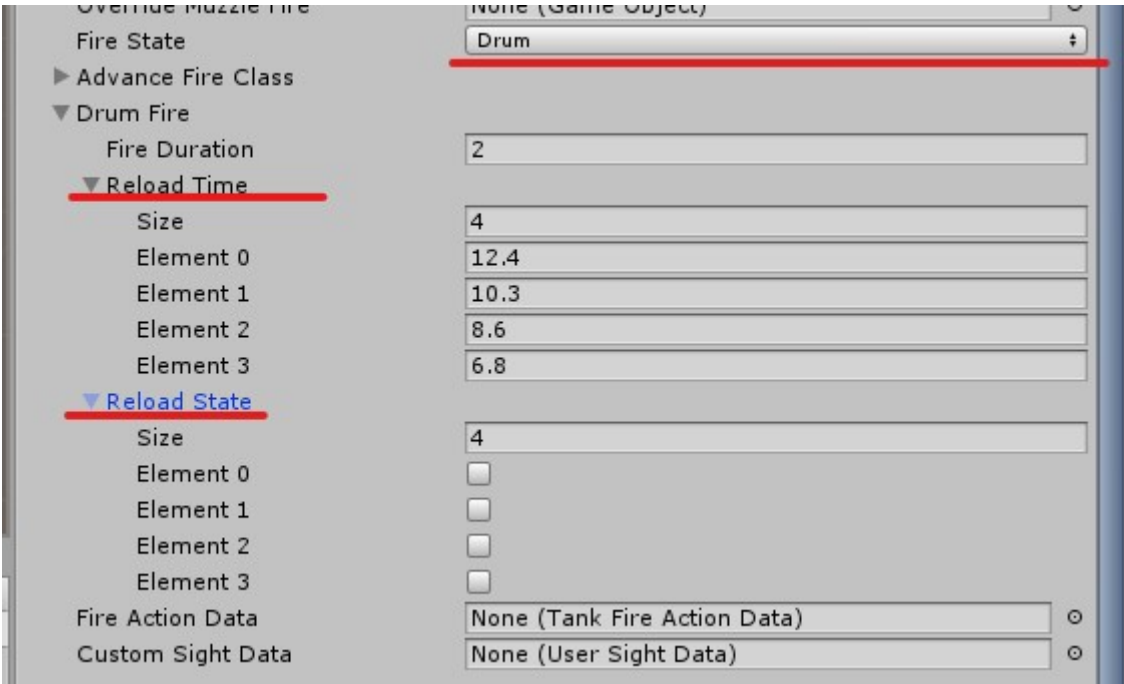
轮式载具设置可以参考上图

机炮



参考上图设置

弹夹炮



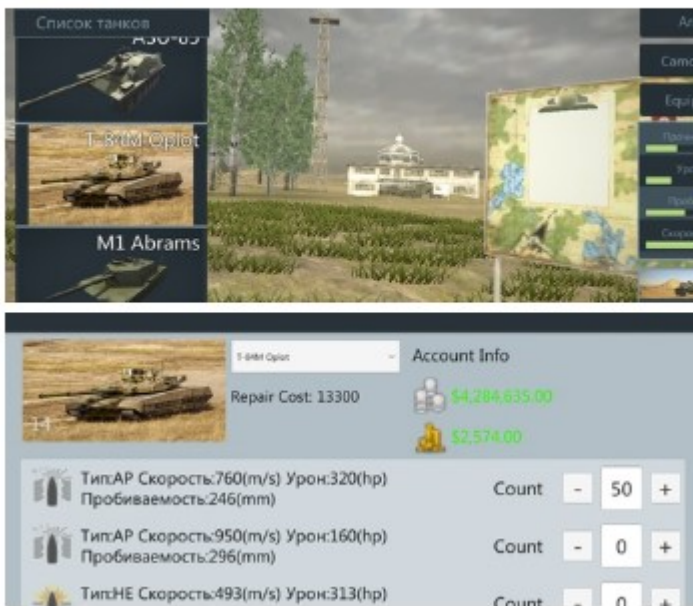
参考上图设置

常见问题

载具不加载

mod is ready. But when I choose my new tank, the button Join the battle stops working

[查看所有图片](#)



原因可能如下：Mod Package 的名字应该与载具的名称不同。尝试更换 Mod Package 的名称。 **你不能以载具名称来命名！！！会加载错误！！！**。你应该用以下方式来命名 Vehicle-XXXX (其中 XXXX 是你的坦克名称)。

载具加载不正确

I started anew. Now the mod is working, but I got new problems.
no aim and tank does not move



原因可能如下：载具含有空引用数据 请检查 VehicleEngineSoundData,VehicleHitBox,FireSound Asset,Bullet Data Asset,VehicleTextData,VehicleTrack and VehicleData.你可以参考案例载具

炮管无俯仰角

原因可能如下：down max angle 应该填正数