

# 如何理解数据发行包技术

## 数据发行包的由来

有一种程序模型是由数据+程序共同组合的独立 **api**,它们大都位于某种引擎平台下工作,例如游戏 dlc(脚本程序+数据),Max/ps 插件(二进制+数据),ue5/ue4 的模型包(蓝图+数据),ZAI 的模型 **api**(程序+模型数据).ZChinese(程序+分词数据),ZAI 的人脸技术(API+人脸模型)

数据发行包的作用非常广阔,尤其是对于某些平台来说,尤其在某些平台具备规模的条件下,数据发行包甚至可以当成是一个小型的独立项目.

## 为什么数据发行包无法直接 **build-in**

代码生成工具可以对某些文件进行二进制编码,直接产生 **c/c++/pas** 的源码,例如将一个 100M 的 **bmp** 生成代码,然后再到调用时还原成二进制,但是,这类方式无法满足大数据的要求,当文件体积>500M 或则文件数量众多,生成的代码文件会直接卡死编译器或则发生崩溃,包括 **fpc/dcc/cl** 这类编译器.

## 发行包的关键技术

**Z.MediaCenter.pas** 库是解决发行格式和周边打包工具的 **api** 库

它的运作思路是使用现有工具对数据进行打包,然后再用 **api** 对数据进行驱动.

后面的工作就是一种使用层面的程序 **api**,例如要求数据必须和 **.exe** 在同一目录,或则数据是以 **.rc** 编译 **.res** 被 **.exe** 直接加载使用等等,这是外围的工作.

发行包的核心主要在于程序+数据统一化为平台服务,当然,平台可以是轻量的,也可以是重量级的.

2024-1

By.qq600585