NebulaModelLoader的食用方法

第一版

ueyudiud

目录

[1. 简介 1](#_Toc493883607)

[2. 预备内容 1](#_Toc493883608)

[3. 类简介 2](#_Toc493883609)

[4. 工作流程 3](#_Toc493883610)

[5. 注册模型教程 3](#_Toc493883611)

[6. 功能简介 3](#_Toc493883612)

[6.1. 重新导向文件 3](#_Toc493883613)

1. 简介

本文档主要介绍由Nebula(星云)添加的自定义模型加载器的使用方法，注意事项以及未来规划；

1. 预备内容

**NebulaModelLoader**（以下称NML），是本加载器的核心内容；

以下部分一切./开头的路径，均指资源包或mod中assets/该路径下为起点的路径；

[modid]指某个mod的modid，如果没特殊指明是哪一个mod，则一般指任何一个加载在客户端的modid；

**资源文件路径标准**，指形如[modid]:[path]的路径，它对应的是[modid]/[path]这一路劲，这一路径经常用于MC的资源加载中；

**模型文件路径标准**，指形如[modid]:[path]#[variant]的路径，其中[variant]仅用于区分加载文件中哪一部分的内容，其加载的路径按资源文件路径标准为[modid]:models/<|block/|item/>[path].json，其中具体采用哪一个路径标准取决于模型的位置，如无特殊声明，一般取[modid]:models/ [path].json；

1. 类简介

所有关于NebulaModelLoader的类都在nebula.client.model.flexible包下，下面是其中部分部分类的介绍；

|  |  |
| --- | --- |
| 类名 | 功能 |
| FlexibleBakedModel | 继承IBakedModel；  是加载完成后缓存的模型数据并用来提供渲染数据； |
| FexibleModel | 继承IModel；  是加载模型时缓存的模型数据； |
| INebulaBakedModelPart | 为Nebula模型提供加载完成后缓存模型的渲染部件；  为开发者提供自定义模型部件渲染的接口； |
| INebulaModelPart | 为Nebula模型提供加载时缓存模型的渲染部件；  为开发者提供自定义模型部件的渲染接口； |
| NebulaModelDeserializer | Nebula模型反序列化器，用于反序列化资源包中的模型文件；  用于注册自定义模型部件反序列化器； |
| NebulaModelLoader | 继承ICustomModelLoader；  Nebula模型加载器，加载模型的核心类；  用于注册模型文件、硬编码着色器和元数据获取器； |
| SubmetaLoader | 用于加载元数据以及资源包中的元数据获取器； |

1. 工作流程

预加载阶段：

NML在ModelLoader加载模型前会现完成对所有注册用此加载器的模型的加载，在此之前会先加载[重新导向文件](#重新导向文件)；

加载阶段：

NML会尝试加载全部需要NML加载的模型（包含[重新导向文件](#重新导向文件)所加入列表的模型），这一阶段所有的Exception全部会被加载器捕获，并记录下来，这一阶段加载的颜色采集器将会被注册到BlockColors和ItemColors中；

1. 注册模型教程
2. 功能简介
   1. 重新导向文件

**重新导向文件**(relocation file)是NML提供的对未能在代码中注册选择使用NML的物品/方块而仍想使用NML加载模型而准备的文件，它位于./[modid]/models文件下名为nebula\_relocation.txt，如果该文件不存在时则会跳过加载；

该文件行格式有两种：

#[注释]

其中所有的注释将不会被加载。

[原路径]=[新路径]

被标注后的原路径采用模型文件路径标准，为ModelLoader加载时所获取的路径，新路径采用[资源文件路径标准](#资源文件路径标准)，为绝对加载路径；