# 三维模型命名规范

## 处理模型

1. 代码处理的材质必须以mesh开头命名，可以处理多种材质，用下划线分隔开,材质的命名和首字母必须小写，编号从001开始,即使只有一个这样的材质，必须要有编号001

mesh\_材质1\_材质2\_编号

材质：半透明 - transparent

水面 – shuimian

水体 – shuiti

金属 – metal

高光 – highlight

## 其他模型

不需要交互和改变材质的模型，模型命名建议为首单词一样\_模型名称\_ 编号

例如 ： normal\_wall\_001 normal\_fire\_001

## 交互模型

对于需要交互的模型，例如我需要控制它的旋转，缩放等操作，

会提前告诉建模师，需要对搅拌机会这水面等物体操作

需要知道具体是对应的那个模型，那么模型的命名为selected\_模型命名，包含处理模型和其他模型

例如 ：

selected\_mesh\_transparent\_001 需要处理和交互的模型

selected\_ normal\_wall\_001 不需要处理，但需要交互的模型

## 楼层命名(管段，小圆珠等)

命名规则 ： 物体名称+楼栋+楼层+编号

|  |  |
| --- | --- |
| lvv\_1\_3\_001 | 绿色管子(竖着)1栋3层编号001 |
| lvv\_0\_1\_001 | 公共楼层前面就是0栋1层编号001 |
| hsv\_1\_3\_001 | 灰色管子(竖着)1栋3层编号001 |

如果管子需要处理规则为：

需要处理的材质\_楼层命名规则：

mesh\_metal\_lvv\_1\_3\_001

对于不需要处理规则应为：

不需要处理的材质\_楼层命名规则

normal\_wall\_lvv\_0\_1\_001

## 定位点命名

定位点的生成依赖于gltf名称\_旋转角度\_缩放比例\_编号 (四个参数用下划线分隔开)，

编号默认从001开始，即使只有一个这样的材质必须要有编号001，旋转角度写为围绕那个轴旋转多少度，默认为三轴 – 缩放比例为围绕哪个方向缩放默认三个方向同时缩放，同时也可以根据实际情况设置不同轴缩放，

提醒：设置旋转角度和缩放比例，只能以x，y，z的顺序来设置

假设他的旋转角度三轴全部为0，缩放比例全部为0，那也必须要填参数 例如 ： aotu\_0\_0\_001

1. aotu\_270\_1\_001

aotu整体模型–同时围绕y轴x轴z轴旋转270度 – xyz三个方向同时缩放比例为1，编号001

1. aotu\_x60y90 \_x2y1z1\_002

aotu整体模型– 围绕x轴旋转60度y轴旋转90度z轴旋转0度 – x缩放2倍y和z轴缩放1倍，编号002

1. 错误示例

aotu\_y60x90\_1\_001 y和x的顺序颠倒，应该为aotu\_x90y60\_1\_001

## Tip命名

tips\_模型名称\_编号 （编号为递增，考虑到折线）

tips：标示tip字段

模型名称 ：表示具体是哪个模型

编号：

第一个编号表示 该tip的起始点，也是模型上的中心点

中间的编号表示 该tip所经过的路径点

最后一个编号表示 该模型的终点，也是tip坐标的点

Eg1 :

tips\_details1\_1 表示该仪器上的点

tips\_details1\_2 需要飘在tip上的点

没有经过其他路径，所以是一条直线

Eg:2:

tips\_ outPressure1\_1 表示该仪器上的点

tips\_ outPressure1\_2 tip经过的路径点

tips\_ outPressure1\_3 tip经过的路径点

tips\_ outPressure1\_4 需要飘在tip上的点

经过其他路径，所以是一条折线

## 楼层命名：

lvv——绿色管子(竖着)

hsv——灰色管子(竖着)

lvh—— 绿色管子（平面）

hsh——灰色管子(平面)

yuand——出水末端圆点