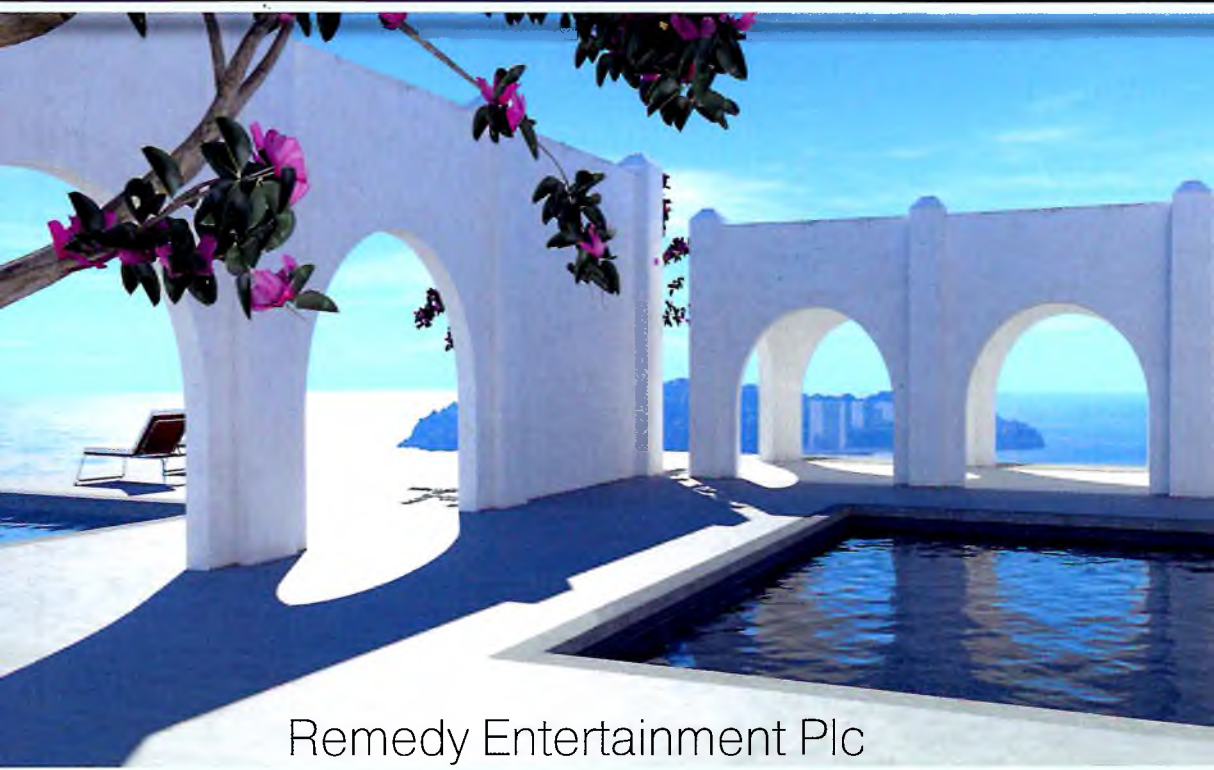


Язык описания 3D-сцен OpenUSD



Remedy Entertainment Plc

Справочник для разработчиков
и графических дизайнеров



Содержание

От издательства	7
Почему нужна эта книга?	8
1 Итак, что же такое USD?	9
Но подождите! Это еще не все!	10
2 Чем не является USD?	11
Просто форматом файла	11
Заменой для <i>создания</i> контента	11
3 Получение USD	15
В хост-приложении	15
Автономно	16
4 Терминология USD	17
5 Prim	18
6 Property	20
7 Path	23
8 Layer	28
9 Metadata	31
Простые примеры метаданных	31
10 Layer stack	35
11 Composition	38
12 Stage	40
13 Opinion	41
14 Overrides	42
15 Stage Traversal	44
16 Kind	46
Как можно использовать kind	47
17 Purpose	51
18 Specifier	55
def	55
over	55
class	56
19 Composition Arcs	57
20 Local/Sublayer	59
21 Reference	61
Layer References	61

Local References	61
22 Layer Prim References	63
23 VariantSet	67
24 Payload	75
Пример → Размещение модели высокого разрешения за Payload	75
25 Inherits	79
Пример → Простое наследование	80
26 Specializes	86
Пример → Специализация Corroded Material	86
27 Strenght Ordering (LIVRPS)	93
28 Default Prim	97
29 List Editing	101
30 EditTarget	103
31 Instancing	105
32 Schemas	110
33 IsA (Typed) Schema	111
Пример схемы IsA -> UsdGeomCube	111
34 API Schemas	114
Non-Applied Schemas	114
Single или Multiple-applied Schemas	114
Предметный указатель	118