2014/06/23 竹部

--------------------------------------------

■ファイル

C:\home\sango\_field\convert\landdata\check\_tools\

height\_check2\_all.bat // 全高さデータをチェックし担当者毎のリストも作成

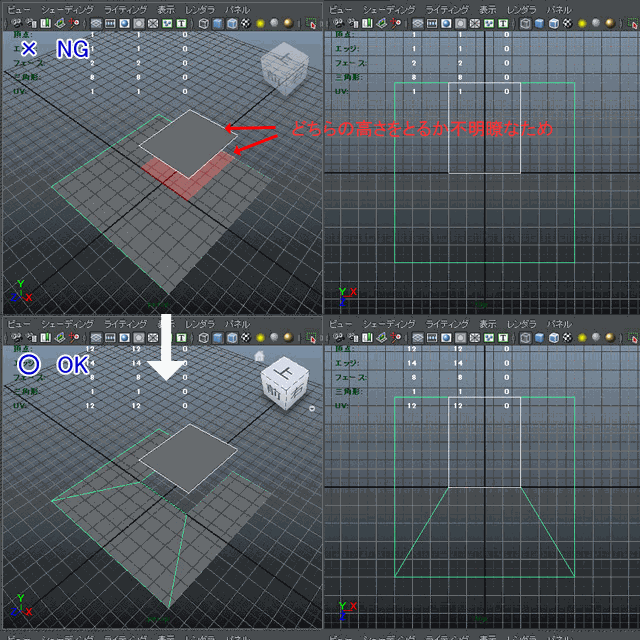
one\_height\_check2.bat // 一つだけチェックする用：\*\_yuka\_\*.cmdlファイルをドラッグ＆ドロップしてチェック

height\_check2\_ignore.txt // 誤検出などで修正不要だと判断されたファイルを登録することで今後のチェックを省く

■概要

接していない２つのポリゴンがY軸上で重なっていないか検出するためのツールです。

↓下の画像のNGのパターンを検出します。



■使用方法：全ファイルチェック

「height\_check2\_all.bat」を起動します。

C:/home/sango\_field/convert/landdata/land\_res/内の.htファイルを全て解析し

問題があったファイルを「ファイル名.txt」の形式で「output2」フォルダにを出力します。

また、「\_result.txt」にファイルを最後に更新した担当者と元の.mbファイルを出力します。

例）\_result.txt

--- 実行完了：処理時間 00:00:06.0963937 ---

>> チェックファイル数 932

>> エラーファイル数 81

--------------------------------------------

[Author shinomiya\_narumi]: 8個

c104r0101\_00\_00 -> c104r0101\_planeta.mb

...

--------------------------------------------

[Author kawamoto\_yuki]: 3個

c09r1001\_00\_00 -> c09r1001\_00\_00\_com.mb

...

■使用方法：個別チェック

「one\_height\_check2.bat」に \*\_yuka\_\*.cmdlをドラッグ＆ドロップすることで個別にチェック可能です。

■出力ファイルフォーマット

重なり合っているポリゴンの座標リストを全て出力しています。

例）c106\_01\_00.txt

-------------------------------

グリッド: (68, 29) ～ (72, 32) 付近 // <- ゲーム上でのおおよそのグリッド位置

>> 詳細：衝突ポリゴン０: (216, 54, -504), (180, 54, -558), (144, 54, -504) // <- 元の.mbファイルでの詳細なポリゴン座標

>> 詳細：衝突ポリゴン１: (216, 45, -450), (162, 45, -522), (162, 45, -396)

...

■無視リスト

誤検出されたファイルや動作上問題無いファイルなど、修正が不要なものは

「height\_check2\_ignore.txt」に記入することでチェック対象から外すことができます。

例）c106\_00\_00, c106\_01\_00を無視する

>> height\_check2\_ignore.txt

c106\_00\_00

c106\_01\_00