

Категория: X-Ray game asset tools

Материал из xrWiki

Состав

- converter.exe — многофункциональная утилита и декомпилятор карт.
- aiwrapper.exe — оболочка для компилятора ИИ-компонент от сборки 2215 (морально устарел, используйте релизный xrAI).
- xrayMayaTools.mll — расширение Maya для поддержки файлов X-Ray.
- ms3dXRayImport.dll — расширение Milkshape 3D для импорта файлов X-Ray.
- ms3dXRayExport.dll — расширение Milkshape 3D для экспорта файлов X-Ray.

Правила распространения

Программы используют разработанный сторонними авторами код:

- OP CODE 1.3.
- Реализация большинства операций с матрицами и кватернионами взята из Game Programming Gems, библиотеки WildMagic, LightWave 8.0 SDK и примера ik2Bsolver из Maya 8.5 SDK.
- NVIDIA Texture Tools 2.0.8.
- OggVorbis.
- lz Huff.c (Haruyasu Yoshizaki).
- Библиотека minilzo.
- Реализация CRC32 (Gary S. Brown).
- (что ещё?)

Кроме того, код непосредственной загрузки/сохранения файлов X-Ray близко соответствует оригинальному от GSC.

С остальными исходными текстами можно делать что угодно, кроме как говорить, что это вы их написали. При распространении настоятельная просьба прилагать данный файл и все исходники.

Требования к системе

Для работы необходим процессор с поддержкой SSE2, 2GB оперативной памяти и установленный Visual C++ Redistributable Package.

Очень желательно, чтобы MOD SDK был в оригинальном варианте от GSC, то есть с англоязычным интерфейсом и без "оптимизации" по размеру.

Страницы в категории «X-Ray game asset tools»

Показаны 4 страницы из 4, находящихся в данной категории.

М

- Milkshape 3D X-Ray tools

Х

- X-Ray game asset converter
- X-Ray Maya tools
- *xray-re tools*

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Категория:X-Ray_game_asset_tools&oldid=1047»

Категория:

Инструментарий

-
- Страница изменена 21 мая 2020 в 21:44.
 - К этой странице обращались 5254 раза.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

