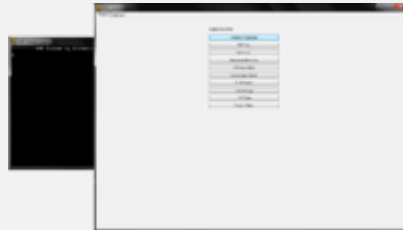


# AXRToolset

Материал из xrWiki

## AXRToolset

---



<b>Тип</b>	Скриптовый движок / GUI
<b>Разработчик</b>	Alundaio
<b>Официальный сайт</b>	GitHub
<b>Написан на</b>	AutoHotkey, Lua
<b>Статус</b>	Разрабатывается, поддерживается

AXRToolset — это скриптовый движок и реализация графического интерфейса для работы с различными скриптовыми плагинами.

Для создания новых плагинов требуется некоторое знание AutoHotkey или возможность прочесть документацию по его API. Большинство методов АНК экспортированы в lua. Чтобы увидеть полный список функций АНК, вызываемых из lua, см. **lua\_ahkfunctions.ahk**

## Содержание

- 1 Создание новых плагинов (lua)
- 2 Существующие плагины
  - 2.1 Core
  - 2.2 THM Viewer
- 3 LTX Tidier

## Создание новых плагинов (lua)

## Существующие плагины

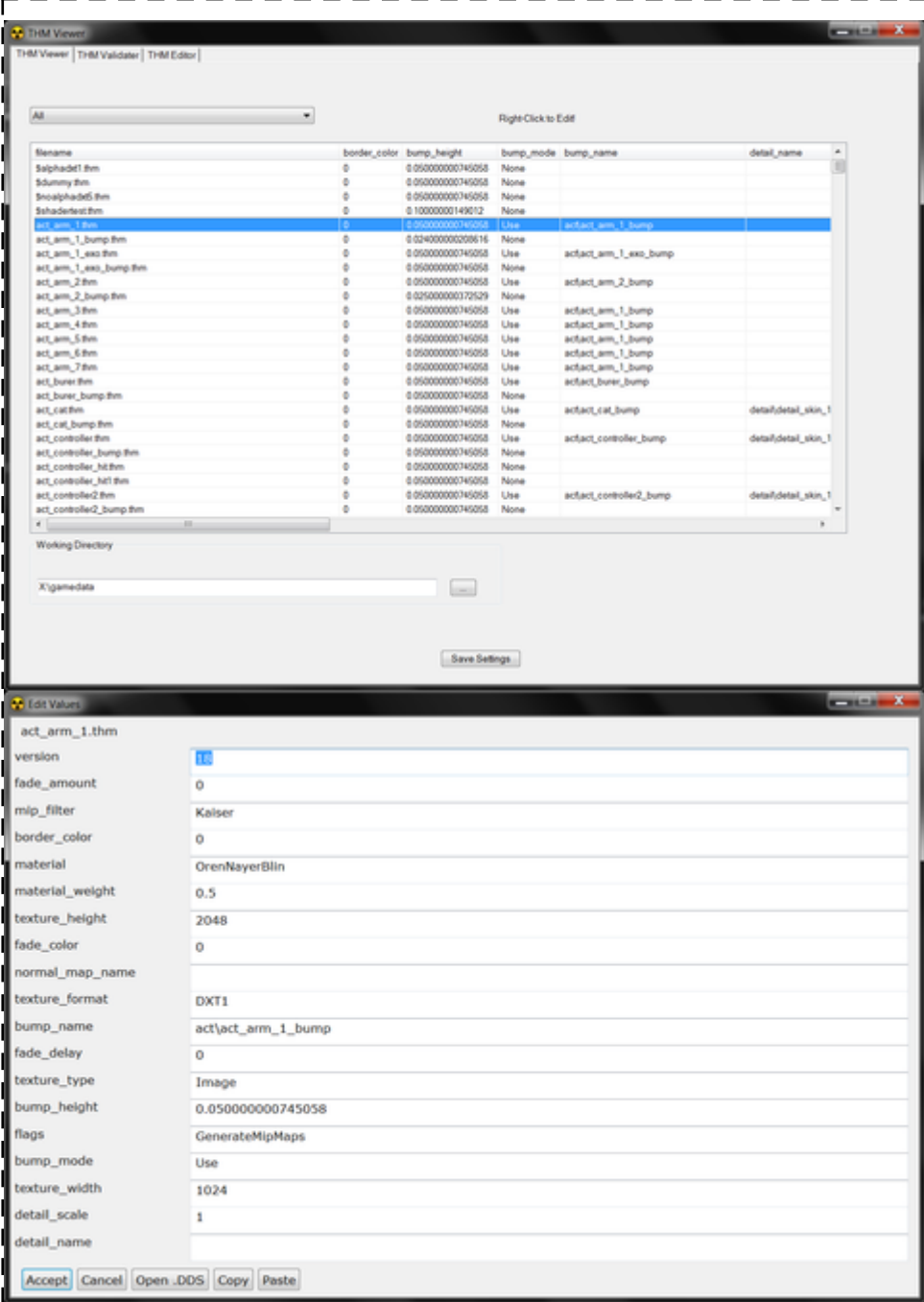
### Core

Управляет загрузкой остальных плагинов и функций Utils/Xray в глобальное пространство имён. Включает лог, окно отладчика и settings.ini.

# THM Viewer

В настоящее время плагин THM Viewer реализует нижеследующий функционал, разнесённый по трём вкладкам.

Вкладка **THM Viewer** перечисляет все \*.thm, что будут найдены в каталоге. Результаты поиска можно отфильтровать по типу: все, Diffuse или Bump. Каждый столбец отображает определённое свойство \*.thm. Щелчком правой кнопкой мыши их можно редактировать.



Нажатие кнопки **Accept** приведёт к пересохранению \*.thm. Нажатие кнопки **Open \*.DDS** приведёт к попытке открыть .dds просмотрщиком, ассоциированным с этим форматом. Кнопка **Copy** копирует все настройки .thm, и позже их можно будет вставить кнопкой **Paste**.

Вкладка **THM Validator** позволяет сканировать указанный каталог с .thm и \*.dds. С её помощью можно быстро найти и исправить распространённые ошибки в .thm, как то: некорректные размеры, формат, флаг наличия мипмапов, тип текстуры и некорректные указатели на бампы.

Пример лога (сканировалась геймдата ЧН):

```
wpn_abakan_bump GenerateMipMaps flag is off even though dds has 10 mipmaps
wpn_abakan_bump has format DXT3 but dds has format DXT5
wpn_ak74 [1024x1024] widthxheight mismatch dds=2048x2048
wpn_ak74 GenerateMipMaps flag is enabled even though dds has 0 mipmaps
wpn_ak74_bump GenerateMipMaps flag is off even though dds has 10 mipmaps
wpn_ak74_bump has format DXT3 but dds has format DXT5
wpn_aksu_bump GenerateMipMaps flag is off even though dds has 10 mipmaps
wpn_aksu_bump has format DXT3 but dds has format DXT5
wpn_beretta_bump GenerateMipMaps flag is off even though dds has 9 mipmaps
wpn_beretta_bump has format DXT3 but dds has format DXT5
wpn_binokl_bump GenerateMipMaps flag is off even though dds has 9 mipmaps
wpn_binokl_bump has format DXT3 but dds has format DXT5
wpn_bm-16_bump GenerateMipMaps flag is off even though dds has 10 mipmaps
wpn_bm-16_bump has format DXT3 but dds has format DXT5
```

При установленном флажке **resync\_bumpname** важно, чтобы в качестве рабочего каталога был указан корневой каталог текстур (gamedata/textures, T:/ и т.п.). Это нужно для того, чтобы определить относительный путь (напр., act\, mtl\, и т.п.) и выяснить, существуют ли бампы.

Вкладка **THM Editor** аналогична вкладке **THM Viewer**, за исключением того, что ищет \*.dds в указанном каталоге и выводит список соответствий .dds к .thm. Это позволяет обнаружить текстуры без \*.thm

Ниже список корректных имён для каждого поля. Не забывайте, что эти опции чувствительны к регистру, так что вводите их точно так, как указано.

Texture Type:

- Image
- CubeMap
- BumpMap
- NormalMap
- Terrain

Texture Flags (задаётся список через запятую):

- GenerateMipMaps
- BinaryAlpha
- AlphaBorder
- ColorBorder
- FadeToColor
- FadeToAlpha
- DitherColor
- DitherEachMIPLevel
- DiffuseDetail
- ImplicitLighted
- HasAlpha
- BumpDetail

Material Type:

- OrenNayerBlin
- BlinPhong

- PhongMetal
- OrenNayarMetal

Bump Mode:

- None
- Use
- UseParallax

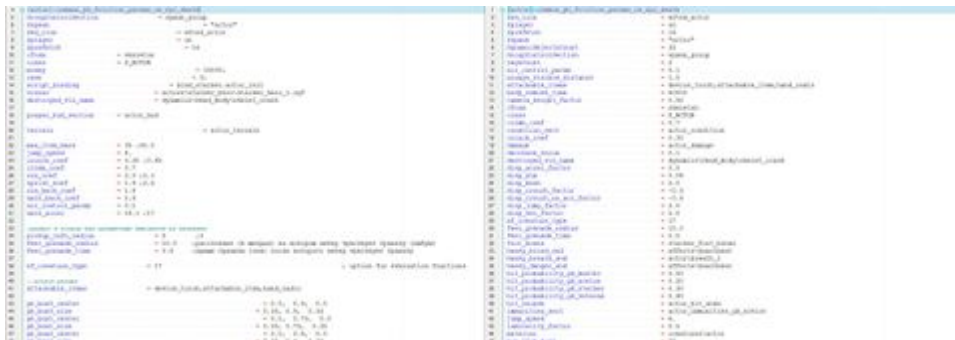
Texture Format:

- DXT1
- DXT1a
- DXT3
- DXT5
- 4444
- 1555
- 565
- RGB
- RGBA
- NVHS
- NVHU
- A8
- L8
- A8L8

MIP Filter:

- Box
- Cubic
- Point
- Triangle
- Quadratic
- Advanced
- Catrom
- Mitchell
- Gaussian
- Sinc
- Bessel
- Hanning
- Hamming
- Blackman
- Kaiser

**LTX Tidier**



Переформатирует .ltx-файлы в указанной директории, удаляя дубликаты и комментарии, а затем повторно организует их в алфавитном порядке.

**ВНИМАНИЕ: сортировка секций в алфавитном порядке может вызвать проблемы с наследованием! Пользуйтесь этой опцией аккуратно.**

Источник — «<https://xray-engine.org/index.php?title=AXRToolset&oldid=664>»

Категория:

Инструментарий

- Страница изменена 2 декабря 2017 в 21:18.
- К этой странице обращались 6112 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

