

# Blender-XRay Плагин

Материал из xrWiki

## Содержание

- 1 Описание
- 2 Ссылки
- 3 Поддерживаемые форматы
- 4 Установка
- 5 Возможности
- 6 Работа с анимациями
  - 6.1 Импорт
  - 6.2 Просмотр
- 7 Видеоуроки

## Описание

blender-xray - плагин, реализующий импорт и экспорт различных форматов 3D моделей и анимаций движка X-Ray.

Автор: igelbox

Соавтор: Pavel\_Blend

Тестирование: igelbox, Pavel\_Blend, ThirteenDogs, Vladimir Td

## Ссылки

Страница репозитория

Скачать релиз

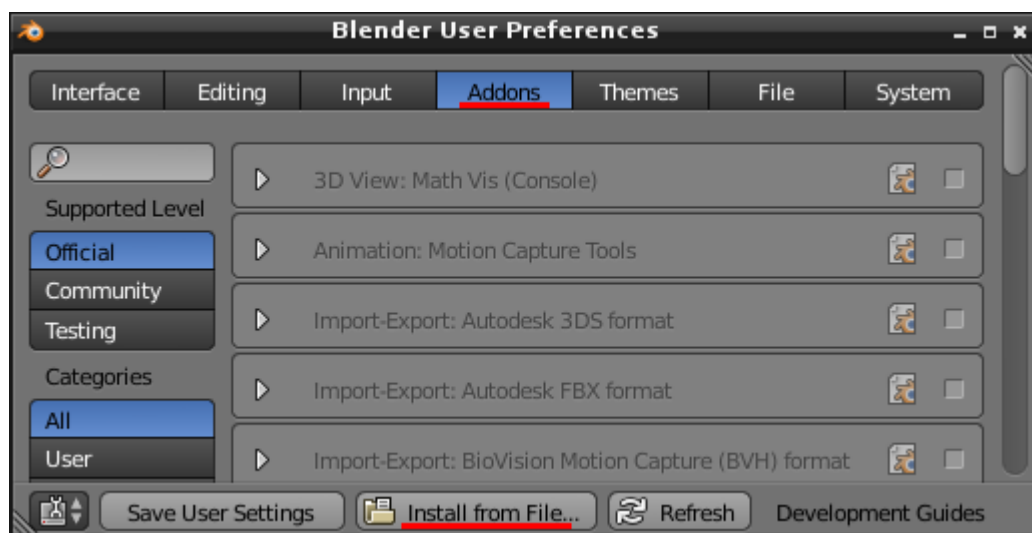
Баг-трекер

## Поддерживаемые форматы

Расширение	Описание	Импорт	Экспорт	Замечания
.object	исходные модели	Да	Да	
.anm	анимации камеры	Да	Да	
.dm	детальные модели	Да	Да	
.details	детальные модели уровня	Да	Да	
.skl	скелетная анимация	Да	Да	
.skls	скелетные анимации	Да	Да	
.err	список ошибок при компиляции	Да	Нет	
.ogf	игровые модели	Нет	Да	Чрезвычайно экспериментальный

# Установка

- Скачиваем последнюю версию плагина (файл: blender-xray-X.X.X.zip)
- скачиваем, устанавливаем и запускаем свежую версию Blender
- открываем окно настроек Blender User Preferences (через меню: File / User Preferences...)
- переходим на вкладку Add-ons
- нажимаем кнопку Install from File... (внизу окна)



- и выбираем, ранее скачанный, файл blender-xray-X.X.X.zip
- в строке поиска (в левой верхней части окна) вводим текст xray
- в правой части окна находим плагин и ставим у него галочку (после этого его название перестанет быть серым)
- раскрываем настройки плагина
- задаём каталог с текстурами (это может быть каталог textures из SDK или из распакованной игры) и файлы с материалами и шейдерами
- нажимаем кнопку Save User Settings (внизу окна)



Установка завершена. Пункты меню для импорта объектов и анимаций находятся в меню: File / Import.

Если вы хотите пользоваться незарелизованной версией плагина, то скачайте zip архив нужного коммита в репозитории на GitHub.Com и скопируйте папку `io_scene_xray` из скачанного архива в `...\blender\2.7x\scripts\addons\` и проделайте все действия с пункта 3.

## Возможности

1. Плагин позволяет импортировать, экспортировать и редактировать X-Ray-свойства моделей. Например, изменять тип объекта, указать User Data, Motion References, LOD References, имя и дата создателя модели, имя и дата модифицирующего модели, настройки материалов, параметры костей, параметры анимаций.
2. Список материалов, движковых и компиляторных шейдеров читается из xr-файлов (пути к которым нужно указать в настройках плагина).
3. Поддерживается импорт и экспорт групп сглаживания в форматах Shadow of Chernobyl, Clear Sky / Call of Pripyat
4. Реализован массовый импорт и экспорт .object-файлов.
5. Возможность редактировать формы костей.
6. Поддерживается импорт большинства .object-файлов из слива исходников от GSC.
7. Экспорт с вложенными папками (с сохранением структуры каталогов).

## Работа с анимациями

### Импорт

Если анимации сохранены в формате .skl или .skls, то для их импорта нужно:

- импортировать .object, который использует данные анимации (File > Import > X-Ray object (.object));
- далее сделать активной (выбирать ПКМ) импортированную арматуру (скелет);
- и импортировать .skl/.skls-анимации (File > Import > X-Ray skeletal animation (.skl, .skls)).

Если анимации сохранены в самом .object-файле, то нужно импортировать данный object с включённым параметром Import Motions.

## Просмотр

Для просмотра анимаций нужно:

- в окне Dope Sheet переключить контекст редактирования на Action Editor;
- выбрать арматуру (скелет), анимации которой нужно просмотреть;
- в окне Dope Sheet из выпадающего списка (рядом с кнопкой New) выбрать нужную анимацию;
- нажать Play в окне Timeline.

## Видеоуроки

Настройка и экспорт объекта (YouTube)

Работа с \*.anm анимациями (YouTube)

Импорт/экспорт моделей (YouTube)

Редактирование формы костей (YouTube)

Обзор версии 0.4.0 (YouTube)

Импорт/экспорт details - теория (YouTube)

Импорт/экспорт details - практика (YouTube)

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Blender-XRay\\_Плагин&oldid=910](https://xray-engine.org/index.php?title=Blender-XRay_Плагин&oldid=910)»

Категория:

Blender

- 
- Страница изменена 4 января 2019 в 19:09.
  - К этой странице обращались 6248 раз.
  - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

