

Milkshape 3D X-Ray tools

Материал из xrWiki

MS3D X-Ray tools

Тип	Расширение Milkshape 3D
Автор	bardak (setback), Kamikazze
Последняя версия	2016.08.27

Плагины для работы со сталкер-форматами:

- **ms3dXRayImport.dll** добавляет поддержку импорта файлов *.ogf, *.dm, *.skl
- **MS3DXRayExportObject.dll** и **MS3DXRayExportSkl.dll** реализуют поддержку экспорта файлов *.object и *.skl

Дополнительные плагины:

- **ms3dXRayModelInfo.dll** в меню Tools пишет собранную в комментариях информацию о модели в лог и открывает файл лога xrayMS3DInfo.log
- **ms3dXRayNPCconverter.dll** в меню Tools конвертирует модели между форматами ТЧ и ЧН/ЗП. Если анимации вшиты в модель, то они экспортируются в папку import\skls. Если модель подключены библиотеки анимаций, то они также экспортируются. Содержимое папки не очищается. В НПС модели ЧН\ЗП примерно 2500 анимаций, и на слабых машинах экспорт может занять пару минут.

Установка

Скопировать все файлы с расширением .dll в каталог с Milkshape 3D. Туда же **xray_path.ltx**, не забыв поправить \$sdk_root\$.

Известные ограничения

Версия от 27 августа 2016 не поддерживает импорт .object в принципе. Для более ранних версия следует учесть нижеприведённую информацию.

Непосредственный импорт файла object не работает, т.к. не учитываются текстурные координаты и слетает развертка. Поэтому файл object нужно открыть в AE и экспортировать в ogf и потом уже его импортировать в MS3D. При этом сбросятся настройки материалов. Чтобы их подгрузить, нужно импортировать в сцену исходный object. После редактирования при последующем экспорте в формат object настройки материалов сохранятся автоматически. Некоторые модели могут быть слишком большие и импортируются с ошибками, с ними нужно работать в 3DSMAX или Maya. Импорт моделей динамических объектов в формате .object НЕ поддерживается.

История версий

27.08.2016

- Поправлено сохранение настроек шейдеров и материалов при экспорте .object

05.08.2016

- Экспорт .object и .skl разделен по типу файлов, чтоб экспорт .object сразу открывался в rawdata\objects, а .skl - в import
- Конвертер моделей между ТЧ и ЧН\ЗП перенесен в меню Tools и более не импортирует .skl
- Добавлен object parts для худа рук ЧН\ЗП, хотя вроде оно особо и не нужно
- В пустую сцену можно импортировать только .ogf
- В меню Tools добавлен экспортер анимаций.
- Информация о модели теперь представлена в виде ini файла и хранится в комментариях к модели
- Отдельно (в комментариях первого меша) хранится юзердата
- В информацию о модели (параметр path в секции src) пишется путь модели ogf, которая была импортирована в сцену.
- При экспорте в object в модель подшиваются анимации из этого ogf
- Недоделанный импорт object заблокирован за ненужностью
- Мелкие правки

31.07.2016

Экспорт:

- исправлено сохранение нестандартных путей к текстурам
- исправлено повторное добавление расширения при выборе имени файла двойным кликом по уже существующему файлу

14.04.2016

Экспорт:

- мелкие правки
- сохранение флага two_sided для материалов.

Импорт:

- доделан импорт статики в формате .object. Динамика не поддерживается.

8.01.2016

Экспорт:

- экспортер открывает папку \$import\$
- сохранение настройки шейдеров и материалов костей
- сохранение ссылок на библиотеки анимаций
- подтверждение перезаписи при замене существующего файла

Импорт:

- импортер открывает папку \$game_meshes\$
- частичная поддержка статики в формате .object

Инфо:

- мелкие изменения

11.05.2015

Добавлена версия импортера в возможность автоконвертации моделей между ТЧ и ЧН/ЗП.

При импорте модели ТЧ импортер предлагает сконвертировать её в версию ЧН/ЗП и наоборот. В остальном от обычного импортера не отличается. Шейдеры `model <-> models_rn` в случае переноса из\в ЗП ставьте в ActorEditor сами.

08.05.2015

Добавлено получение списка анимаций (хранится в комментарии первого меша).

07.05.2015

Добавлен плагин X-Ray Model Information для меню Tools. Он пишет собранную в комментариях информацию о модели в лог и открывает файл лога `xrayMS3DInfo.log`

04.05.2015

Импорт:

- юзердата из `ogf` вставляется в комментарий к модели.
- название текстуры и шейдера материала вставляется в комментарий к материалу.
- материал кости вставляется в комментарий к кости.

Экспорт:

- при экспорте в `object` комментарий модели вставляется в юзердату модели.
- при экспорте в `object` моделей со скелетом НПС кости автоматически раскидываются по `bones partitions`.

2012.06.19 Старая версия, практически идентичная оригиналу от бардака.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Milkshape_3D_X-Ray_tools&oldid=283»

Категории:

X-Ray game asset tools
Milkshape 3D

-
- Страница изменена 25 ноября 2016 в 20:47.
 - К этой странице обращались 8132 раза.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

