

shaders.xr compiler/decompiler (shaders.xr cdc)

Материал из xrWiki

shaders.xr compiler/decompiler

Тип	Компилятор/декомпилятор
Автор	K.D.
Последняя версия	0.2
Написан на	Perl 5
Обратная связь	АМК форум

Утилита предназначена для распаковки в текстовый или бинарный формат и запаковки файла **shaders.xr**

Установка

1. Установите ActivePerl.
2. Распакуйте архив со скриптом в нужную папку.
3. Скопируйте библиотеку модулей stkutils в папку с библиотеками Perl (например, C:\Perl\lib) или в папку со скриптом.

Использование

Декомпиляция:

```
| perl sxrcdc.pl -d <input_file> [-o <outdir> -m <ltx|bin> -l <logfile>]
```

- -d <input_file> — входной файл (shaders.xr)
- -o <outdir> — папка, куда сохранять шейдеры

Компиляция:

```
| perl sxrcdc.pl -c <input_dir> [-o <outfile> -mode <ltx|bin> -l <logfile>]
```

- -c <input_dir> — папка, где лежат шейдеры
- -o <outfile> — выходной файл

Общие опции:

- -m <ltx|bin> — режим декомпиляции. bin — разбивать на бинарные файлы, ltx — полная декомпиляция.
- -l <logfile> — файл лога

История версий

0.2

- полный рефакторинг кода

0.1

- начальный релиз

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=shaders.xr_compiler/decompiler_\(shaders.xr_cdc\)&oldid=1222](https://xray-engine.org/index.php?title=shaders.xr_compiler/decompiler_(shaders.xr_cdc)&oldid=1222)»

Категория:

Perl

-
- Страница изменена 9 февраля 2024 в 01:47.
 - К этой странице обращались 5393 раза.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

