

# shaders\_xrlc.xr compiler/decompiler (shaders\_xrlc.xr cdc)

Материал из xrWiki

## shaders.xr compiler/decompiler

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

Утилита предназначена для распаковки в текстовый или бинарный формат и запаковки файла **shaders\_xrlc.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 sxxrcdc.pl -d <input_file> [-o <outfile> -l <logfile>]
```

- -d <input\_file> — входной файл (shaders\_xrlc.xr)
- -o <outdir> — папка, куда сохранять шейдеры

Компиляция:

```
| perl sxxrcdc.pl -c <input_dir> [-o <outfile> -l <logfile>]
```

- -c <input\_dir> — входной ltx-файл
- -o <outfile> — выходной файл

Общие опции:

- -l <logfile> — имя лог-файла

# История версий

## 0.2

- полный рефакторинг кода

## 0.1

- начальный релиз

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=shaders\\_xrlc.xr\\_compiler/decompiler\\_\(shaders\\_xrlc.xr\\_cdc\)&oldid=1220](https://xray-engine.org/index.php?title=shaders_xrlc.xr_compiler/decompiler_(shaders_xrlc.xr_cdc)&oldid=1220)»

Категория:

Perl

- 
- Страница изменена 9 февраля 2024 в 01:44.
  - К этой странице обращались 2429 раз.
  - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

-  GNU FDL  
FREE DOC  
LICENSE
-  Powered By  
MediaWiki