

Заглавная страница

Материал из xrWiki

→ → → **Обновления BORSCHT SDK** ← ← ←

Роловая часть	Общая часть	Настройка предметов
Инфопорции	Формат XML	Аномалии
Задания	Профили персонажей	Артефакты
Озвучка диалогов	Карта и работа с ней	Бинокль
	Система симуляции жизни A-Life	
Лагерь (smart terrain)	Группировки (factions)	Пространственный ограничитель (space restrictor)
Точки графа (graph point)	Точки пути (Way Points)	Переход между уровнями (level changer)
Укрытие (smart cover)	Аномальные зоны	Вертолёт
Выброс	Аномалии	Тайники
	Настройка логики	
Схемы space restrictor'ов	Схемы логики монстров	Схемы логики физических объектов
	Официальный SDK	
Level Editor	Actor Editor	Particle Editor
Shader Editor	Postprocess Editor	xrCompress
xrLC	xrAI	xrDO_Light
	Фанатский инструментарий	
X-Ray game asset tools (converter, aiwrapper, X-Ray Maya tools)	Perl-скрипты (acdc и прочие компиляторы/декомпиляторы)	
Многофункциональный редактор предметов, сюжета, диалогов S.T.A.L.K.E.R. Object Editor	OGFViewer — просмотрщик моделей и уровней движков X-Ray и 4A	Распаковщики и запаковщики игровых архивов
	3D-редакторы и руководства к ним	
Maya	3ds Max	Blender
	Текстуры	
Редактор иконок	Создание bump map	
	Дизайн уровней	
Рекомендации и требования по расстановке освещения	Рекомендации по именованию объектов в редакторе	Правила спавна
Деревья	Сокращённые имена уровней	
	Справочные данные	
Параметры командной строки	Консольные команды	Типичные ошибки и методы их устранения
Режим настройки HUD	Режим сборки билда	Предзагрузка динамических моделей (prefetching)
Списки соответствий текстур	Настройки материалов	Глоссарий
	X-Ray Engine и его модернизация	
X-Ray extensions	Форматы файлов	

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Заглавная_страница&oldid=1255»

- Страница изменена 17 февраля 2024 в 20:20.
- К этой странице обращались 196 816 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

