

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

Материал из xrWiki

gamemtl.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 формат и запаковки файла **gamemtl.xr**.

Содержание

- 1 Установка
- 2 Использование
 - 2.1 Пояснения
- 3 История версий

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 gmxcrcdc.pl -d <input_file> [-o <outdir> -l <logfile>]
```

- -d <input_file> — входной файл (gamemtl.xr)
- -o <outdir> — папка для сохранения файлов материалов в текстовом виде

Компиляция:

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

- -c <input_dir> — папка с файлами материалов в текстовом представлении
- -o <outfile> — выходной файл

Общие опции:

- -l <logfile> - файл лога

Пояснения

- Параметр **parent_id** пар материалов обозначает пару материалов, от которой данная пара наследует настройки. Если стоит none, у пары нет родителя.
- Параметр **OwnProps** устанавливает перечень свойств, которые переопределяются для данной пары материалов при наследовании. Если **none**, не переопределяется никаких свойств (все наследуются), если **all** — напротив, все свойства переопределяются.

Будьте внимательны, парсер тупой, пути до звуков/партиклов/марков в свойствах перечислять следует через запятую без пробелов.

История версий

0.2

- полный рефакторинг кода

0.1

- начальный релиз

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=gamemtl.xr_compiler/decompiler_\(gamemtl.xr_cdc\)&oldid=1210](https://xray-engine.org/index.php?title=gamemtl.xr_compiler/decompiler_(gamemtl.xr_cdc)&oldid=1210)»

Категория:

Perl

-
- Страница изменена 9 февраля 2024 в 01:38.
 - К этой странице обращались 4575 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

