

Заглавная страница

Материал из xgWiki

Добро пожаловать в xgWiki!

Эта вики открыта для записи. Любой может зарегистрироваться и добавить тематическую статью.

БОРЖЧОВЫЙ СДК для ЧН!

Исправленный SDK для ТЧ и OGSR (бывший OGSE) на исходниках

Обновление фикса "оптимизации" статичной геометрии в LE

26.06.2017 нашему сайту исполнилось 5 лет

23.03.2017: И.Г.Р.Е. 10 лет!

Долгожданное обновление OGFViewer'a

AXRToolset — движок для создания скриптовых плагинов на AutoHotkey и Lua

Прощайте, разноцветные артефакты лайтмапов

Обновление converter от 3 сентября 2016

Плагин для Blender, реализующий работу со S.T.A.L.K.E.R.-форматами

S.T.A.L.K.E.R. Universal Extractor 2

X-Ray 1.7 ?

Решение проблемы "оптимизации" динамических мешей в игре

Модуль для упрощенного создания диалогов

После долгого перерыва обновился SciTE-Ru

Окончательное решение звукового вопроса

Никому не нужный исходный код движка X-Ray 2 и билд Метро 2033

Исходные Maya-сцены с персонажами, монстрами и оружием

Ещё одна пробная версия графического интерфейса для конвертера

Просмотр скриптовых сцен в Зове Припяти

S.T.A.L.K.E.R. Object Editor 3.0

Модифицированные x64 компиляторы от 27 сентября 2014:
ShoC (без pdb) CSky (без pdb) CoP (без pdb)

Исходные коды CSky и CoP доступны на форуме GM

Обновление Universal ACDC от 22 мая 2014

Модифицированный движок Теней Чернобыля от 15 мая 2014 (билд 5578)

Обновление X-Ray Maya tools от 9 мая 2014

Модифицированный X-Ray SDK 0.4 от 11 сентября 2014
Update 1 Update 2 Update 3

Заметка

*GSC не имеет ничего против использования "слитых" исходников X-Ray в **некоммерческих** проектах.*

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Заглавная_страница&oldid=735»

- Страница изменена 12 марта 2018 в 12:03.
- К этой странице обращались 7487 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).



