

Заглавная страница

Материал из xrWiki

Добро пожаловать в xrWiki!

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

Решение основных проблем X-Ray Maya tools!

БОРЖЧовый СДК для ЧН

SDK для ТЧ и OGSР (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.*

Оглавление

Ролевая часть	Общая часть	Настройка предметов
Инфопорции	Формат XML	Аномалии
Задания	Профили персонажей	Артефакты
Диалоги	Карта и работа с ней	Бинокль
Озвучка диалогов	[[[]]]	[[[]]]
	Система симуляции жизни A-Life	
Лагерь (smart terrain)	Группировки (factions)	Пространственный ограничитель (space restrictor)
Точки графа (graph point)	Точки пути (way point)	Переход между уровнями (level changer)
Укрытие (smart cover)	Аномальные зоны	Вертолёт
	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	Perl-скрипты	S.T.A.L.K.E.R. Icon Editor (SIE)
S.T.A.L.K.E.R. Object Editor	Плагины для 3ds Max	Плагин для Blender
	Дизайн уровней	
Рекомендации и требования по расстановке освещения	Рекомендации по именованию объектов в редакторе	Правила спавна
Тайники	Выброс	[[[]]]
	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	Сокращённые имена уровней

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Заглавная_страница&oldid=784»

- Страница изменена 1 апреля 2018 в 16:40.
- К этой странице обращались 11 961 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

