

Пакетное конвертирование

Материал из xrWiki

В ActorEditor предусмотрена опция пакетного конвертирования моделей промежуточного формата .object в формат игровых моделей .ogf

Ссылки модели записываются в текстовый файл следующего формата:

```
[logf]
исходная_модель_1_в_формате_object = целевая_модель_1_в_формате_ogf
исходная_модель_2_в_формате_object = целевая_модель_2_в_формате_ogf
исходная_модель_3_в_формате_object = целевая_модель_3_в_формате_ogf
```

Исходный и целевой каталоги соответственно `X:\rawdata\objects\` и `X:\gamedata\meshes\`

Пример:

```
[logf]
dynamics\actors\stalker_bandit\stalker_bandit_1 = actors\stalker_bandit\stalker_bandit_1
dynamics\actors\stalker_bandit\stalker_bandit_2 = actors\stalker_bandit\stalker_bandit_2
dynamics\actors\stalker_bandit\stalker_bandit_3 = actors\stalker_bandit\stalker_bandit_3
dynamics\actors\stalker_bandit\stalker_bandit_3_face_1 = actors\stalker_bandit\stalker_bandit_3_face_1
dynamics\actors\stalker_bandit\stalker_bandit_3_face_2 = actors\stalker_bandit\stalker_bandit_3_face_2
dynamics\actors\stalker_bandit\stalker_bandit_3_mask = actors\stalker_bandit\stalker_bandit_3_mask
dynamics\actors\stalker_bandit\stalker_bandit_4 = actors\stalker_bandit\stalker_bandit_4
```

Конвертирование запустится автоматически, если открыть конфиг в редакторе: File -> Batch convert

Ход процесса можно отслеживать в окне вывода по логу.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Пакетное_конвертирование&oldid=791»

Категория:

Actor Editor

-
- Страница изменена 1 апреля 2018 в 18:20.
 - К этой странице обращались 1932 раза.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

