

# Resource copier

Материал из xrWiki

## Resource copier

<b>Тип</b>	Служебный скрипт
<b>Автор</b>	K.D.
<b>Последняя версия</b>	0.6 (9.09.2012)
<b>Написан на</b>	Perl 5
<b>Обратная связь</b>	АМК форум

Скрипт предназначен для полуавтоматического копирования исходников локации из SDK в произвольную директорию для последующей отправки на компиляцию или доработку другому мапперу.

Копирует:

- уровень из X:\rawdata\levels
- объекты уровня из X:\rawdata\objects\levels
- текстуры (.dds/.tga, \_bump и \_bump#), файлы описания текстур (.thm)
- звуки (.ogg)

Ведется запись лог-файла (X:\logs\copy.log) со списком копируемых текстур, звуков и объектов вместе со статусом копирования (скопировано или нет; если нет, то почему).

## 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

Для начала нужно загрузить карту в LevelEditor и "полетать" по ней мышкой, чтобы редактор подгрузил все используемые текстуры и записал их список в лог-файл. После этого можно свернуть LE и перейти к копированию ресурсов.

Команда:

```
perl rc.pl -c <level_name> -o <out_dir> [-tga] [-soc]
|
|
|
```

Описание параметров:

- **-c <level\_name>**  
Имя копируемого уровня.
- **-o <out\_dir>**  
Целевая папка для копируемого уровня.
- **-tga**  
Копировать также tga-текстуры.
- **-soc**  
Режим работы с локациями ТЧ.
- **-mtime <yyyy:mm:dd:hr:mn:sc>**  
Фильтрация по дате последнего изменения файла. Будут копироваться только текстуры, измененные позднее.

В файле `ignore.ini` можно указать игнорируемые объекты, звуки и текстуры. Формат записи:

```
[objects]
editor\artefakt_ah
[game_textures]
act\act_corp_military
[game_sounds]
ambient\air_2
```

## Важные замечания

- Должен быть смонтирован диск X: для SDK.
- В папке X:\logs должен быть лог от LevelEditor, причем только текущего пользователя. Если в папке лежат логи разных пользователей LE, скрипт будет читать имена текстур из всех логов.
- Указывая путь для копирования локации, не забывайте ставить обратную косую черту, например:

```
perl rc.pl -c имя_уровня -o X:\build_copy\имя_уровня\
```

## История версий

### v.0.6

- [+] Добавлена фильтрация копируемых текстур по дате последнего изменения.

### v.0.5

- [f] Выкинут лишний код.
- [+] Адаптирован новый отладочный модуль.

### v.0.4

- [f] Исправлено копирование файла `.level`

- [+] Добавлена возможность игнорирования объектов из rawdata\objects.
- [+] Добавлен вывод игнорируемых объектов в лог скрипта.
- [+] Добавлено копирование \*.thm для объектов, если таковые thm присутствуют.
- [m] Отключение копирования стандартных текстур переделано на ignore.ini.
- [m] Имена текстур и прочего в ignore.ini теперь можно вводить без расширений.
- [m] Изменены названия секций в ignore.ini.

### 0.3

- [+] Добавлена поддержка scene\_object.part ТЧ.
- [+] Добавлено копирование звуков, список звуков берется из sound\_src.part.
- [+] Отключено копирование стандартных текстур и объектов SDK (rawdata/objects/editor и gamedata/textures/ed).
- [+] Добавлен конфиг-файл, в который можно добавлять игнорируемые файлы.

### 0.2

- [+] Из rawdata\objects копируются только те объекты, которые есть в scene\_object.part (только для ЧН/ЗП).

### 0.1

- Первый релиз.

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Resource\\_copier&oldid=1216](https://xray-engine.org/index.php?title=Resource_copier&oldid=1216)»

Категории:

Perl

Текстуры

- 
- Страница изменена 9 февраля 2024 в 01:42.
  - К этой странице обращались 7639 раз.
  - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

