

S.T.A.L.K.E.R. location merger

Материал из xrWiki

S.T.A.L.K.E.R. location merger

Автор	K.D.
Последняя версия	Beta 7 (23.09.2012)
Написан на	VC++
Обратная связь	Gameinator форум

Утилитка для "склеивания" скомпилированных локаций сталкера.

Содержание

- 1 Использование
- 2 Известные баги и особенности
- 3 История версий
- 4 Разработчики

Использование

```
| location_merger -parent <location_name> -child <location_name> [-x <x_shift> -y <y_shift> -z <z_shift>] |  
|[-out <level_name>] [-ai <ai_map_version>] |
```

- **-parent <location_name>**
Опорная локация.
- **-child <location_name>**
Локация, подклеиваемая к опорной.
- **-x <x_shift> -y <y_shift> -z <z_shift>**
Смещения координат подклеиваемой локации относительно опорной (при правильно подготовленной геометрии — состыкованной в 3d-редакторе до компиляции локи — оставляйте нули). Чтобы получить информации о габаритном контейнере локации, используйте скрипт bbox.7z (требуется Perl 5 и stkutils).
- **-out <level_name>**
Имя конечной локации.
- **-ai <ai_map_version>**
Версия ИИ-сетки конечной локации.

Перед использованием утилитки настройте **fsmerger.ltx**. Настройка заключается в прописывании пути до распакованной геймдаты сталкера. Также обращайте внимание на параметр `$game_config$`: для ТЧ должно стоять *config/*, для ЗП — *configs/*

Известные баги и особенности

- Не обрабатывается случай, если в обоих объединяемых спавнах есть по актору.

Случись такое, движок вылетит при запуске локации, так что в таких случаях подготавливайте спавн.

- Утилита основана на библиотеке xray_re из X-Ray game asset tools bardak'a.
- Если утилита не запускается, а требует библиотек, скачайте и установите пакеты с сайта microsoft:
 - для операционки x64
 - для операционки x86

История версий

beta7

- [i] исправлен баг в алгоритме поиска дубликатов моделей detail'ов
- [i] исправлен баг в обработке breakable entity

beta6

- [i] исправлены баги при обработке detail'ов
- [i] повышен уровень оптимизации программы при компиляции — возможно, будет быстрее работать

beta5

- [i] исправлены утечки памяти во время обработки level.geom/geomx, level.details и level
- [i] исправлен баг при обработке level.spawn, связанный с копированием breakable-моделей
- [+] теперь корректно обрабатывается ситуация, связанная с отсутствием каких-либо второстепенных файлов для опорной локации, если такие файлы для подклеиваемой локации есть
- [+] реализовано определение одинаковых моделей в level.details
- [+] добавлен ключ -ai
- [+] включено создание связей между ИИ-нодами соединяемых уровней
- [+] добавлено изменение id локации у граф-поинтов в спавне подклеиваемой локации

beta4

- [i] папка конечной локации теперь очищается перед слиянием
- [i] исправлен баг с копированием normalmap'ов импостеров
- [i] исправлен баг с копированием террейн-текстур

beta3

- [i] исправлен баг с объединением ai-сетки (забыл удалить отладку из прошлой версии)
- [+] добавлен ключ -out для задания имени конечной локации
- [+] ключи x,y,z теперь необязательные

beta2

- [+] добавлено склеивание ai-сетки и дитейлов
- [i] исправлен баг с неправильным назначением текстуры glow

beta1

- начальный релиз

Разработчики

Автор:

- **K.D.**

Благодарности:

- **bardak, X-Ray Engine toolset team** — за X-Ray Engine toolset
- **RedPython** — за тестовые локации, тестирование
- **macron, hi_flyer** — за тестирование.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=S.T.A.L.K.E.R._location_merger&oldid=644»

Категория:

Инструментарий

-
- Страница изменена 19 ноября 2017 в 01:34.
 - К этой странице обращались 5727 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

