X-Ray Maya tools

Материал из xrWiki

X-Ray Maya tools

Тип	Расширение Maya
Автор	bardak (setback), surfer, abramcumner, saas
Последняя версия	2022.10.28

Расширение добавляет поддержку импорта файлов в формате .ogf, .dm, .object, .omf, .skl, .skls, а также экспорта .object, .skl и .anm
Предназначено для полной замены официальных плагинов от GSC.

Содержание

- 1 Установка
- 2 Использование
  - 2.1 Ограничения
- 3 История версий
- 4 История разработки

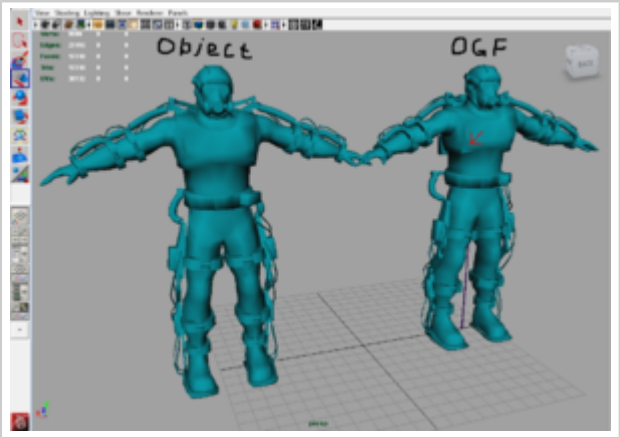
Установка

Скопировать файлы:

- сам плагин **xrayMayaTools.mll** в *$MAYA_LOCATION\bin\plug-ins*
- конфиг файловой системы **xray_path.ltx** — в *$MAYA_LOCATION\bin*. Обязательно нужно задать путь к папке \gamedata\ в параметре `$server_root$`, из него плагин обращается к текстурам и файлам с xray-материалами (*.xr).
- **AEXRayMtlTemplate.mel** и **xray_re_object_translator_options.mel** — в папку с пользовательскими скриптами (*Users\<ИМЯ_ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ>\Documents\maya\<ВЕРСИЯ_МАЙИ>\scripts*)

Использование

Экспорт работает точно как и GSC-шный, но никаких проверок на "плохие" треугольники не производится.



Для импорта отдельных анимаций (.skl(s)/.omf) нужно создать и выделить character. Большие файлы вроде stalker_animation.omf потребуют более двух гигабайт памяти.

При экспорте/импорте объектов нужно выбрать формат сглаживания геометрии (ТЧ или ЧН/ЗП). По умолчанию используется формат ТЧ.

При импорте ogf-моделей группы сглаживания восстанавливаются из нормалей, что иногда может приводить к ошибкам, как на иллюстрации справа. Если это критично, то следует импортировать исходный .object, из которого была создана .ogf-модель.

Экспорт анимации объектов или камеры (*.anm) работает только через **Export selection** с одним выделенным объектом и создаёт ключ на каждый кадр исходной анимации. Запекать ключи не нужно, экспортируется только то, что проигрывается в выбранном диапазоне на шкале времени.

Для экспорта скелетного объекта из нескольких мешей требуется лишь одна bind pose. То есть на этапе привязки в меню скрининга следует снять флажок **Allow multiple bind poses**. Если это не было сделано, и образовалось несколько поз, то возникает ошибка экспорта типа:

```
// xray_re: skin cluster skinCluster1 //
// xray_re: skin cluster skinCluster2 //
// xray_re: skin cluster skinCluster3 //
// xray_re: skin cluster skinCluster4 //
// xray_re: skin cluster skinCluster5 //
// xray_re: skin cluster skinCluster6 //
// xray_re: skin cluster skinCluster7 //
// xray_re: skin cluster skinCluster8 //
// xray_re: skin cluster skinCluster9 //
// Error: line 1: No dagPose found on the selected objects. //
// Error: line 1: No dagPose found on the selected objects. //
// Error: xray_re: can't set skeleton to bind pose //
// Error: line 0: Could not save file "X:/scenes/blahblah.object". //
```

В таком случае следует снять флажок **Show DAG Objects Only** в аутлайнере, прокрутить список до списка поз (или воспользоваться полем фильтра/поиска) и удалить лишние (обычно все, кроме bindPose1). Либо же удалить вообще все позы, и создать новую вручную, выделив нужную иерархию и выполнив команду `dagPose -s -bp`
Иначе выполнить операцию **Combine** с флажком **Combine Skinning**, но само собой, сцену после этого сохранять не стоит.

Ограничения

При экспорте статичных объектов их трансформации не запекаются автоматически. Необходимо вручную делать **Freeze transform**.

Автоматическая триангуляция меша при экспорте не реализована, т.к. это забирает контроль над сеткой у моделлера.

Модели, состоящия из одиночного треугольника, не экспортируются, т.к. некорректно работают в СДК.

Сборки под версии 2023 и выше не тестировались.

История версий

2022.10.28

- Исправлена ошибка с ломавшейся при перезагрузке программы ориентацией скелета для всех версий. Теперь опция "Use 'Joint Orientation' for bind rotation" отрабатывает корректно.

2022.10.10

- Теперь модель экспортируется, даже если в skinCluster учитываются не все кости скелета (то есть если к мешу привязаны не все до единой кости, как это требовалось ранее).

2022.01.31

- Добавлена опция "Use 'Joint Orientation' for bind rotation" для записи поворота из бинд-позы в Joint Orientation вместо Rotation, чтобы корректно работала ИК на импортированной модели. Опция корректно работает лишь до 2018-й версии включительно, на 2019 и выше ориентация суставов ломается при перезагрузке сцены.
- Добавлен экспорт объектов в формат СДК от 1850 билда.
- Реализован импорт чистонебовских .skl файлов (и объектов, их содержащих).

2022.01.26

- Реализована возможность экспорта скелетных объектов с несколькими мешами (то есть не требуется опция Combine Skinning при операции Combine Meshes). Для обработки полученного .object'а требуется правка AE (в коде редактора стоит ассерт на открытие таких моделей).

2018.06.13

- Добавлена опция для сжатия объектов при экспорте. Пригодится для экономии места в репозитории и на локальной машине.

2018.03.18

- Реализован импорт объектов с ЧН/ЗП сглаживанием.

2018.03.09

- Получение трансформаций суставов как в пысовском плагине.
- Реализована поддержка формата сглаживания ЧН/ЗП (спасибо abramcumner)

2018.02.16

- Реализован экспорт анимации камеры (.anm)

2014.05.09

- Добавлен вывод сообщений плагина в историю редактора скриптов. Удобно при работе в

полноэкранном режиме.

2014.05.01

- Минорная правка именования нод, автоматически задаваемых при импорте геометрии. Это необходимо для предупреждения путаницы с именами файл-нод вида "имя_текстуры_N" в сценах с большим количеством однотипных XRay-материалов.

2013.07.22

- Ситуация, когда пропадает Shading Group, связанная с назначенным одной из поверхностей меша шейдером XRayMtl, теперь обрабатывается и не приводит к падению приложения.

2013.01.10

- Исправлены ошибки, из-за которых расширения .object и .skls при экспорте не задавались автоматически в Maya 2011 и более ранних версиях.

2012.07.31

- Исправлен вывод информации в консоль для Maya 2013 и выше.

2012.07.22

- Исправлены ошибки инициализации методов чтения/записи форматов.

2011.10.01

- Реализована сортировка атрибутов ноды XRayMtl.

2011.07.21

- Исправлена ошибка, из-за которой невозможно было установить атрибут xrayGameMaterial в Maya 2012.

2011.05.15

- Исправлена ошибка экспорта .object для версий младше 2010.

2011.04.03

- Решена проблема с именами трансляторов (нестабильная работа приложения после импорта .object и .skls).

2008.09.10

- Оригинальный релиз от bardak'a.

История разработки

Изначально плагин был создан талантливым программистом под ником bardak в сотрудничестве с моддером Zen'ом ради проекта Zenobian Mod в 2008 году. Исходники выкладывались дважды в составе архива xray-re_tools, последний раз за 10 сентября 2008 года. В 2009 году bardak выпустил последнюю версию плагина с поддержкой автоматической триангуляции при экспорте, но исходников не оставил и вскоре покинул форум, появившись после этого лишь раз в 2012 году ради того, чтобы скачать свой собственный Bug Fix Attempt. Плагин был заброшен вплоть до 2011 года, когда redpython под руководством surfer'a стал

собирать сборки под новые версии Майи. Позже surfer отловил несколько критичных багов, которые крешили приложение при попытке экспортировать объекты. В 2018 году была раскрыта страшная тайна сглаживания ЧНовского типа, благодаря совместной работе saas'a и abramcumner'a в рамках проекта Б.О.Р.Ж.Ч. С тех пор и по настоящее время доработку плагина под потребности проекта реализует saas.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=X-Ray_Maya_tools&oldid=1168»

Категории:

X-Ray game asset tools
Maya

- Страница изменена 8 июня 2023 в 22:50.
- К этой странице обращались 18 947 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

-

-