**LST FILE++ [RU]**

Программа создана для команды разработчиков мода Reborn к игре Heroes of Annihilated Empires, авторские права по распространению ПО принадлежат HoAER, HoAE Evolution, HoAE RoS, HoAEM(Modding). HoAE Community

Net FrameWork v4.7.2

ЧаВо?

LstFile++ — это улучшенная версия программы LstFile от GSC Game World.

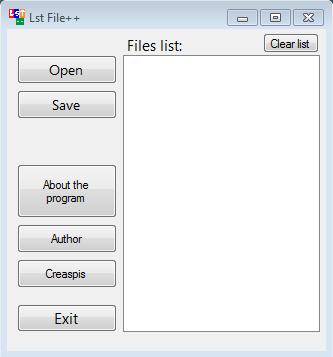
LstFile++ более функционален, быстр и эффективен.

Программа имеет алгоритмы LstFile, Creaspis.

LstFile алгоритм необходим для создания списка изображений для Triangulator & Gigapacker.

Creaspis алгоритм необходим для создания «правильной запаковки» 2д юнитов для фремов из 3D Max 7 и Blender.

**Главное меню**

****

В главном меню имеются кнопки:

Open/Save – открытие изображения(-ий или .bmp, .tga, .wrl) и сохранение списка файлов в формате .lst;

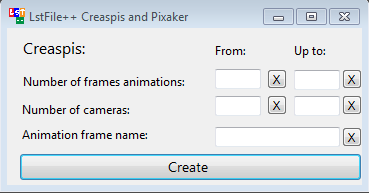
Cleat list – кнопка, которая очищает список файлов(Files list)

About the program/ About the athor – ИНФО об(о) программе и авторе.

Creaspis – открытие дополнительного окна с алгоритмом Creaspis;

Exit – выход.

**Дополнительное окно или Creaspis**



Инструкция по CriSpis C#(LstFile++):

Create – кнопка, по нажатии которой открывается выбор директории для сохранения списка .lst

X – очистить поля

Данный алгоритм характерен для «умной запаковки» фреймов полученных из 3D Max 7 и Blender, Пример заполнения:

|  |  |
| --- | --- |
|  | From: Up to: |
| Numberts of frames animations  (Количество кадров анимации) | 1 235 |
| Number of cameras:  (Количество камер) | 1 16 |
| Animation frame name:  (Имя анимации, полезно если анимаций несколько, два вида ожидания могут находится в одном файле .gp2-g17) | W(достаточно первой буквы, например: если анимация ходьбы, то можно обозвать “W”- walk) |

Недостатки такого алгоритма:

Мы не сможем полностью влиять на имя фрейма, например AnimationFrameName всегда ставится в начало, тобиж если у нас есть несколько тысяч кадров с именем W2000 (28).tga, такое имя файла получено переименованием windows, все таких фреймов 235 и каждый имеет W2000 вначале имени, затем пробел, скобки**(** и его индекс**)**. Мы не сможем создать lst для добавления юнита с таким именованием кадров, так как нам придется изменять код программы lstFile++. Поэтому вы может использовать скрипт на python или Total Commander:

# CriSpis Python:

f = open('1.lst','w');

for i in range(1,101):

for k in range(1,17):

f.writelines('W'+str(k)+'0'+'0'+str(i).zfill(2)+'.tga \n')

Пояснение:

'1.lst' - имя лст

range(1,101) это количество кадров, тобиж анимация с каждой камеры

range(1,17) - количество камер(16), для c2(1,10)

'W' это задается имя анимации, в данном случае W - wait, можно поле оставить пустым

Проект доступен по адресу:

https://github.com/Sadochok-BISEC/HoAE\_ModdingTools/tree/main/LstFile

Связаться со мной можно:

isadacokii@gmail.com

ilya.borisov.bisec@gmail.com

Только пишите тег [HOAE], почта завалена письмами))

Discord: Sadochok#3881

Присоединяйтесь к нам!

Discord HoAE Community: https://discord.gg/6Xg9NuNsDA

Vk HoAE Community: https://vk.com/hoaereborn

**LST FILE++ [EN]**

The program was created for the development team of the game Heroes of Annihilated Empires, Reborn mod, the copyright for the distribution of the software belongs to HoAER, HoAE Evolution, HoAE RoS, HoAEM(Modding). HoAE Community

Net FrameWork v4.7.2

FAQ

LstFile++ — this is an improved version of the program LstFile от GSC Game World.

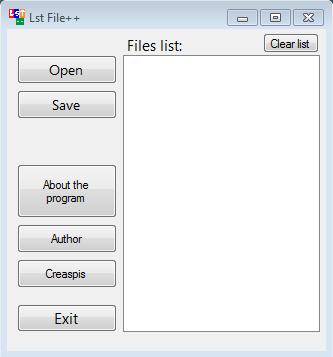
LstFile++ more functional, faster and more efficient.

Program include algorithms: LstFile, Creaspis.

LstFile the algorithm is needed to create a list of frames(images) for Triangulator & Gigapacker.

Creaspis algorithm is necessary to create the "correct packaging" of 2d units for frames from 3D Max 7 and Blender.

**Main Menu**



There are buttons in the main menu:

Open/Save – open image(-s or .bmp, .tga, .wrl) and save list of images in .lst format;

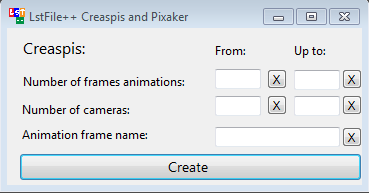
Cleat list – button, which clear your files of list (Files list)

About the program/ About the athor – INFO about program and author.

Creaspis – opening an additional window with the algorithm Creaspis;

Exit – exit.

**Another window or Creaspis**

:

Instructions for CriSpis C#(LstFile++):

Create – the button that opens the selection of the directory to save the list .lst

X – clear fields

This algorithm is typical for the "smart packaging" of frames obtained from 3D Max 7 and Blender, an example of filling:

|  |  |
| --- | --- |
|  | From: Up to: |
| Numberts of frames animations | 1 235 |
| Number of cameras: | 1 16 |
| Animation frame name:  (The name of the animation is useful if there are several animations, two types of waiting can be in the same file.gp2-g17) | W(the first letter is enough, for example: if the animation is walking, then you can set name "W”- walk) |

Disadvantages of such an algorithm:

We will not be able to completely influence the name of the frame, for example, AnimationFrameName is always put at the beginning, even if we have several thousand frames named W2000 (28).tga, such a file name was obtained by renaming windows, all such frames are 235 and each has W2000 at the beginning of the name, then a space, brackets (and its index). We will not be able to create an lst to add a unit with this frame naming, since we will have to change the code of the lstFile++ program. Therefore, you can use a python script or Total Commander:

# CriSpis Python:

f = open('1.lst','w');

for i in range(1,101):

for k in range(1,17):

f.writelines('W'+str(k)+'0'+'0'+str(i).zfill(2)+'.tga \n')

Explanation:

'1.lst' – lst name

range(1,101) - this is the number of frames, which is the animation from each camera

range(1,17) - number of cameras(16), for c2(1.10)

'W' animation name, W - wait, you can leave the field empty

The project is available at:

https://github.com/Sadochok-BISEC/HoAE\_ModdingTools/tree/main/LstFile

You can contact me:

isadacokii@gmail.com

ilya.borisov.bisec@gmail.com

Just write the [HOAE] tag, the mail is inundated with letters))

Discord: Sadochok#3881

Join us!

Discord HoAE Community: https://discord.gg/6Xg9NuNsDA

Vk HoAE Community: https://vk.com/hoaereborn