

WWW.FLIGHTSTUDIO.RU
WWW.STEPTOSKY.COM
WWW.VG2MAX.SPB.RU

- Finance Support.
- Development and Support.
- Development the base algorithm - Vladislav Gavrilov.

Change Log of X-Plane OBJ Export plug-in for 3dsMax

Caption

1.0.0 Release	2
Eng.....	2
Russ.....	2
Beta 0.4.6 RC	2
Eng.....	2
Russ.....	2
Beta 0.4.5	3
Eng.....	3
Russ.....	3
Beta 0.4.4	3
Eng.....	3
Russ.....	3
Beta 0.4.3	4
Eng.....	4
Russ.....	4
Beta 0.4.2.....	4
Eng.....	4
Russ.....	4
Beta 0.4.1	5
Eng.....	5
Russ.....	5
Beta 0.4.0	5
Eng.....	5
Russ.....	5
Beta 0.3.9	6
Eng.....	6
Russ.....	6
Beta 0.3.8.....	7
Russ.....	7

1.0.0 Release

Eng

- ★ We finished all that we wanted for the version 1. Now we will start to create the version 2 we have many good ideas for this. Also we will be still to support version 1.
- ★ Added: Auto-separation by smoothing group with export. Your scene objects will not be changed.
- ★

Russ

- ★ Мы закончили все, что планировали для версии 1, Теперь мы будем работать над версией 2, у нас много отличных идей для новых возможностей и улучшений. Так же мы все еще будем поддерживать версию 1.
 - ★ Added: Убрано ручное разбиение меша по группам сглаживания, теперь это делается автоматически при экспорте, геометрия в сцене не меняется.
 - ★
-

Beta 0.4.6 RC

Eng

- ★ Added: Help Updated
- ★ Fixed: Export problem animation of rotate without one or more rotate axis.
- ★ Fixed: English help was translated.

Russ

- ★ Added: Обновлено справка.
 - ★ Fixed: Проблема экспорта анимации вращения с ключами только по одной оси.
 - ★ Fixed: Переведен хелп на Английский язык.
-

Beta 0.4.5

Eng

- ★ **Added:** Separation setting of replace extension of textures.
- ★ **Fixed:** "Off" manipulators by attr_no_cockpit. .
- ★ **Fixed:** "Get" from non omni light

Russ

- ★ **Added:** Раздельные настройки для замены расширения текстур.
 - ★ **Fixed:** "Отключение" манипуляторов, атрибутом no_cockpit .
 - ★ **Fixed:** "Get" с источников света отличных от omni .
-

Beta 0.4.4

Eng

- ★ **Fixed:** Set properties to more One obj selected.
- ★ **Fixed:** Converter v0.3, Manipulators and animation. hide/show.
- ★ **Fixed:** DRFrename work correct with new attributes.

Russ

- ★ **Fixed:** Прописывание атрибутов когда выделено более чем 1 объект.
 - ★ **Fixed:** Converter v0.3, Манипуляторы и Анимации Hide/Show.
 - ★ **Fixed:** DRFrename работает с новыми атрибутами.
-

Beta 0.4.3

Eng

- ★ **ATTENTION!** YOU WILL NEED TO CONVERT YOUR OBJ PROPERTIES! Make backup of your work file. Select objects then run script. 3Ds max root\Scripts\StepToSky\STS_XP9E_Converter.ms
- ★ **Added:** ATTR_cockpit_region support (Only once not multi!)
- ★ **Added:** ATTR what was recording to objects, it got a new names now
 - ★ **Fixed:** "Clear Obj" Deleting User properties only for this plug-in now.
 - ★ **Fixed:** "Poly_os" should work correct now
 - ★ **Fixed:** Some Fix.

Russ

- ★ **ВНИМАНИЕ!** Если вы использовали версию плагина ниже БЕТА 0.4.3. ВЫ ДОЛЖНЫ КОНВЕРТИРОВАТЬ СВОЙСТВА ОБЪЕКТОВ В версию БЕТА 0.4.3. Создайте резервную копию рабочего фала, выделите объекты и запустите скрипт 3Ds max root\Scripts\StepToSky\STS_XP9E_Converter.ms
- ★ **Added:** Поддержка ATTR_cockpit_region, только одно значение!
- ★ **Added:** Атрибуты записываемые в объект теперь имеют другие имена.
 - ★ **Fixed:** "Clear Obj" Теперь удаляются атрибуты только для этого плагина.
 - ★ **Fixed:** "Poly_os" должен работать правильно, теперь.
 - ★ **Fixed:** "Разные мелкие баги.

Beta 0.4.2

Eng

- ★ **Added:** If ToolTip is clear then will "none" in obj file
- ★ **Fixed:** ToolTip bug-space.

Russ

- ★ **Added:** Если поле ToolTip пустое то будет автоматом поставлено "none" .
- ★ **Fixed:** Проблема с пробелами в ToolTip

Beta 0.4.1

Eng

- ★ **Added:** Authorization.
- ★ **Added:** If ToolTip clear then will "none" in obj file
- ★ **Added:** Saving last change on export window
- ★ **Added:** Check "AG" is default now.
- ★ **Added:** More information about separation by smooth group
- ★ **Fixed:** Auto-delete keys and values when keys was deleted.

Russ

- ★ **Added:** Авторизация для плагина.
 - ★ **Added:** Сохранения последних заданных значений в окне экспорта.
 - ★ **Added:** Галка AG теперь стоит по умолчанию.
 - ★ **Added:** Информация при разбиении по группам сглаживания, количество объектов, которые не были разбиты.
 - ★ **Fixed:** Авто-удаление ключей и значений, когда ключи были удалены .
-

Beta 0.4.0

Eng

- ★ **Added:** Support Loop animation.

Russ

- ★ **Added:** Поддержка loop анимации.
-

Beta 0.3.9

Eng

- ★ **Added:** Button "-Rem" renamed to "-Del " on rollout animation dialog.
- ★ **Added:** Support materials: Diffuse,Emission,Shiny.
- ★ **Added:** Button "Reverse Values" in script .
- ★ **Added:** Optimization for rotate keys animations in .obj .
- ★ **Fixed:** "Get" and "Reverse" work correct now .
- ★ **Fixed:** Incorrect save reverse rotate to .obj .

Russ

- ★ **Added:** Переименована кнопка "-Rem" в "-Del "на вкладке анимации.
- ★ **Added:** Поддержка материала: Diffuse,Emission,Shiny.
- ★ **Added:** Кнопка реверс значений ключей анимации, в скрипте.
- ★ **Added:** Оптимизация .obj кода на много-кеевом вращении.
- ★ **Fixed:** Проблемы при Get, ставилась галка revers .
- ★ **Fixed:** Серьезная проблема с реверсом вращения..

Beta 0.3.8

Russ

- ★ **Note:** Если есть проблемы с анимацией, первым делом делайте проблемным объектам Reset X Form.
- ★ **Added:** Переработано окно анимации, удалена галка и возможность сохранение по данным из номера кадра.
- ★ **Added:** Добавлена кнопка calculate, автоматически выставляет значения dataref по расположению ключей относительно друг к другу.
- ★ **Added:** Hide/Show имеет теперь ограничение 5 а не 4.
- ★ **Added:** Добавлено больше выводимой информации при авто-удалении или авто-добавление ключей.
- ★ **Added:** Добавлена утилита переименования dataref, поддерживаются position и rotate.
- ★ **Added:** Добавлена возможность запуска скрипта через toolbar.
- ★ **Added:** Добавлены кнопки для toolbar, показать траекторию, и показать обратную сторону, показать координаты объекта с преобразованием в OGL, конвертация в поли и разбиение по группам сглаживания без предупреждения, открыть главный скрипт.
- ★ **Added:** Переписана часть анимации, теперь объект не зависит от pivot, только анимация. **note** не работает отслеживание scale, а так же в полевых условиях не тестировалось..
- ★ **Added:** Переделан интерфейс манипулятора XY.
- ★ **Added:** Добавлена возможность инвертировать анимацию, полная поддержка вращения и перемещения.
- ★ **Added:** Добавлена поддержка Light param.
- ★ **Fixed:** Вывод сообщения сохранения анимации Hide/Show на не геометрический объект.
- ★ **Fixed:** Повторение атрибутов если он же был прописан.