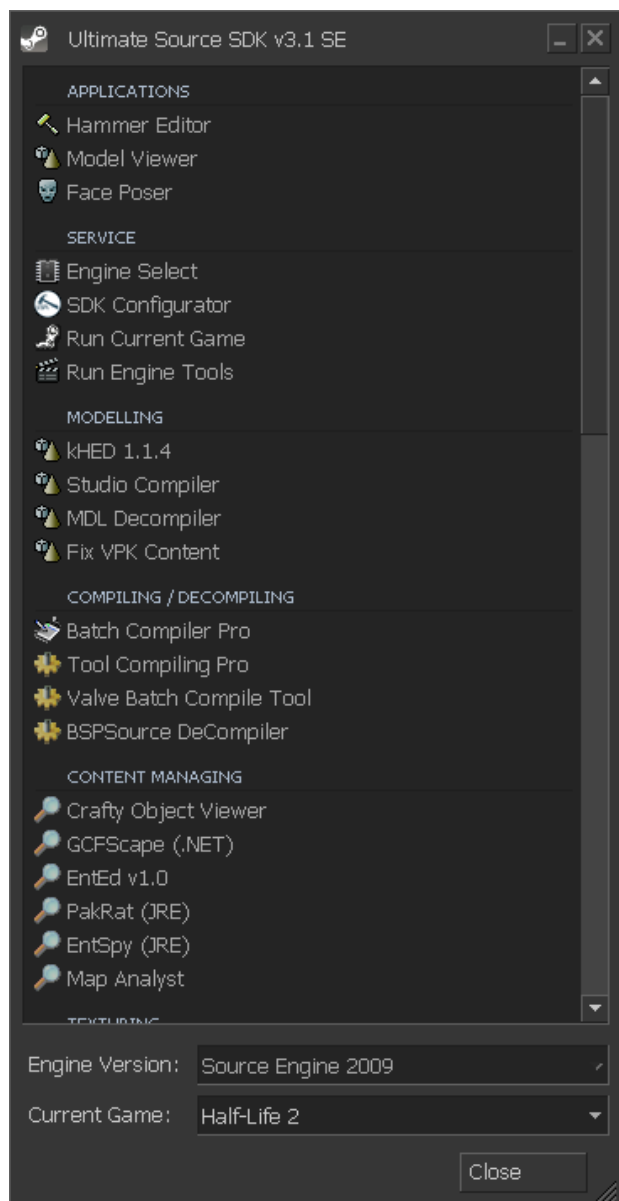


Как вытащить модель из Half-Life 2 и прочих игр на движке Source

Ниже приводится пошаговая инструкция по выдиранию моделек из игр на движке Source Engine (Half-Life 2, Portal, Counter-Strike Source etc.). Далее их можно будет использовать в Blender или другом 3D-редакторе.

Качаем Ultimate Source SDK v3 by Psycho-A. Нужна именно сборка от Psycho-A, стимовская не годится, ибо не имеет всего необходимого софта. Взять можно [отсюда](#). Для скачивания придётся зарегистрироваться.



Из всего этого софта нам понадобятся:

0. GCFScape;
1. MDL Decompiler;
2. VTF Edit.

// Если на комп установлена пиратка с изначально распакованным контентом — этот шаг можно пропустить

Запускаем GCFScape. Ищем gcf-архивы с модями и текстурами. Для Half-Life 2 это '**source models.gcf**' и '**source materials.gcf**', для эпизодов - '**episode two content.gcf**', '**episode two materials.gcf**', '**episodic 2007 shared.gcf**' или что-то вроде того. В этих архивах нужно искать

папки с названиями /models и /materials/models, содержимое которых распаковывать, куда больше нравится.

Модели

Игровые модели имеют формат mdl. Для декомпиляции оных используем **MDL Decompiler**. Настроек у программы очень мало: в Choose Model File выбрал файл в формате .mdl, в Choose Output Directory – папку, куда нужно сохранить декомпилированную модель, нажать кнопку Extract для декомпиляции.

На выходе получаем файл (чаще — кучку файлов) в формате .smd. Один из них (обычно самый большой и имеет слово reference в названии) — сама модель, остальные — отдельные анимации модели.

Чтобы всё это добро импортировать в Blender, нужно прикрутить к нему аддон **Blender Source Tools**. Качать отсюда: <http://steamreview.org/BlenderSourceTools>.

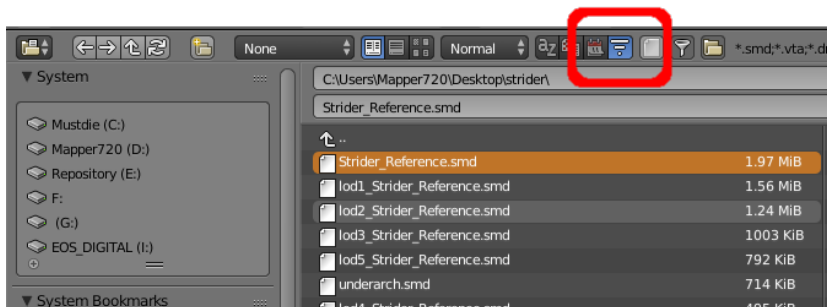
Текстуры моделей

Текстуры имеют формат VTF (Valve Texture File). Не путаем с VMT – это текстовые файлы с описанием свойств материала).

Открываем их прогой **VTF Edit**, потом сохраняем в формат BMP. Доступны также JPG и PNG, но с экспортом в них у этой программы могут возникать проблемы, так что я обычно сохраняю в BMP с последующим преобразованием в PNG (GIMP в помощь). Сохраняем всё куда-нибудь на жёстком диске.

Добавляем модели и текстуры в Blender

Модель в Blender импортируется через **File** → **Import** → **Source Engine (.smd, .vta, .vmx, .qc)**. Для простоты сортируем smd-файлы по размеру и выбираем самый здоровый (и со словом reference в названии — см. выше).



Материалы накладываются точно так же, как на любую другую модель:

