

BlenderからSceneGraph用のxml生成の手順

<PythonScriptの導入>

0.Blenderをダウンロードしてインストール

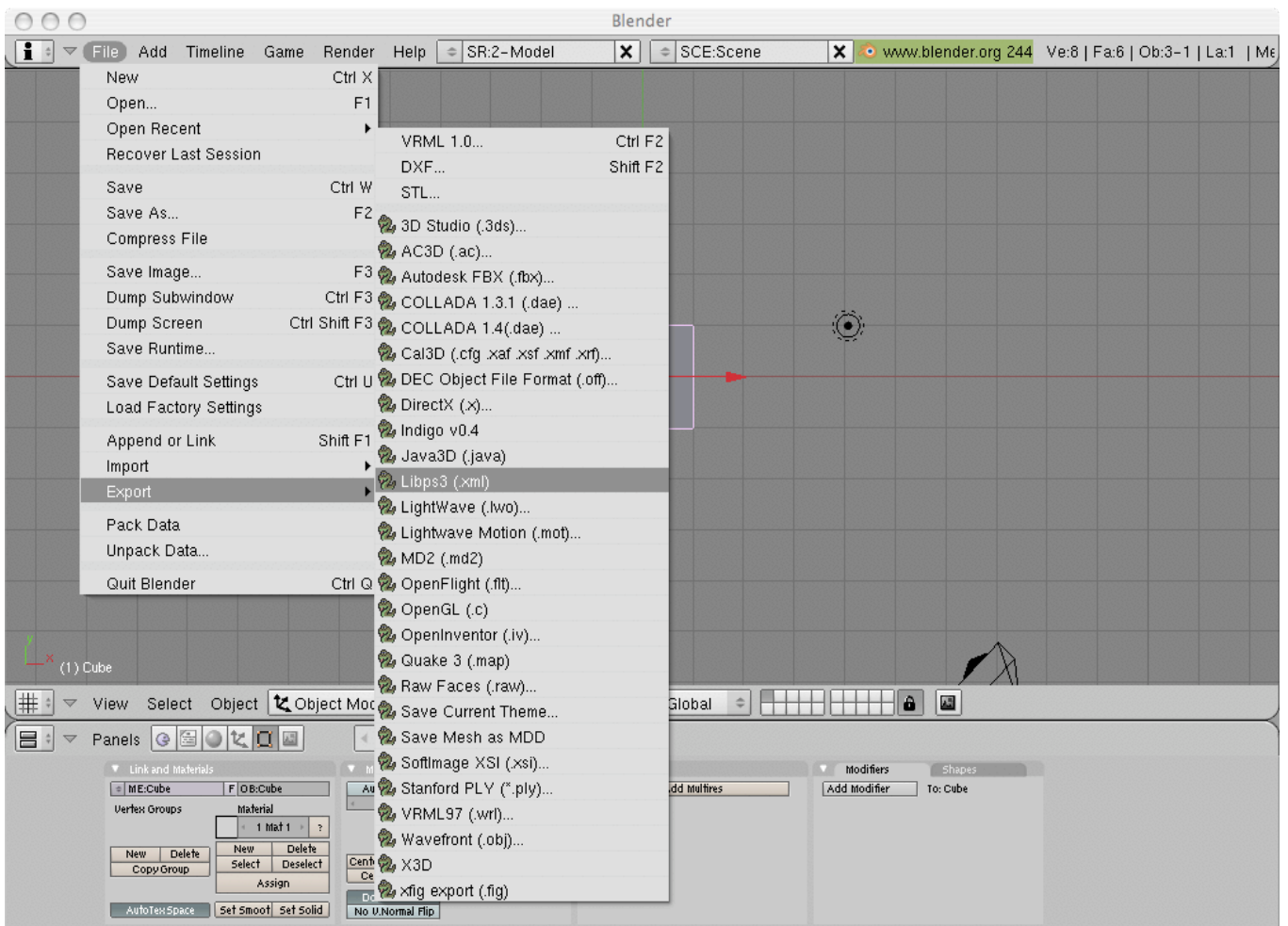
1.以下からexport_xml.pyを取得

CVS firefly : GameProject/Cerium/SceneGraph/export_xml.py

2."/Applications/blender-バージョン/blender.app/Contents/MacOS/.blender/scripts/"

以下にexport_xml.pyをコピー

3.Blenderを起動するとFile->ExportにLibps3(.xml)が追加される

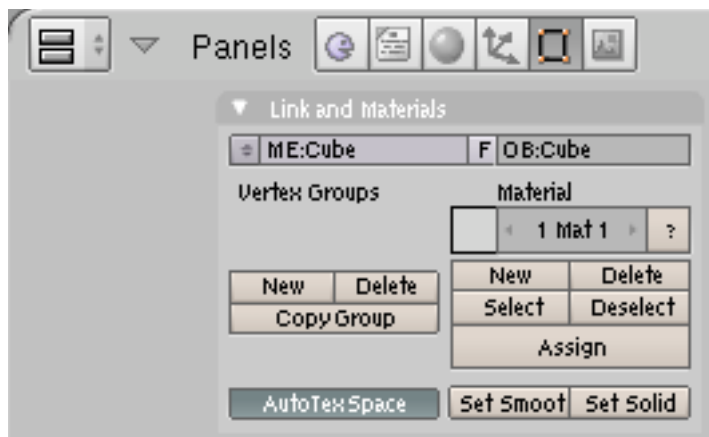


<オブジェクトの作成>

4. Add.Mwshの中から元になるオブジェクトを選択し、ポリゴンを作成する

*Mesh以外のSurfaceやMetaは使えません

5. オブジェクトの名前は以下のOBの部分になり、これはプログラム中でも使うのでそれを考慮した名前をつけて下さい

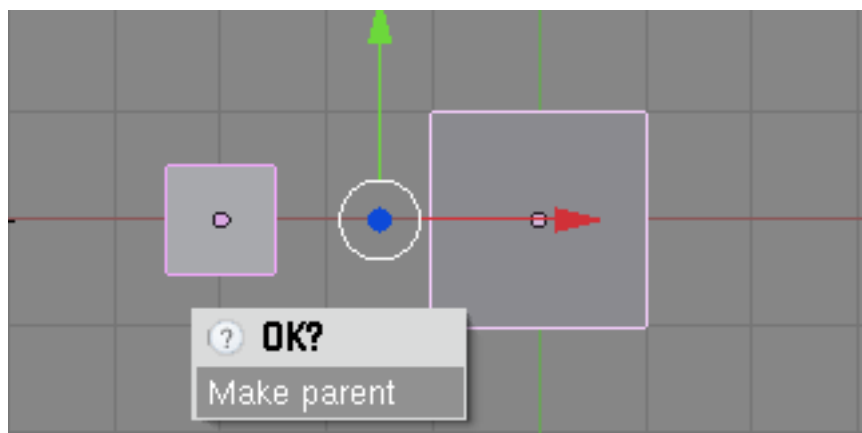


<親子関係>

6. 2つ以上のオブジェクトがある場合は親子関係を付ける必要があります

まず、Objectモードで子供にしたいオブジェクトを選択(アップルキーとクリック)し、次に親にしたいオブジェクトを追加選択(シフトとアップルキーとクリック)する

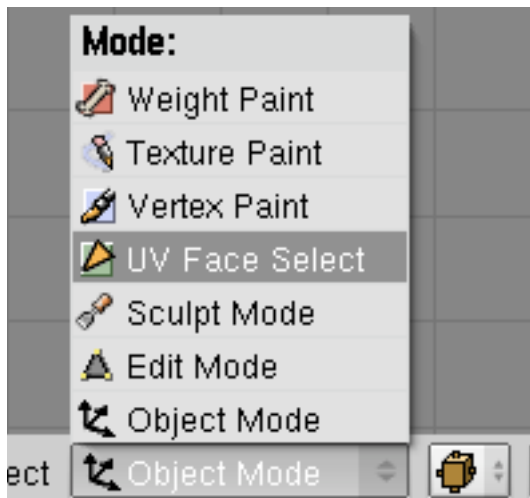
7. "control+p"でMake parentをクリックすると親子関係ができる
これを全オブジェクトに対して行うとSceneGraphのtreeになる



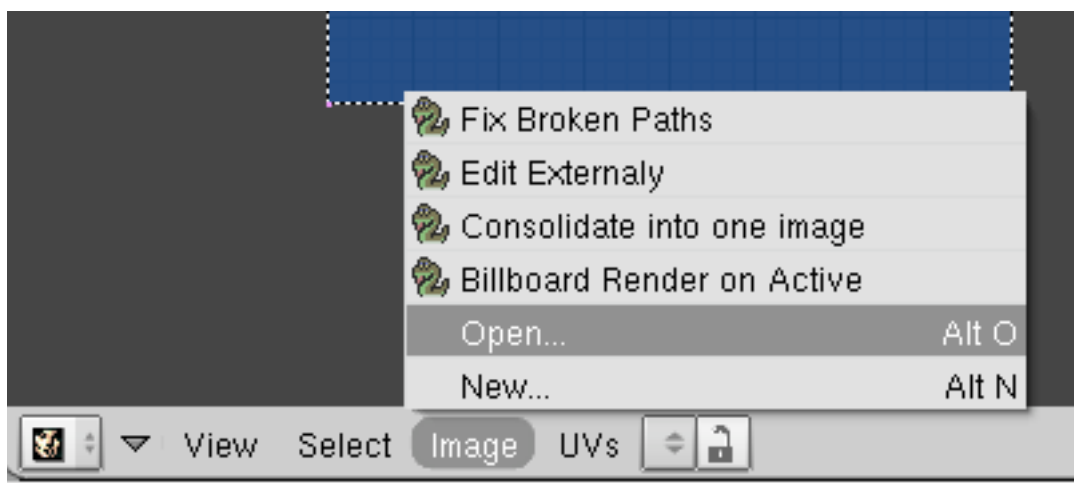
<テクスチャ>

8.テクスチャはUVを使用します。マテリアル側のテクスチャには2008/03/04時点では対応してません。

9.Objectモードでテクスチャを貼るオブジェクトを選択し、UV Face Selectモードに変更
テクスチャを貼りたいポリゴンを選択する



10.Window TypeがUV/Image Editorのものを開け、Image.openで画像ファイルを読み込む
読み込んだイメージがUV Face Selectで選択された面に貼られる



<xmlの書き出し>

11.3で確認したFile.Export.Libps3を選択し、Exportすれば保存した場所にxmlが生成される
xmlと同時にヘッダファイルも生成される

これは木構造の各オブジェクトへのpathを#defineで定義する物だが、今はnext->でつなげているだけなので改善が必要

<問題点・注意点>

- ・UVでのテクスチャしか対応していない
- ・色づけ等のマテリアルの機能を使用すると生成されるxmlのパラメータが変になる
- ・Objectモードでの拡大縮小と回転はxmlに反映されない
- ・セーブしなくてもExport時には作業中の状態が出力されるが、エディットモードで変更した値は一旦Objectモードに戻ってからでないと反映されない
- ・画像ファイルは2の累乗でないと表示が変になる