

Blender 模型管理插件 **poqbdb** (process or query by database 的缩写)

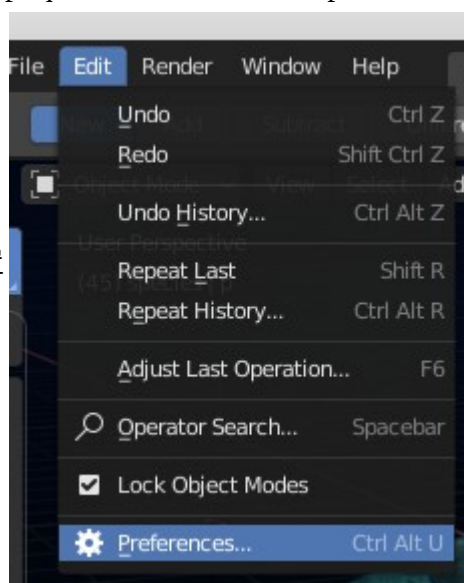
插件托管在-- <https://github.com/BlenderCN/poqbdb>

随着 blender 学习的深入和工作的需要,我们可能会接触或创建出大量模型,而随着模型的逐渐增多,管理这些模型就会成为比较麻烦的事,poqbdb 插件就能很方便管理模型。

下载安装:

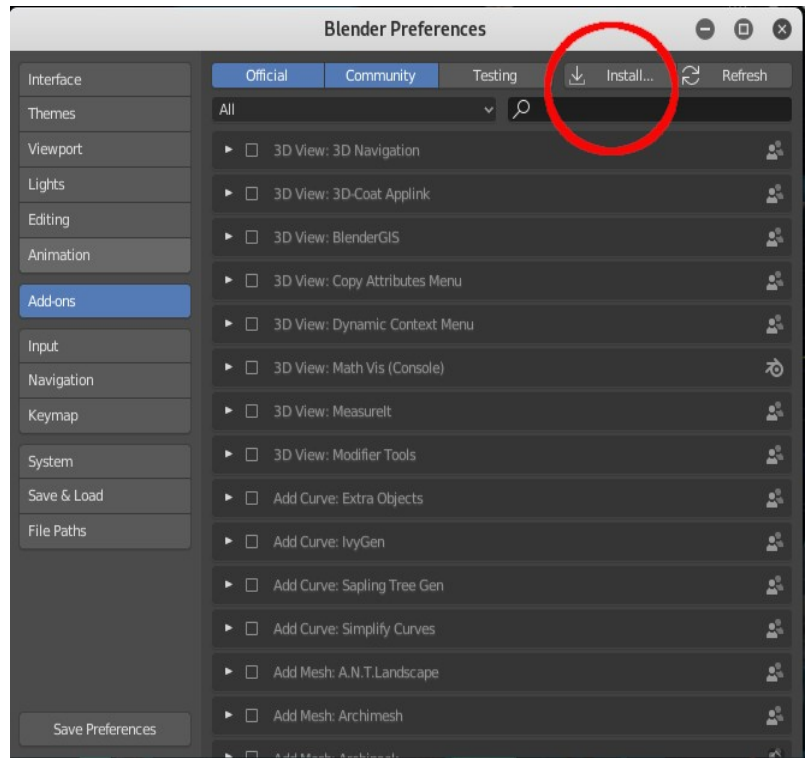
1.从下载链接 <https://github.com/BlenderCN/poqbdb/archive/master.zip> 下载压缩包,

2.在 Edit 菜单中点击 Preferences 打开用户设置
(或使用快捷键 Ctrl+Alt+U)

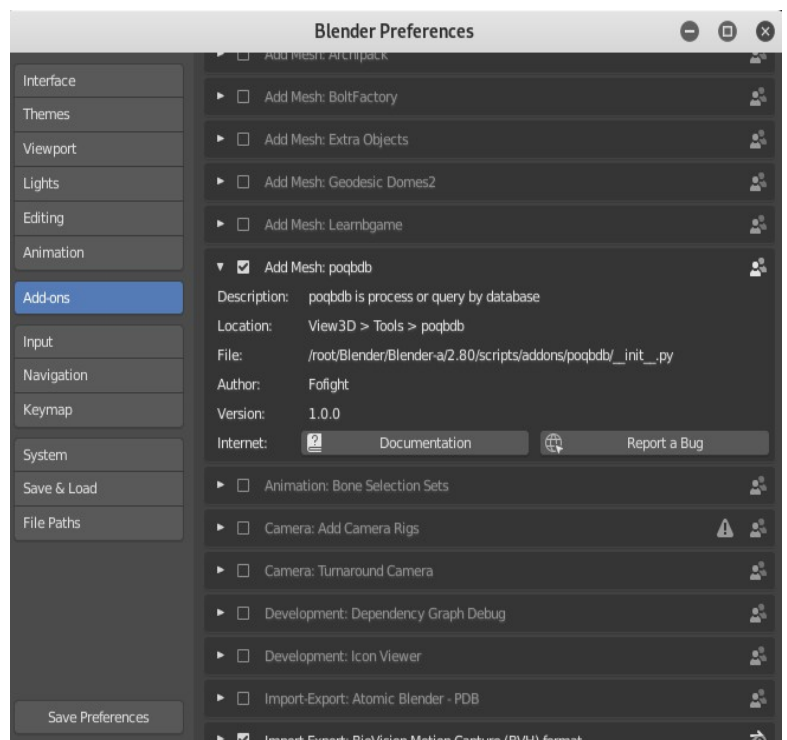


2.

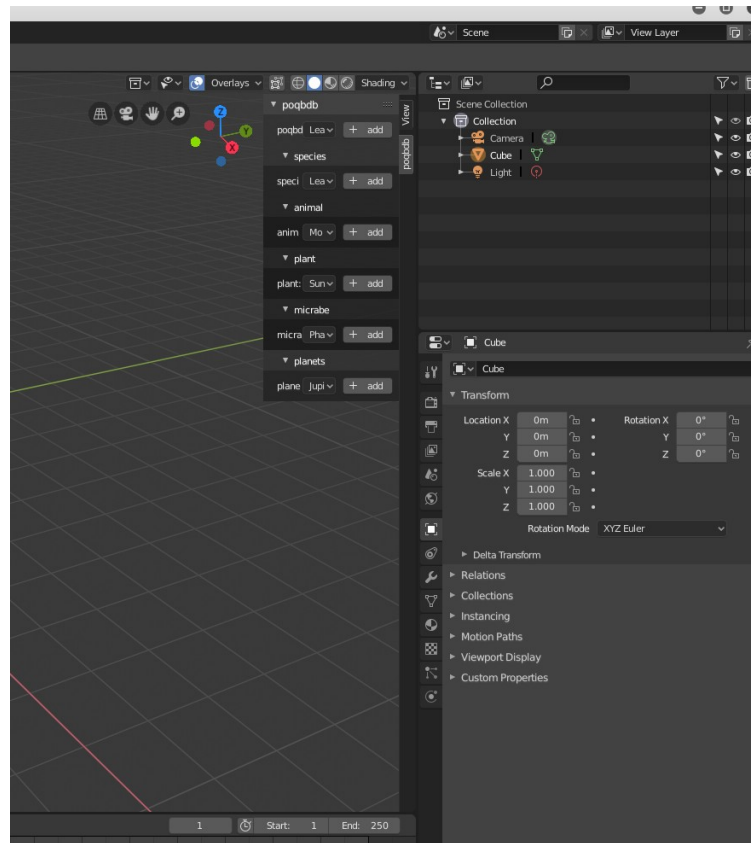
3.在 Add-ons 菜单按钮中找到 Install 按钮,找到所下载的安装包



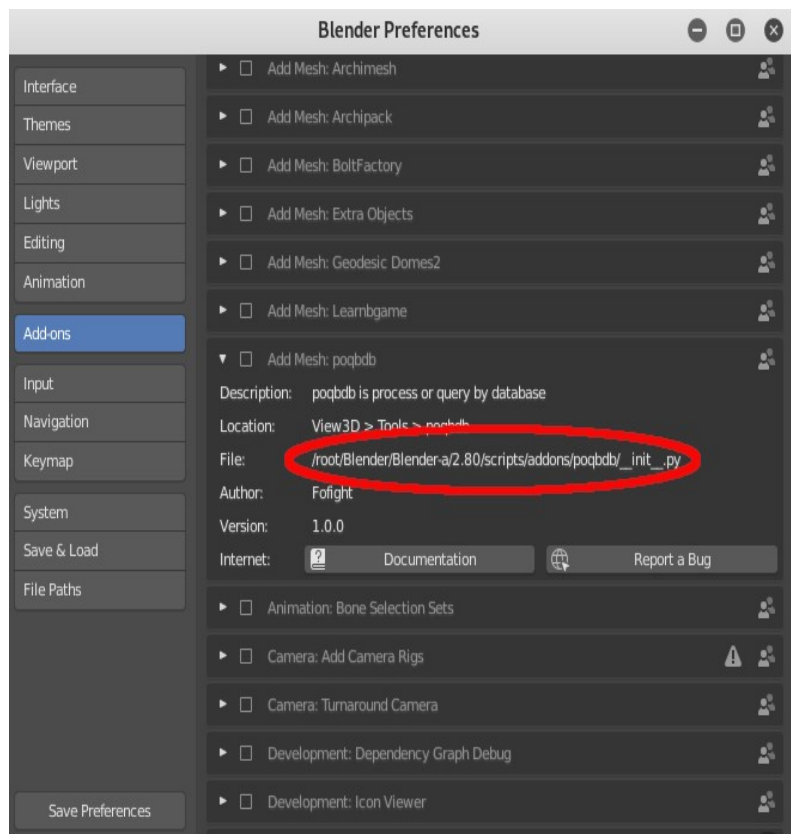
4.启用 poqbdb 插件,并保存用户设置



5.在软件界面按 N 键就能看到插件功能界面,只要你将你的模型以 gltf 格式放入 poqbdb 文件夹,就能自动在软件界面形成相应的按钮,到时候就能很方便通过一键生成你自己的模型



6.poqbdb 文件夹位于插件目录中,和__init__.py 文件同级,插件所在目录见插件设置.



7. 插件目录树

poqbdb

---poqbdb (glTF 模型所在位置)

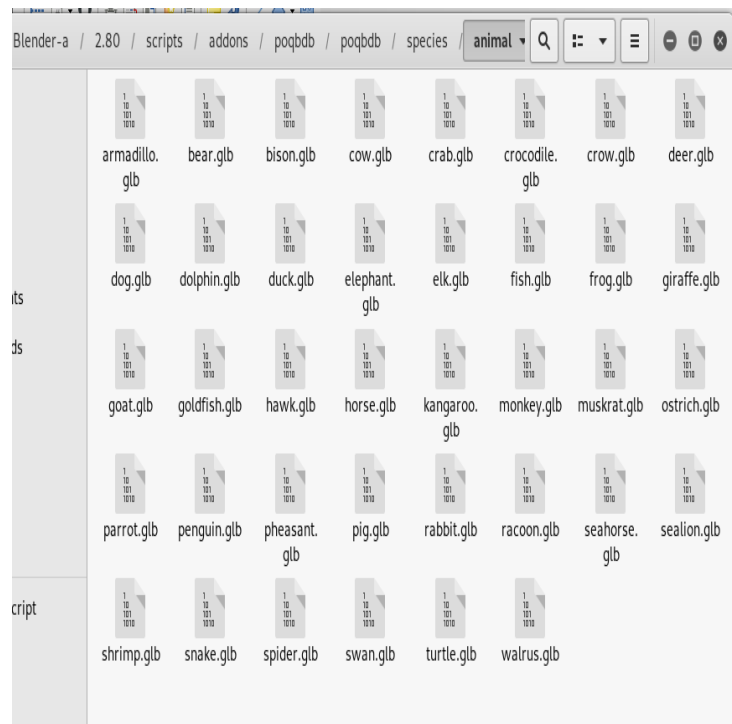
---__init__.py

---draw_class.py

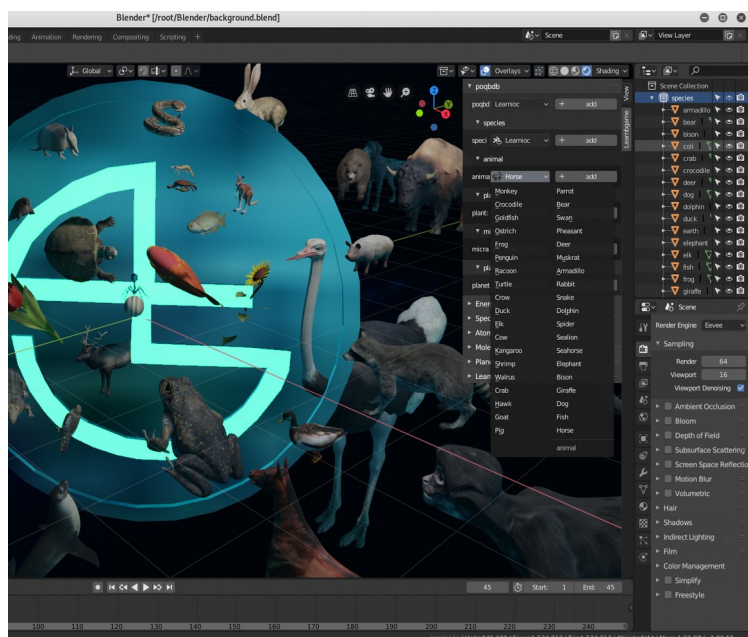
---poqbdb.py

效果展示

1. poqbdb 的 animal 目录及目录中的 glb 文件



2. blender 插件的用户界面, 每个文件自动生成一个按钮. 选择相应按钮后点击 add 按钮, 就能导出模型.



Q&A

关于 gltf 格式的问题:

目前只采用 gltf 的格式进行导入,关于 gltf 格式可以参考:

<https://github.com/KhronosGroup/glTF>,

可能有些人喜欢.obj 或.fbx 或其他格式的导入方式,只需要在脚本将 `bpy.ops.import_scene.gltf()` 改为 `bpy.ops.import_scene.obj()`或其他对应命令即可.

关于 bug 或其他:

由于精力和能力有限,插件可能会出现一些 bug,后期会逐渐改进,欢迎提 issue 和 bug,敬请期待.

作者: Fofight