

Poner un modelo animado en el Viewer

1. Extraer el esqueleto, la malla y las animaciones con el exportador del Cal3D.
2. Copiar los datos en la carpeta `./Data/General/Animated_Models/$(ModelName)`. (Ver el ejemplo 1).
3. Copiar las texturas del modelo en la misma carpeta.
4. Crear el fichero `actor.xml` (Ver el ejemplo 2).
5. Si es la primera vez que se añade el modelo, hace falta añadir una referencia en el fichero `animated_models.xml` que se encuentra en `./Data/XML/animated_models.xml`. (Ver ejemplo 3)
 - a. El *name* es el nombre que le daremos como core del modelo animado.
 - b. El *path* es el directorio donde están los ficheros (el mismo que el paso 2).
 - c. El *file* es el fichero donde se define el actor, que por defecto, pondremos `actor.xml`.
6. Finalmente, pondremos todas las instancias que queremos. Para ello, pondremos una referencia al fichero `./Data/XML/renderable_objects.xml` (Ver ejemplo 4).
 - a. Para añadir una instancia a un modelo animado, meteremos una nueva línea de tipo `animated_model_instance`, como el ejemplo.
 - i. Como *name*, la damos un nombre diferente siempre.
 - ii. Como *core*, le damos el valor que le hemos dado como *name* en el fichero `animated_models.xml`.

NOTA: Los pasos 5 y 6 se hacen una vez por cada modelo nuevo que se meta. Es decir, si ya tenemos Caperucita dentro del juego, y solo reemplazamos los ficheros, no hace falta hacer estos dos pasos.

Ejemplo 1. Directorio a copiar los datos:

Caperucita: `./Data/General/Animated_Models/Caperucita`
Lobo: `./Data/General/Animated_Models/Lobo`

Ejemplo 2. Estructura del fichero `actor.xml` :

```
<animated_model name="lobo">
  <skeleton filename="LOB_Esqueleto.csf"/>
  <mesh filename="LOB_Mesh.cmf"/>
  <animation name="idle" filename="LOB_Idle.caf"/>
  <animation name="run" filename="LOB_RUN.caf"/>
  <texture filename="LOB_Textura_v3.tga"/>
</animated_model>
```

Ejemplo 3. Fichero `animated_models.xml`

```
<animated_models>
```

```
<animated_model name="lobo" path="./Data/General/Animated_Models/wolf/" file-  
name="actor.xml"/>  
<animated_model name="caperu"  
path="./Data/General/Animated_Models/caperucita/" filename="actor.xml"/>  
</animated_models>
```

Ejemplo 4. Fichero renderable_objects.xml

```
<renderable_objects>  
  <layer name="solid" default="true" />  
  <layer name="alpha_objects" />  
  <layer name="alpha_blend_objects" />  
  <layer name="particles" />  
  
  <mesh_instance name="plane_01" core="plane" position="0.0 0.0 0.0" yaw="0.0"  
pitch="0.0" roll="0.0" scale="1.0 1.0 1.0" visible="true" layer="solid" create_physics="false" />  
  
  <animated_model_instance name="lobo_01" core="lobo" position="0.0 0.0 0.0"  
yaw="0.0" pitch="0.0" roll="0.0" scale="1.0 1.0 1.0" visible="true" layer="solid" />  
  
  <animated_model_instance name="caperu_01" core="caperu" position="0.0 0.0 0.0"  
yaw="0.0" pitch="0.0" roll="0.0" scale="1.0 1.0 1.0" visible="true" layer="solid" />  
  
</renderable_objects>
```