# 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)
   1. El *name* es el nombre que le daremos como core del modelo animado.
   2. El *path* es el directorio donde están los ficheros (el mismo que el paso 2).
   3. 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).
   1. Para añadir una instancia a un modelo animado, meteremos una nueva línea de tipo *animated\_model\_instance*, como el ejemplo.
      1. Como *name*, la damos un nombre diferente siempre.
      2. 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\_Iddle.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/" filename="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>