

Представляю вашему вниманию, высоко технологичный велосипед... ?
погодите, погодите не расходитесь.

Это плагин для блендера, который реализует экспорт моделей в формате egg для движка Panda3D. У плагина есть интерфейс, для настройки параметров моделей, пока их не много. Так в данный момент основное время отбирает интерфейс и работа с файловой системой и т.д. После того как появится стабильный вариант интерфейса. Функционал будет расширяться.

Функционал на данный момент:

- Экспорт меша
- Экспорт UV (без трансформаций)
- Экспорт материала
- Экспорт текстур, только изображения.

Особенности экспортера и вектор развития:

Экспортер не рассчитан на реализацию повторить вид в точь точь.
Это только путает, все настройки касаются панды со временем будут в окне плагина. Он больше будет предоставлять интерфейс для манипуляции структурой egg чем отображением результата который можно на выходе увидеть в панде.

Пивот объекта экспортируется по центру глобальных координат. Без учета трансформаций в блендере. Равносильно Alt + G
Экспортер не предназначен для экспорта всей сцены. Это лишнее. Используется интерфейс для инклюда других моделей.

Я считаю что трансформации должны хранить другие файлы, например файл уровня или ноды, которые пишет каждый для себя. Где указываются стандартные трансформации вращение, позиция и др. А также иные которые характерны для типа игры или задумки автора.
В основном игры крупных студий (Crytek) и некоторые движки (Neo Axis) спроектированы по такому принципу.

Так же вскоре будет добавлена поддержка рендера pipeline. Так как он использует закрытый формат bam. Это затрудняет изучение,
но исходники открыты, но пока на это нет время.

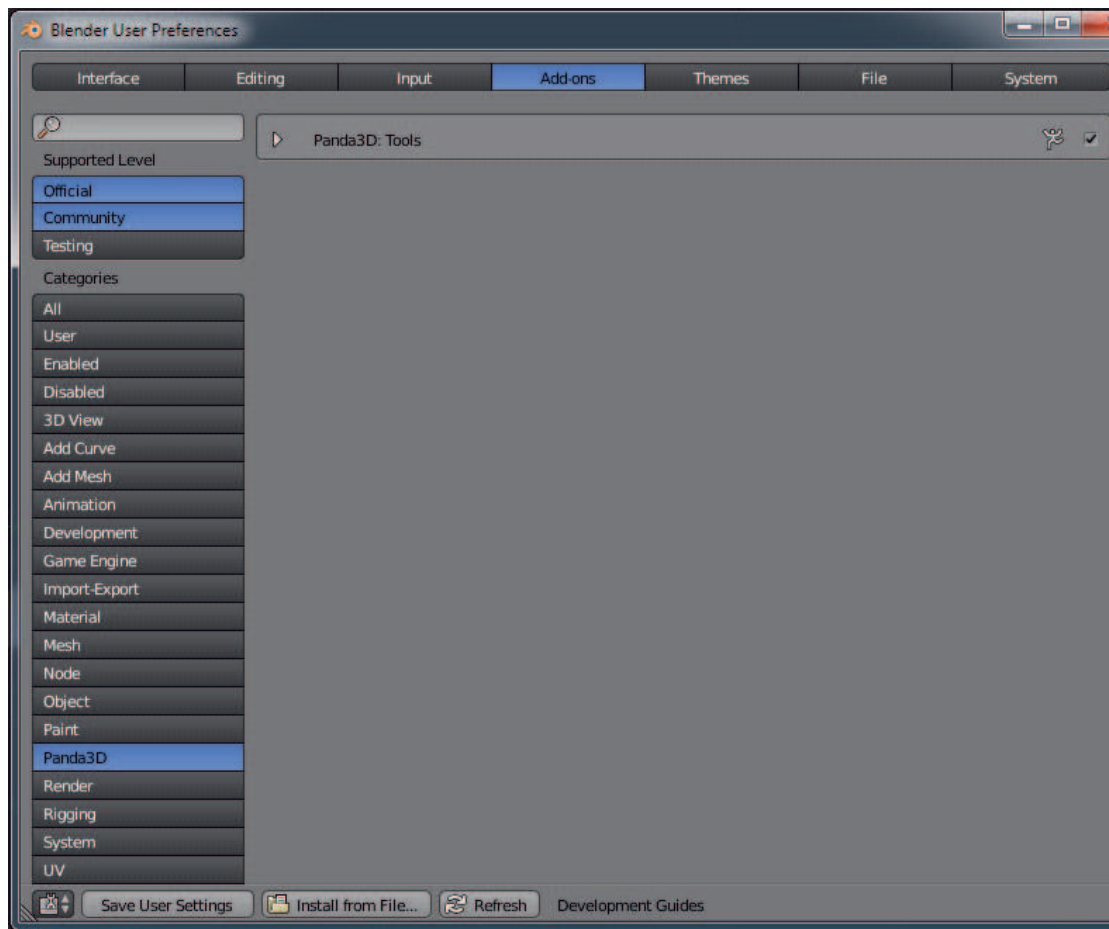
Постепенно будут добавляться другие возможности предоставленные интерфейсом egg. Также можете предлагать добавит полезные на ваш взгляд возможности формата egg.

Планы:

Понять через некоторое время что это ошибка. И приступить реализации блендер -> панда + WX. Из блендера сугубо информация по мешу и т.д. Далее панда в связке с WX для отображения всех манипуляций в один в один.

Установка.

Откройте блендер, нажмите сочетание клавиш Ctrl + Alt + U и выберите install from File... Далее выберите скаченный архив (распаковать не нужно), у вас должно быть как на скриншоте.



Использование .

Для начала нужно задать путь экспорта.
Так же можно указать корневую папку панды, это даст возможность использовать утилиты, конвертер в bam, и превью.
Не используйте относительные пути в блендере. Плагин сам рассчитывает пути и создает нужные папки.
Так же не забывайте относительные пути действительны только при общей корневой папки, например не получится использовать разные диски для сохранения файла модели и текстуры.

Где найти:

