

Como instalar o plug-in "Roadkill For XSI"

André Kishimoto (<http://www.tupinihon.com>) - 08/julho/2007

O Roadkill é um UV unwrapper baseado no unwrapper usado no Blender. Já o Roadkill For XSI é um plug-in que faz a conversa XSI<->Roadkill para que você abra malhas UV diretamente no XSI.

Traduzindo: se você não sabe usar ou não quer aprender a usar o Blender, mas quer abrir as malhas dos seus modelos facilmente no XSI, use o Roadkill.

Segue um passo-a-passo para quem não teve capacidade de instalar e fazer esse plug-in funcionar :-P (ou teve preguiça de não correr atrás disso...)

1 - Vá ao Google e busque o termo "Roadkill For XSI" (pode incluir as aspas). O primeiro site listado (ao menos no início de julho/2007) é o do Kim Aldis. Clique no link (http://www.kim-aldis.co.uk/index.php?option=com_content&task=view&id=52&Itemid=59) para ir ao site do autor do plug-in.

2 - Na página existe dois links:

a) para baixar o Roadkill (que agora é um software stand-alone):

<http://www.pullin-shapes.co.uk>

b) para baixar o plug-in Roadkill For XSI:

<http://www.kim-aldis.co.uk/Resources/Roadkill/RoadKillPlugin.zip>

3 - Baixe o software Roadkill (versão 1.1 rc3 no momento que estou escrevendo este passo-a-passo) no site apresentado no passo 2a.

4 - Baixe o plug-in Roadkill for XSI no link apresentado no passo 2b.

5 - Descompacte o software Roadkill em qualquer diretório (ex. C:\RK_Temp). Em seguida, rode o programa "RoadKill Install.exe". É só apertar o botão "Install" e depois "OK" (caso não tenha ocorrido nenhum problema na instalação). Caso seu Windows seja Português-BR, ele vai instalar em "C:\Arquivos de Programas\RoadKill\". No caso de Windows inglês, ele vai pro "C:\Program Files\RoadKill\". Na verdade, o instalador detecta e usa a pasta "Program Files" definida pelo sistema.

6 - Descompacte o RoadKillPlugin.zip e copie o arquivo "RoadKillPlugin.py" para "\Softimage\XSI_6.0\Application\Plugins\".

7 - Caso você não tenha o Python e o pywin32 instalado no computador, você ainda não vai poder usar o plug-in. Para quem não sabe, o Python é uma linguagem de programação interpretada que pode ser adaptada à outras linguagens (como uma linguagem script). E, sim, o nome veio do grupo britânico Monty Python e a linguagem foi desenvolvida na Holanda (mesmo país do Blender - e WT).

8 - Acesse <http://www.python.org> e faça o download do Python (versão 2.5.1 na data deste documento). Link direto para instalador Windows:

<http://www.python.org/ftp/python/2.5.1/python-2.5.1.msi>

9 - Acesse <http://sourceforge.net/projects/pywin32> e faça o download do pywin32. Link direto para a versão 2.5 do pywin32:

http://downloads.sourceforge.net/pywin32/pywin32-210.win32-py2.5.exe?modtime=1159009392&big_mirror=0

10 - Instale o Python. Finalizada a instalação, reinicie o computador.

11 - Instale o pywin32. Atenção: se você não sabia como instalar o Python para usar no XSI, você nem chegou a procurar o termo "Python" no help do XSI, né? Os passos 8-11 estão lá.

12 - Abra sua licença oficial do XSI.

13 - Vá em Model | Get | Property | Texture Projection. O item RoadKill deve aparecer na lista de opções do Texture Projection (último item, talvez). Caso não apareça, você deve ter feito alguma coisa errada.

14 - O plug-in está fazendo uma referência à "C:\\program files\\RoadKill\\RoadKill1_1.exe". Caso o RoadKill tenha sido instalado em outro lugar, talvez possa ocorrer algum erro quando você apertar "OK" no plug-in. Então, no XSI, abra o editor de scripts (ALT+4), carregue o arquivo "RoadKillPlugin.py", vá até a linha 36 e indique o local onde o RoadKill foi instalado (ex. "C:\\Arquivos de Programas\\RoadKill\\RoadKill1_1.exe"). Salve as alterações.

15 - Para usar o plug-in e abrir a malha, selecione as edges que são ser usadas como corte, Model | Get | Property | Texture Projection | RoadKill, OK. Um pop-up com uma tela de console aparece rapidamente (plug-in chamando o RoadKill) e em seguida o foco volta pro XSI. Selecione o modelo que você quis abrir a malha, ALT+7 e veja o resultado.

PS: ABF Unwrap é melhor para modelos orgânicos (para usar esse método de unwrapping, o checkbox dessa opção no plug-in deve estar ativada), enquanto que o LSCM (Least-Square Conform Mapping) é mais indicado para modelos inorgânicos (para usar esse método de unwrapping, desative o primeiro checkbox do plug-in).

Talvez algum link não esteja mais funcionando, dependendo de quando você estiver lendo este documento. Sugiro que faça algumas buscas no Google pra resolver este problema.

E boa sorte!