

## PovXSI; exportando escenas de Softimage XSI a PovRay

Este programa es software libre: usted puede redistribuirlo y / o modificar bajo los términos de la GNU General Public License publicada por la Free Software Foundation, bien de la versión 3 de la Licencia, o (A su elección) cualquier versión posterior.

Este programa se distribuye con la esperanza de que sea útil, pero SIN NINGUNA GARANTÍA, incluso sin la garantía implícita de COMERCIALIZACIÓN o IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR. Ver la Licencia Pública General GNU para más detalles.

Debería haber recibido una copia de la GNU General Public License junto con este programa. Si no, véase <<http://www.gnu.org/licenses/>>.

PovXSI. Exporter V. Alpha 0.1 por Povmaniac. Email; [p.alcaide@hotmail.com](mailto:p.alcaide@hotmail.com)

Web; <http://povmaniac.blogspot.com>

Utilidad basada en LuXSI y Sunflow Exporter by Michael Gangolf. <http://www.migaweb.de>

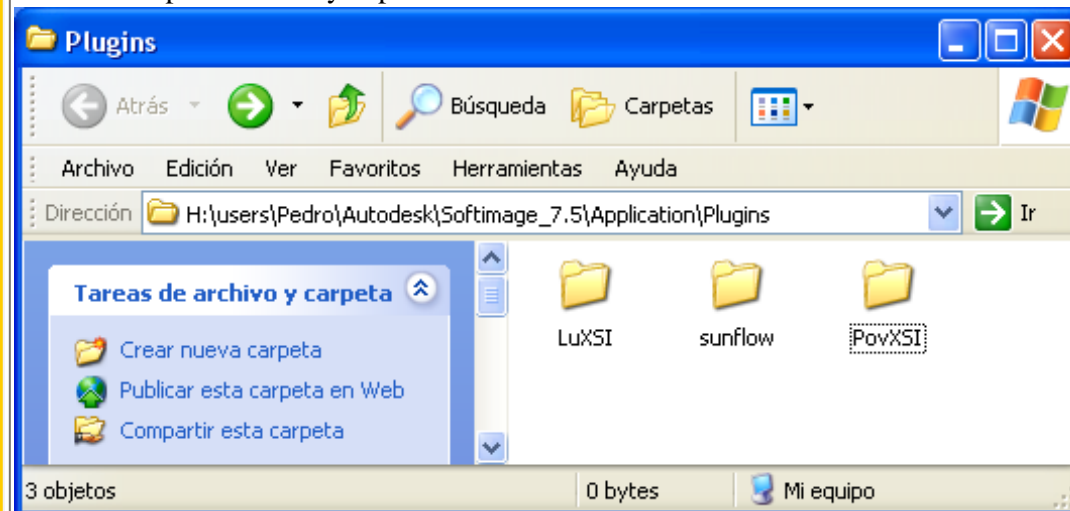
//=====// xxxxxxxxxxx //=====>

### Guia rapida de instalacion...

//=====// xxxxxxxxxxx //=====>

x:\users\xxxx\Autodesk\Softimage\_7.5\Application\Plugins\PovXSI

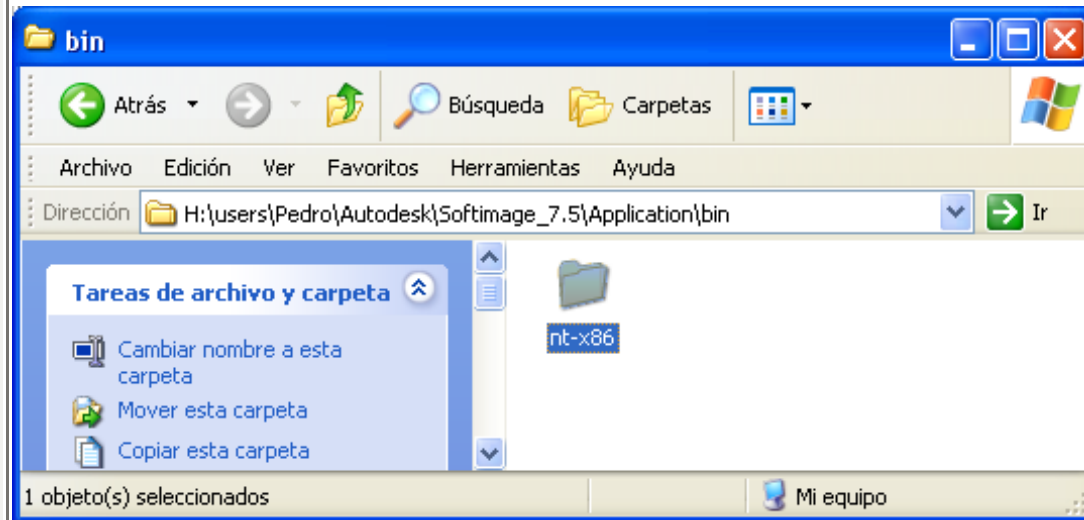
-Crear la carpeta PovXSI y copiar ahi el fichero PovXSI.dll.



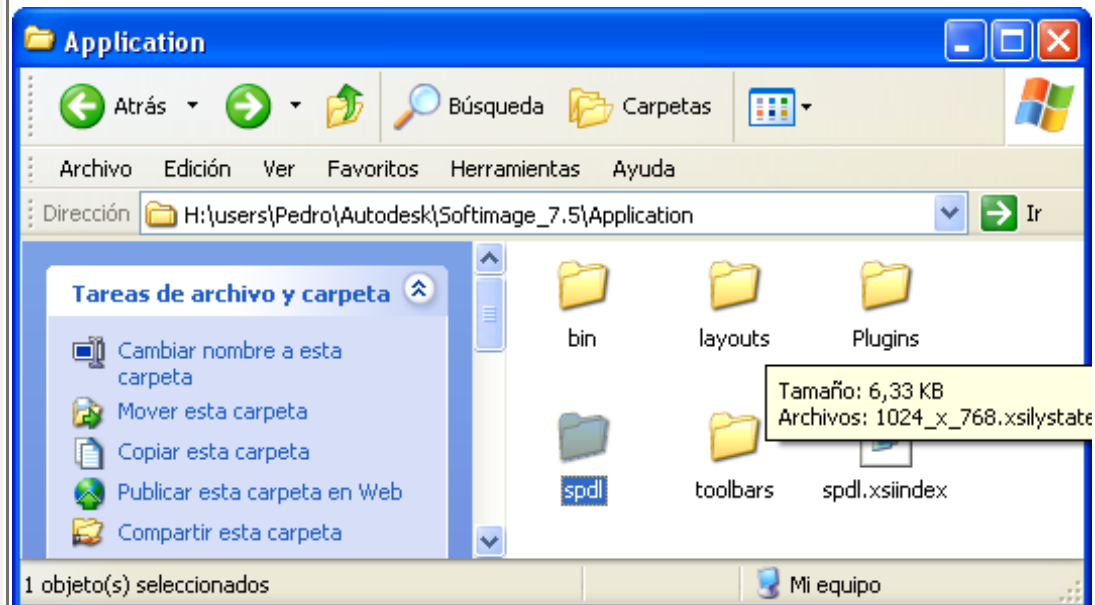
En x:\users\xxxx\Autodesk\Softimage\_7.5\Application\bin\nt-x86

(cambiar las xxx por vuestro directorio de instalacion)

instalar aqui la dll del shader, pov\_base.dll.



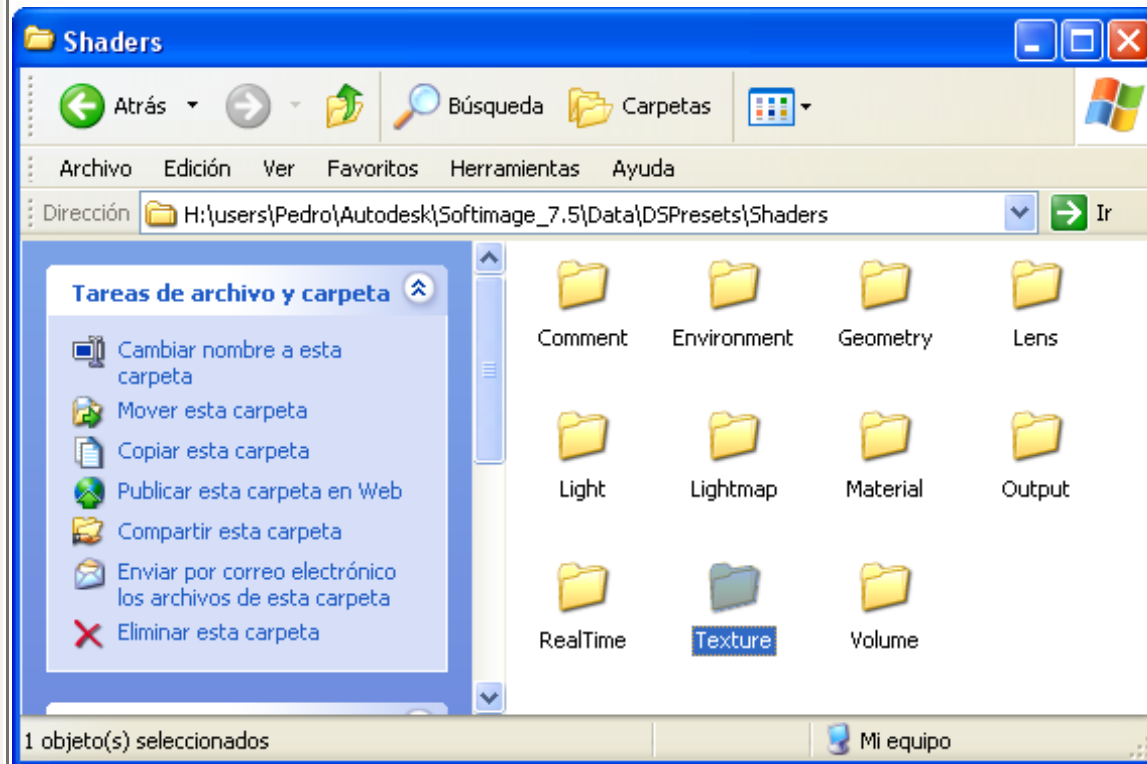
En X:\users\XXXXXX\Autodesk\Softimage\_7.5\Application\spdl, va el archivo .spdl



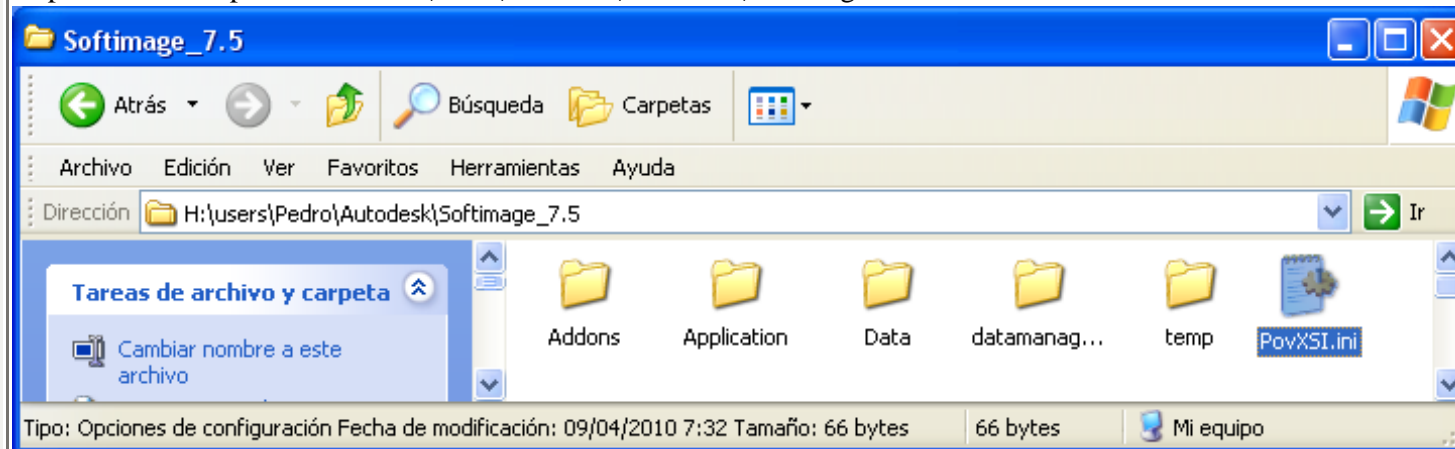
He generado el preset para los que usen el Mod Tool.

x:\users\xxxx\Autodesk\Softimage\_7.5\Data\DSPresets\Shaders\Texture

Copiar en esta carpeta el archivo pov\_base.Preset



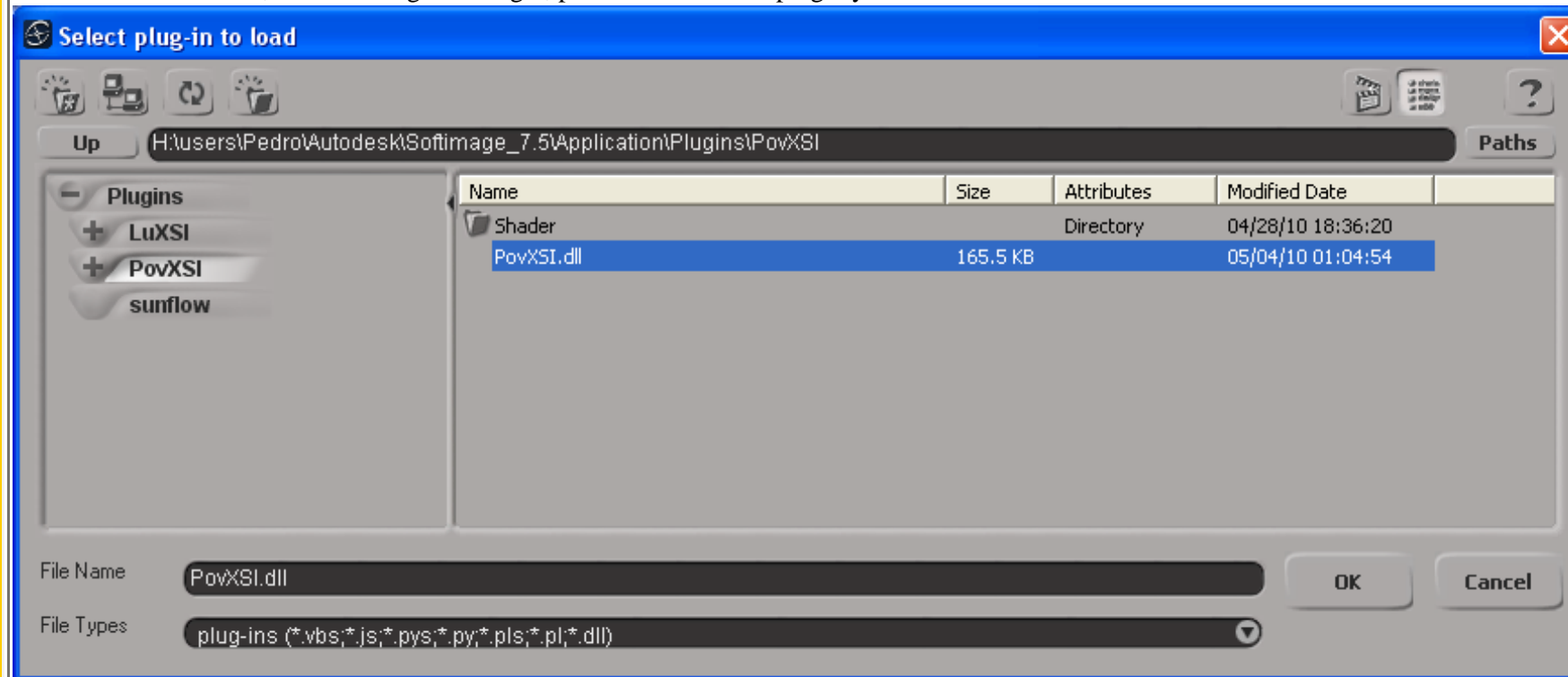
Copiar el archivo povxsi.ini en X:\users\XXXXX\Autodesk\Softimage\_7.5.

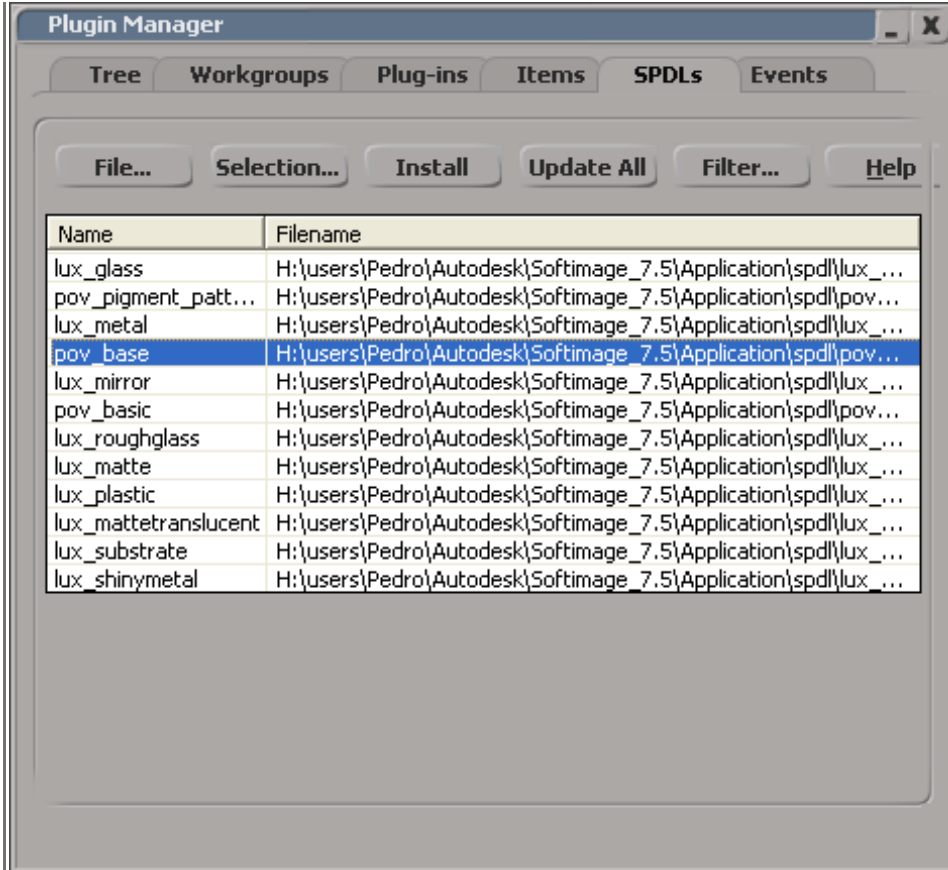


Cambiar la ruta del archivo .ini a donde tengais instalado PovRay.

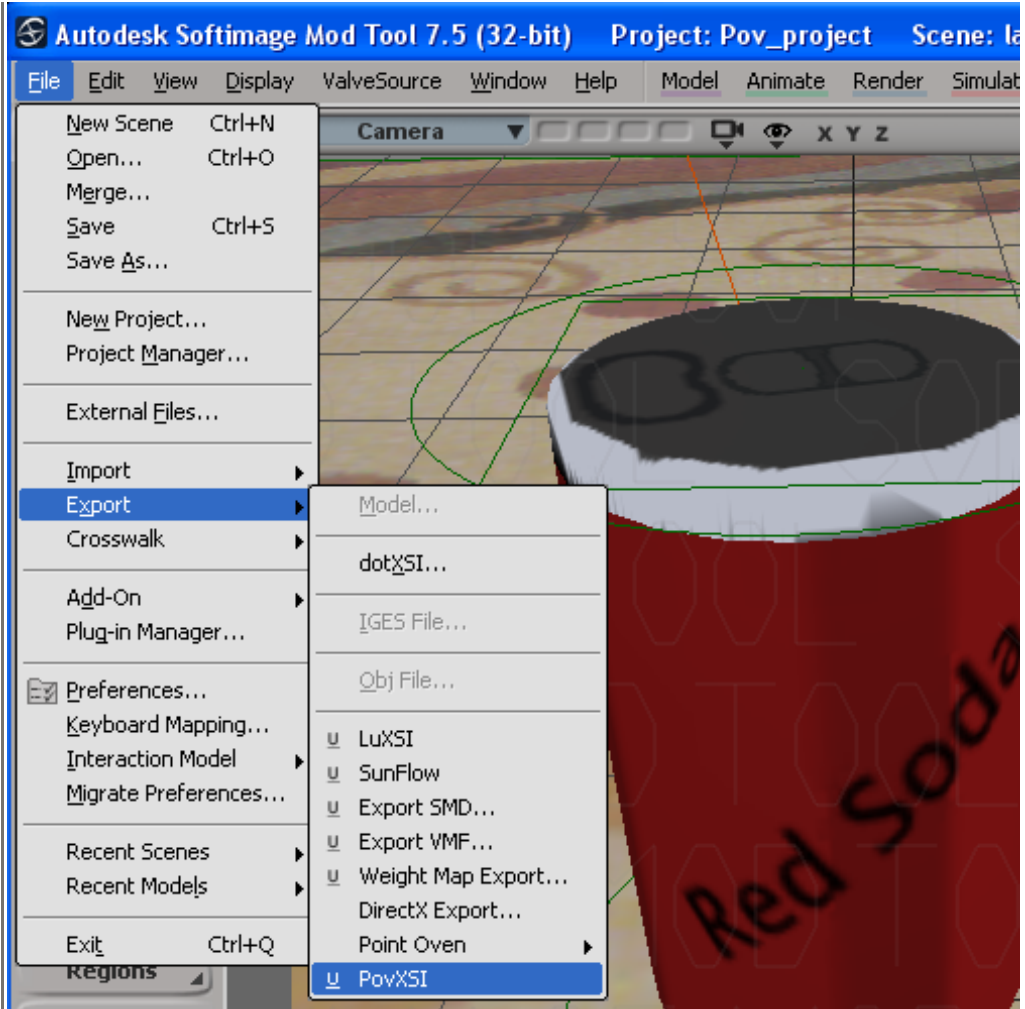
Lo he probado con la version 3.6.2 de Pov y me funciona bien.

Una vez todo instalado, desde el Plugin Manager, podemos instalar el plugin y el shader.

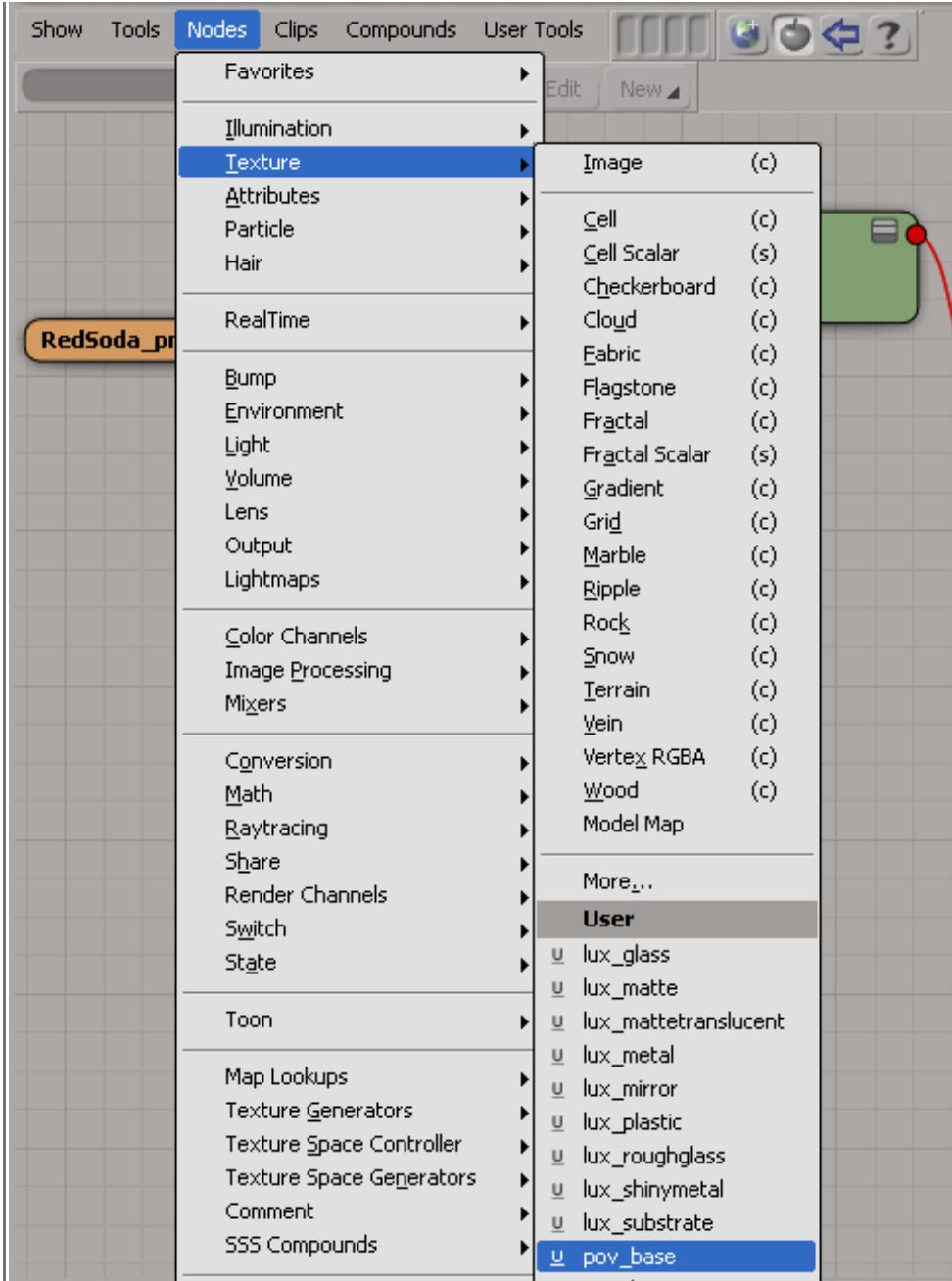




Encontraremos el exportador en File / Export.



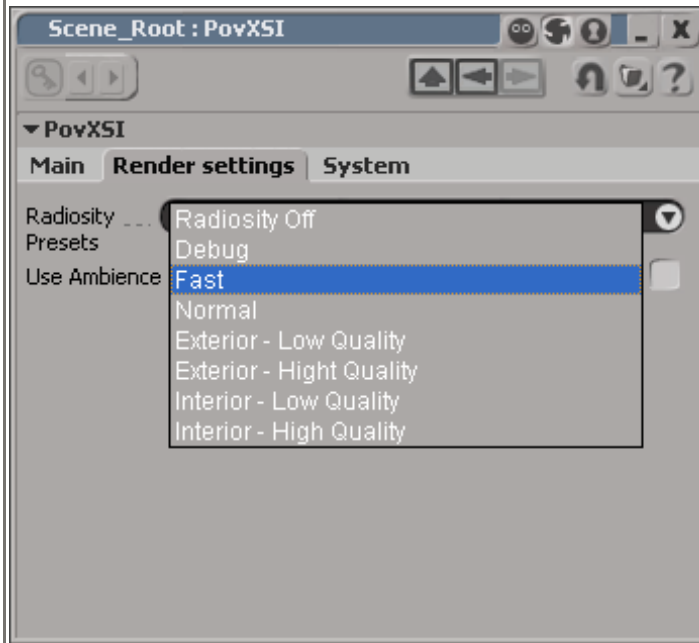
Y el shader en Nodes/Texture/ More.. Con los demas shaders que hayamos instalado..



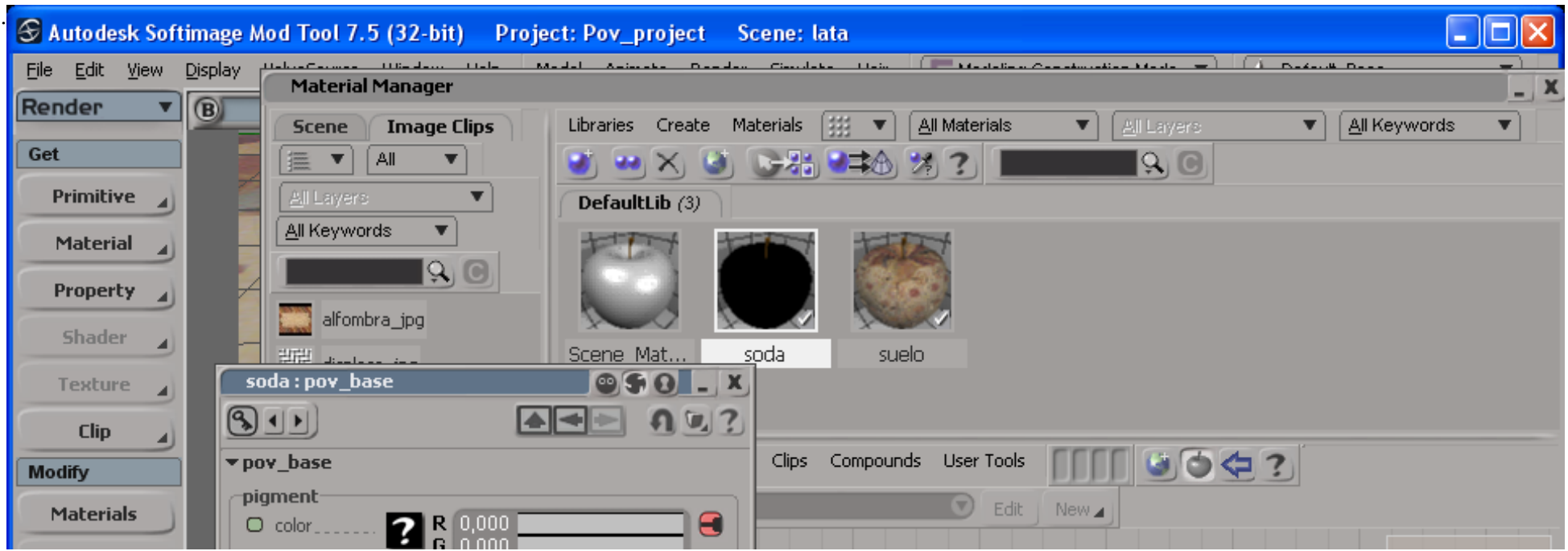
#### -\*-Que hace PovXSI....

- Exporta geometria, luces, camaras y texturas de mapas de bits.
- Permite seleccionar opciones de Radiosity predefinidas, tamaño de salida de la imagen y formato de la

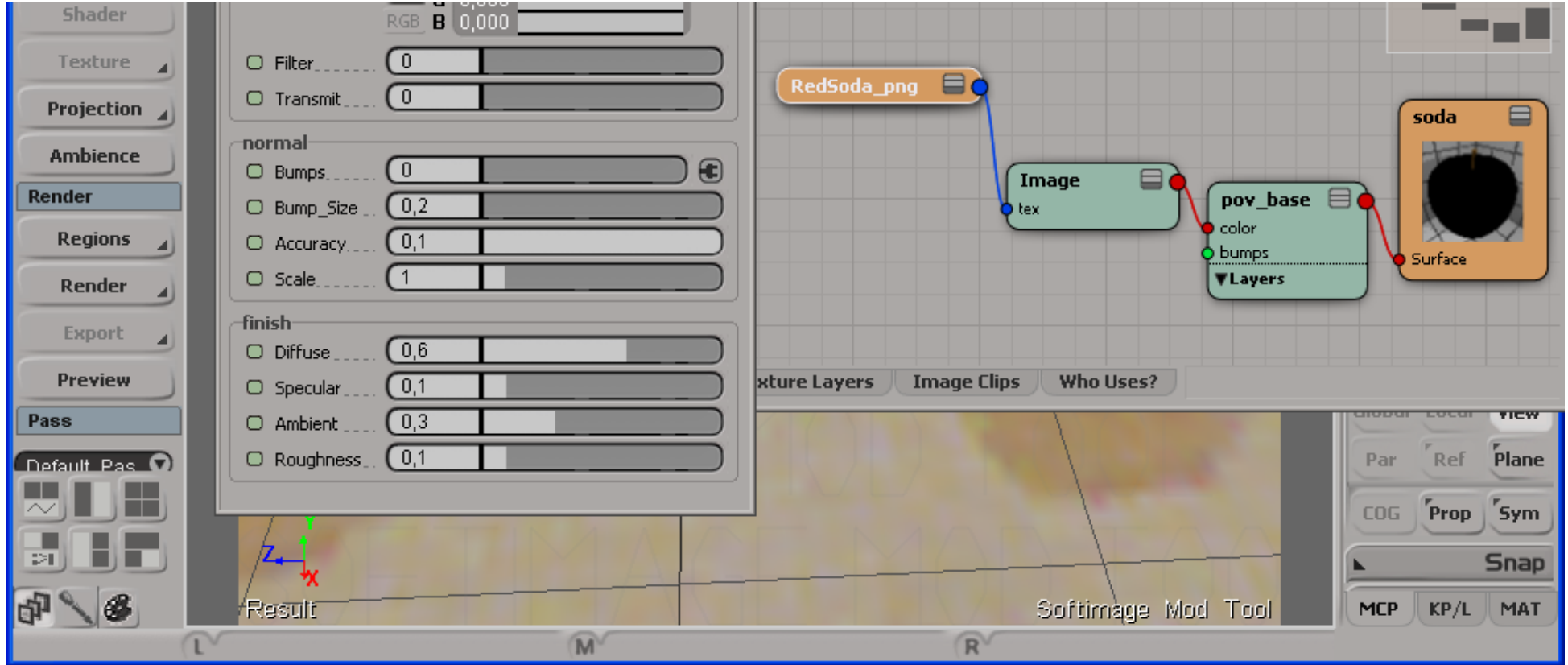
misma ( aunque solo uno de los tres , faltar cambiar eso..)  
-Aplica mapas de normales, basadas en archivos de imagen (aun en pruebas).



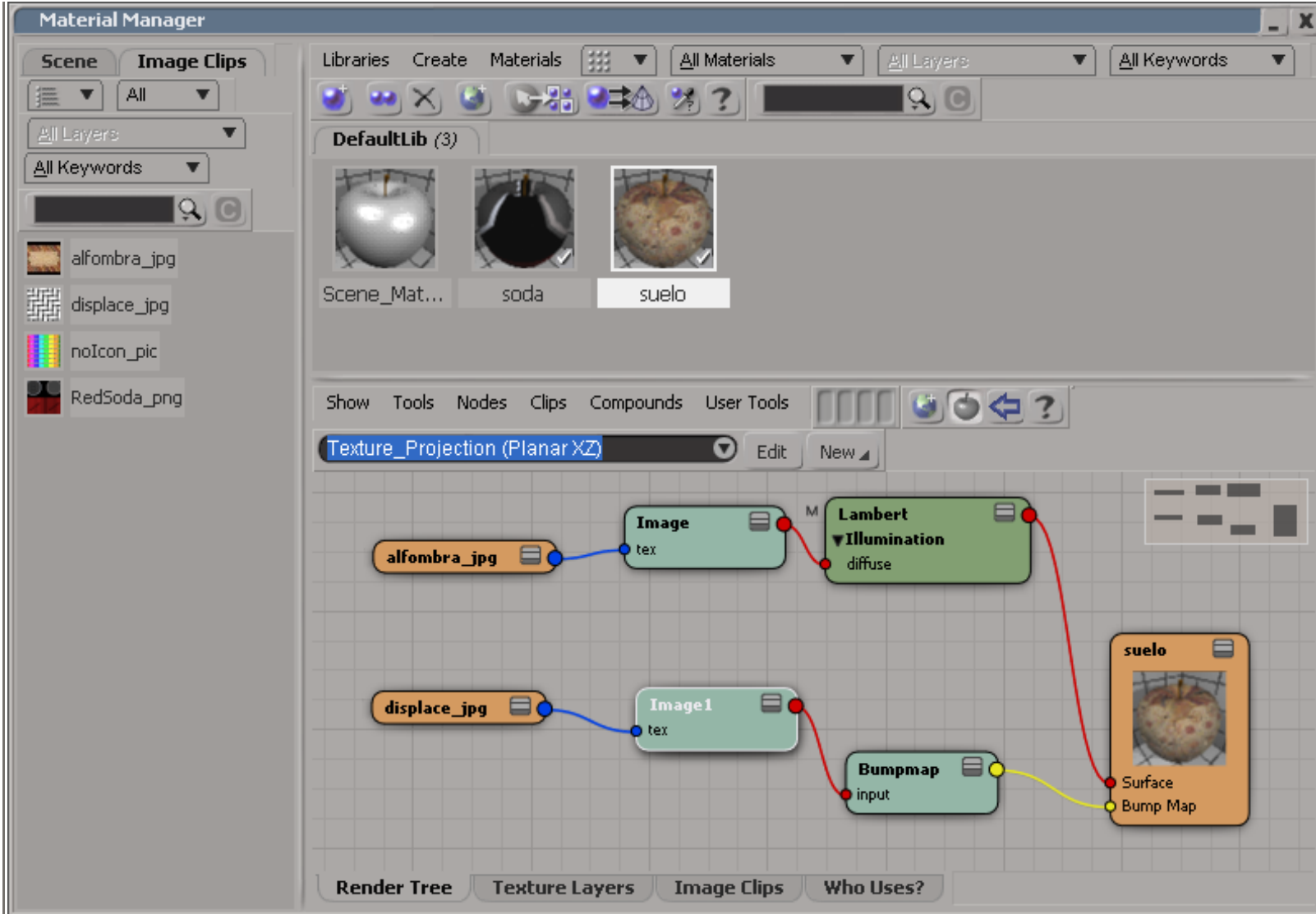
-Incorpora un shader basico, en pruebas.







-Aunque tambien trabaja con algunos shaders de XSI....



-Y consigue imagenes como esta.. con normal "image\_map"...



.. o esta, con mapa de normales procedural (agate)...



### Fallos conocidos.....

- / El tipo de luz "Infinite" no esta totalmente configurado, por lo que puede no exportarse correctamente.
- /Como su nombre indica, el shader es basico.. lo justo para poder probar configuraciones de texturas.
- ... y muchos mas fallos que seguro encontraremos.

`*/` Espero que quien se decida a probarlo, se divierta tanto con el, como yo programandolo `/*`

Barcelona, a 5 de Mayo del 2010.