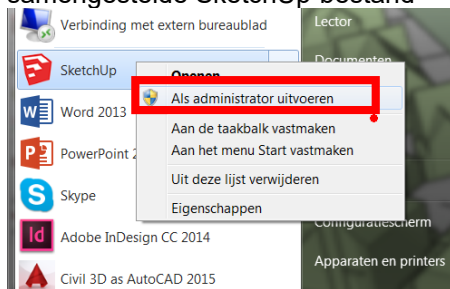


Hieronder volgt een beknopte oplist van de voornaamste stappen en aandachtspunten bij het overbrengen van een SketchUp-bestand naar CryEngine

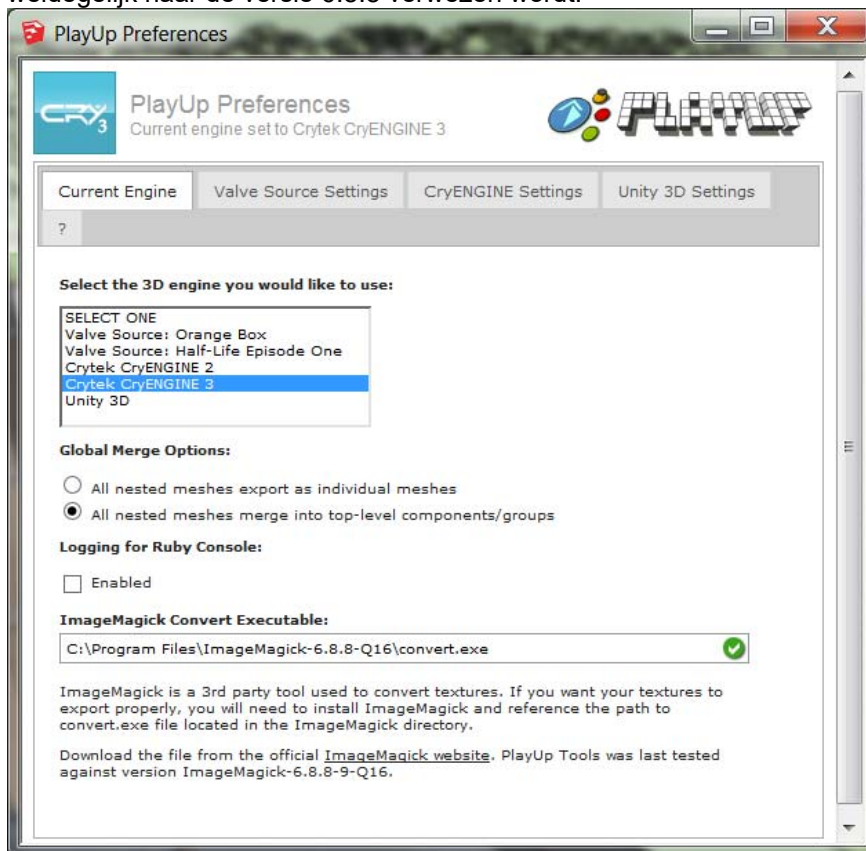
Volgende programma's zijn nodig:

- SketchUp 2015 (Windows)
- PlayUp plugin voor SketchUp (te downloaden via <http://www.playuptools.com/> of op Chamilo)
- ImageMagick 6.8.8-10-Q16 (zie Chamilo) (de nieuwste ImageMagick versie werkt nl. niet)
- Recente Silverlight (versie 5 of hoger): <http://www.microsoft.com/silverlight/>
- CryEngine Free SDK (te downloaden via http://www.cryengine.com/community/downloads.php?view=detail&df_id=5310)

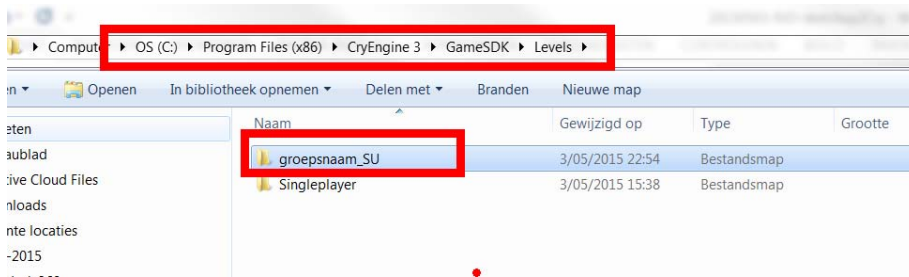
Open SketchUp 'Als administrator' door een rechtermuisknop op het icoon en open van daar uit jullie samengestelde SketchUp-bestand



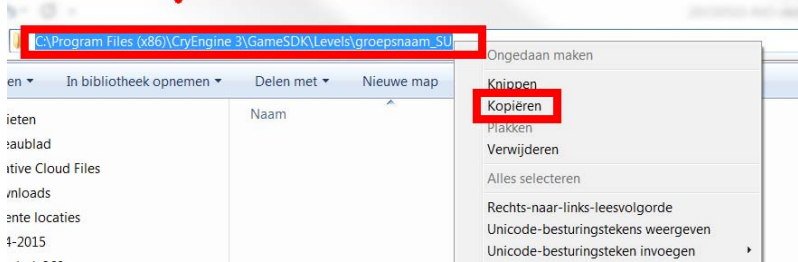
Ga na of de instellingen van de PlayUp-plugin in SketchUp (openen via 'Extensions – PlayUp – Preferences') correct zijn (o.a. groen vinkje verschijnt). Zorg dat bij ImageMagick Convert Executable weldegelijk naar de versie 6.8.8 verwezen wordt.



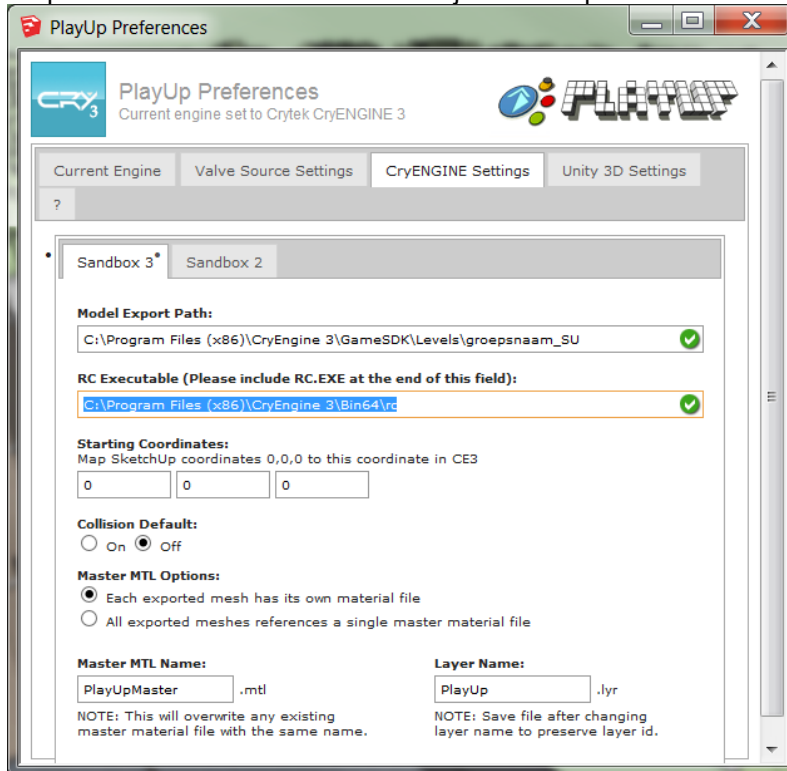
Binnen het derde tabblad ('CryENGINE Settings') geeft het bovenste veld 'model export path' de locatie aan waar de geconverteerde modellen terecht komen. We maken hiervoor een eigen map aan op de juiste locatie:



We kunnen snel de link kopiëren om vervolgens te plakken in de instellingen van de plugin:



Dit plakken we in het bovenste veld bij 'Model Export Path'



Controleer ook het pad naar de RC Executable zodat ook hier een groen vinkje verschijnt.

Het venster met de instellingen kan gesloten worden.

Het is belangrijk dat het SketchUp-bestand op een goeie manier werd opgebouwd, vrije geometrie zal niet mee geexporteerd worden, enkel components (en unieke groepen).

COMPONENTS OF GROEPEN DIE TEVEEL GEOMETRIE BEVATTEN KUNNEN OOK MOGELIJKS VOOR PROBLEMEN ZORGEN (om deze reden werd bijvoorbeeld de component van de bestaande gebouwen in drie opgesplitst).

Heb je bijvoorbeeld een component die heel veel gedetailleerde geometrie bevat, zoals een component die op zijn buurt een reeks dezelfde lantaarns of banken bevat, exploderen we deze best zodat deze lantaarns als individuele component direct selecteerbaar zijn.

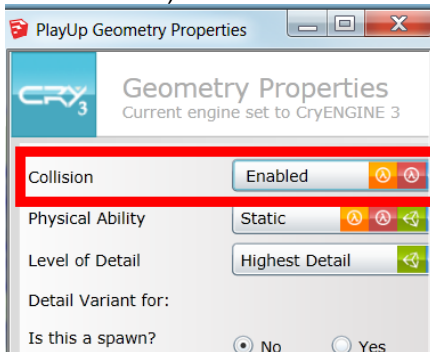
Zorg er ook voor dat alles in SketchUp reeds een SketchUp-textuur heeft, dus ook gras.

Gezien in CryEngine de lijnen niet getoond worden maar enkel vlakken, is het belangrijk dat de components die de positie van de bomen aanduiden ook een vlakje bevatten. In plaats van een kruisje voorzie je dus beter vb. een vierkantje.

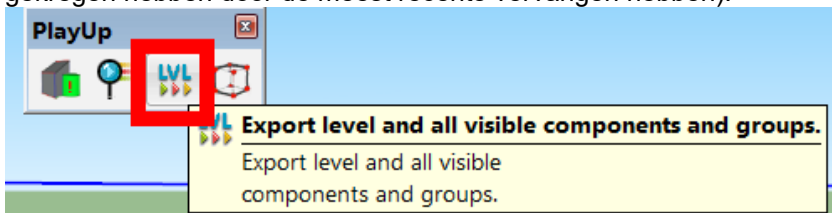
Open via VIEW – TOOLBARS de PlayUp Toolbar. We dienen nog aan het gras en paden mee te geven dat dit onze ondergrond is, en we hier niet mogen 'door kunnen vallen'. We selecteren hiervoor deze component en drukken op de 'edit PlayUp properties' knop.



Kies bij Collision 'Enabled'. Let er op dat de component(en) waarop je dit toepast niet teveel overbodige geometrie bevatten (vb. veel banken of andere components die eigenlijk in een afzonderlijke component moeten staan).



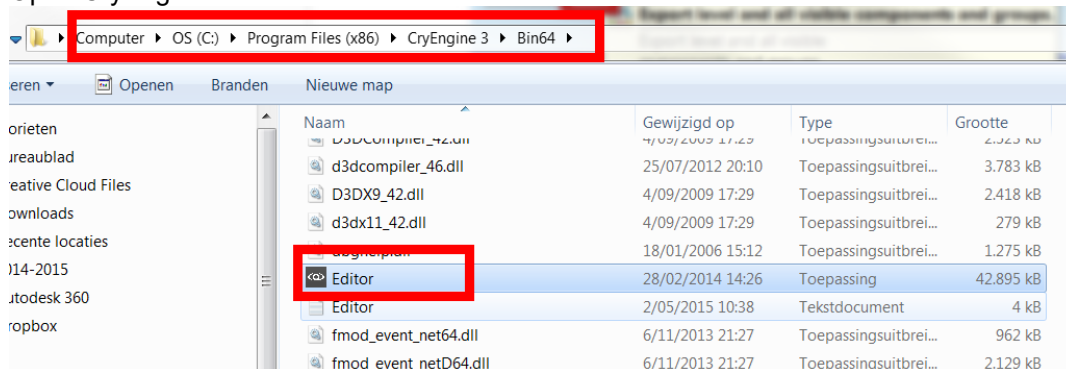
Sluit de properties en druk op export level (wanneer je de basisfile van de gebouwen die jullie van mij gekregen hebben door de meest recente vervangen hebben).



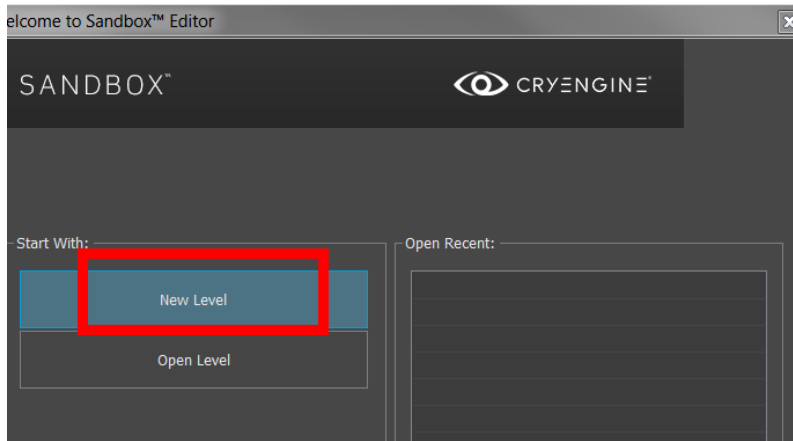
Het exporteren kan enige tijd duren (+/- 15 minuten?!), regelmatig verschijnt een zwart scherm dat verderwerken verhindert. Laat de pc even met gerust, en verken eventueel de CryEngine omgeving intussen op een andere pc. Gebeurt er helemaal niets? Vergewis je er dan van dat SketchUp weldegelijk als administrator wordt uitgevoerd.

De plugin zet iedere component om tot een afzonderlijk bestand dat importeerbaar zal zijn in CryEngine. Een *.lyr file zorgt er ook voor dat we niet alle deelbestanden afzonderlijk zullen hoeven toe te voegen, maar dat dit in één keer kan gebeuren en alle components ten op zichte van elkaar op de juiste plaats zullen staan.

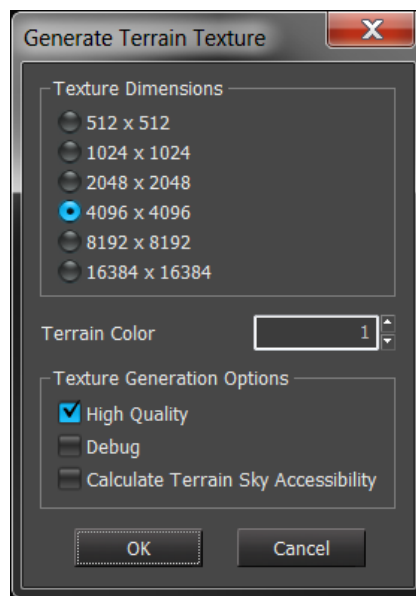
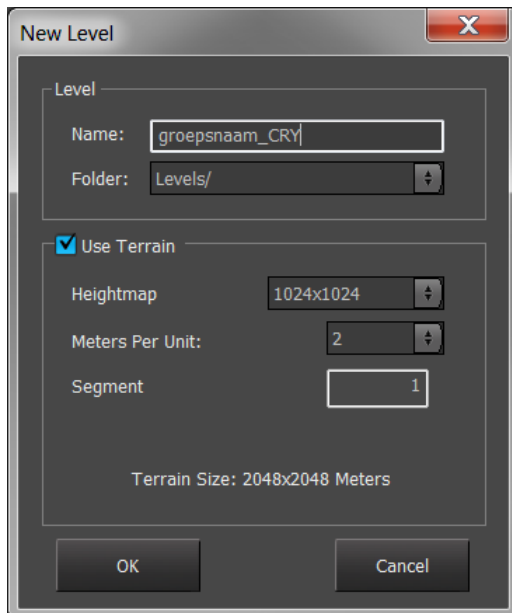
Open CryEngine



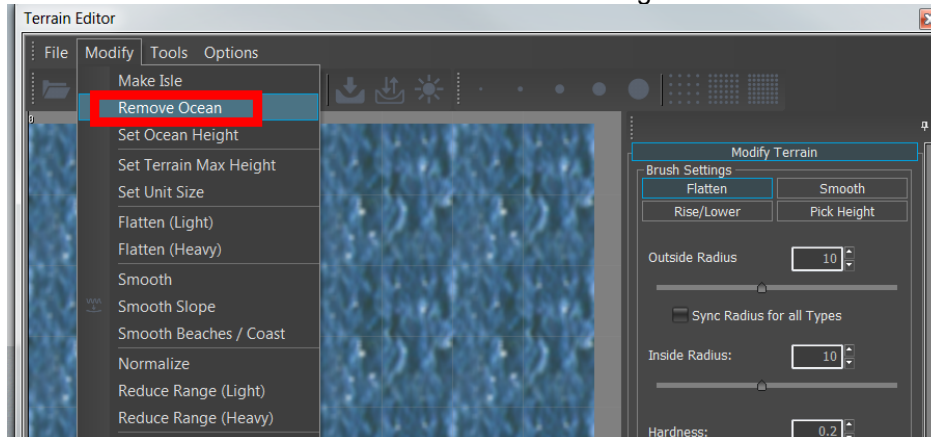
Klik op 'New Level'



Geef in overeenstemming met het mapje waar de geconverteerde 3D-modellen zich bevinden een geschikte naam voor jullie bestand



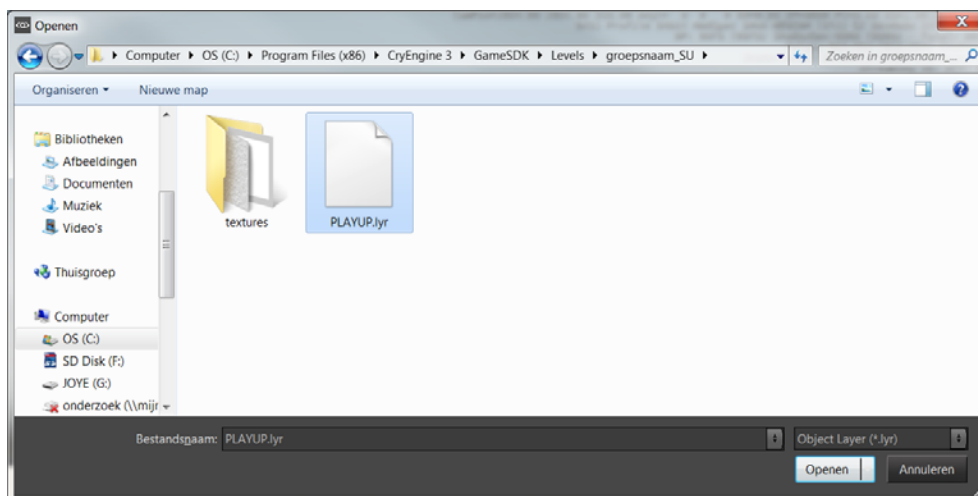
Kies bovenaan bij 'Terrain' voor 'edit terrain' en in het scherm dat verschijnt vervolgens op modify om voor 'remove ocean' te kiezen. Sluit dit scherm vervolgens.



Rechts in je scherm klik je op het 'layer' symbol, en kies je voor 'Import Layers'



Verwijs vervolgens naar het PLAYUP.lyr bestand dat we daarnet vanuit SketchUp gegeneerd hebben:



Sluit het eventuele 'Error Report' (zolang er niets in het rood of opvallende kleuren staat is het doorgaans wel OK).

Het navigeren is wat gewoon worden, en gebeurt als volgt:

- Scrollwiel ingedrukt houden en verslepen: plaats je hoger/lager/links/rechts
- Rechtermuisknop ingedrukt houden en verslepen: om rond te kijken
- Scrollen: in- en uitzoomen
- Scrollwiel ingedrukt houden en vervolgens ook rechtermuisknop bijkomend indrukt houden en naar je toe trekken of weg van je duwen: zoom je sneller in/uit

SUCCES!