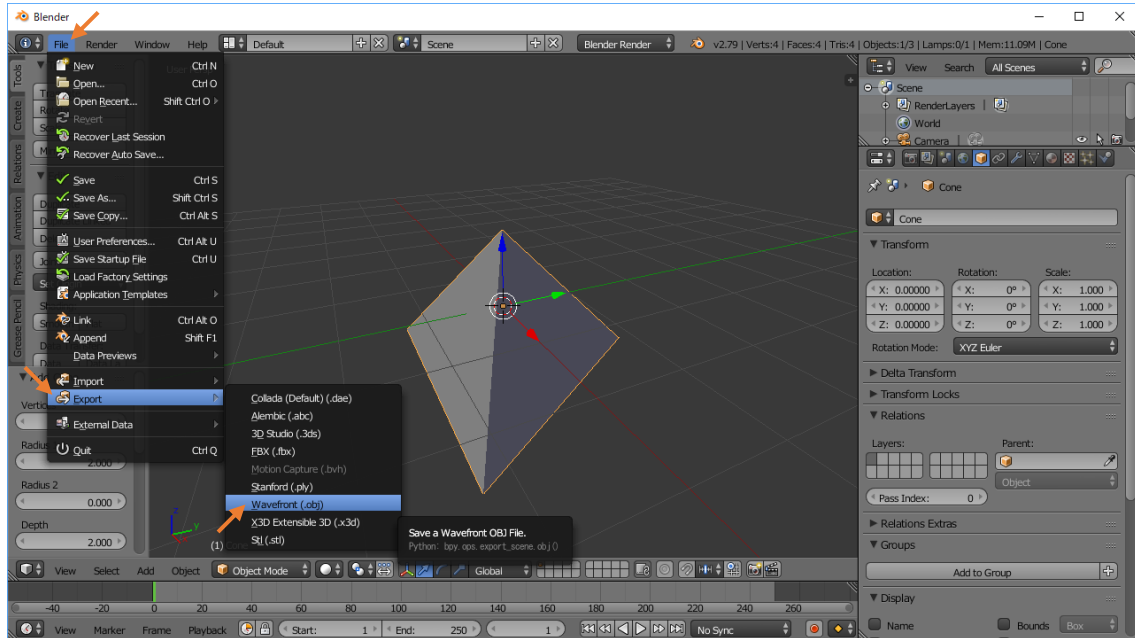
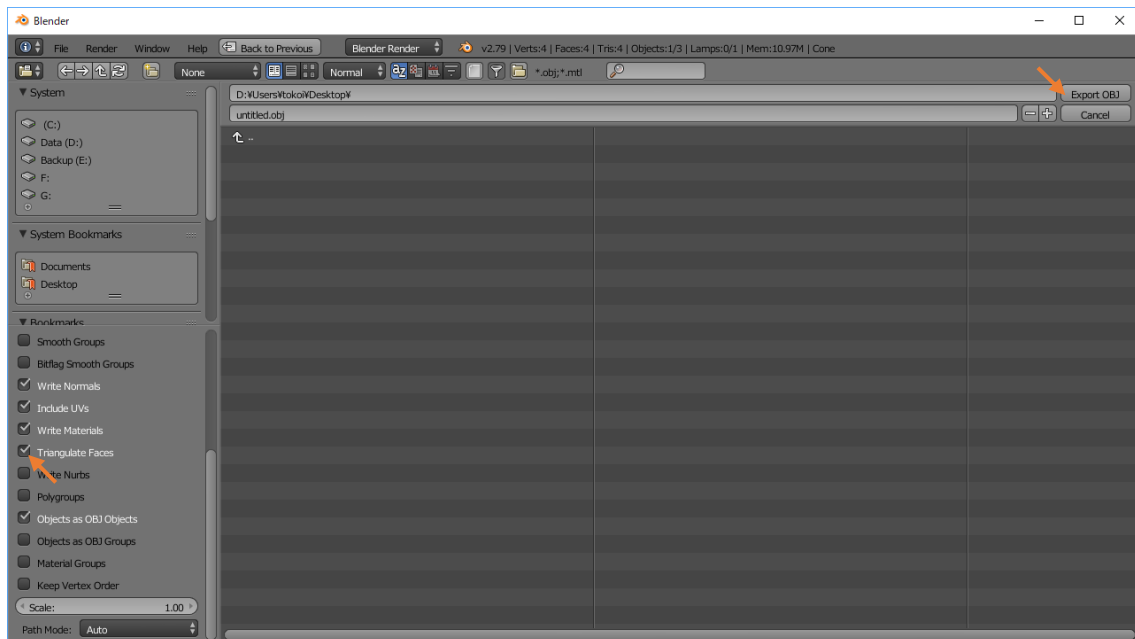


# Blender でデータを作る方法

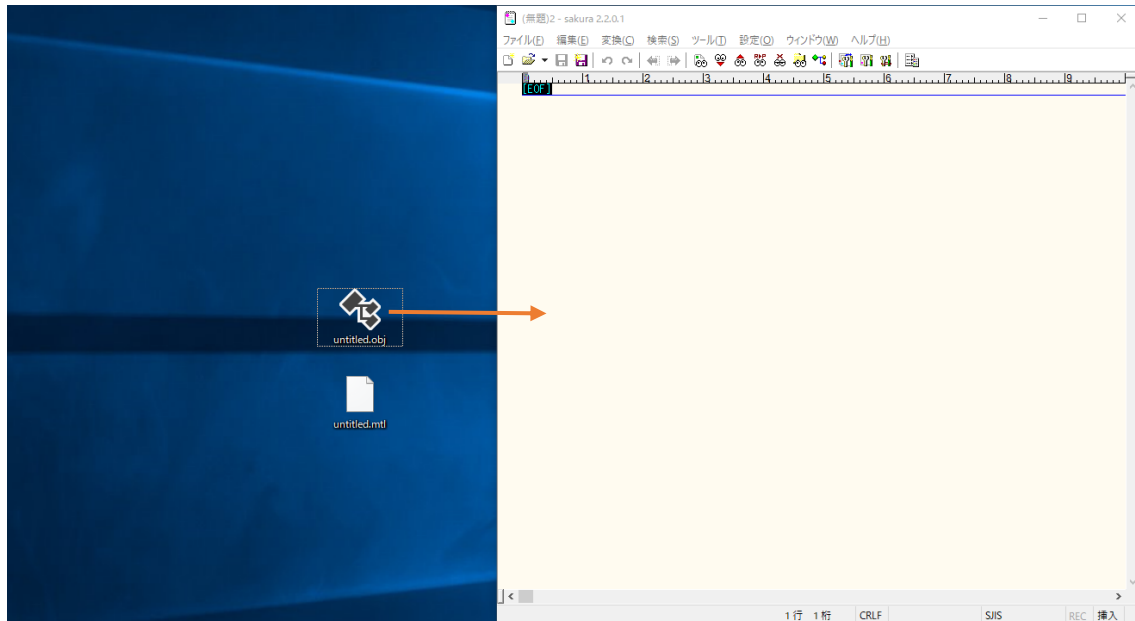
「Wavefront (.obj)」で Export する



「Triangulate Faces」にチェックを入れて「Export Obj」する



.obj ファイルをサクラエディタなど正規表現が使えるテキストエディタで開く



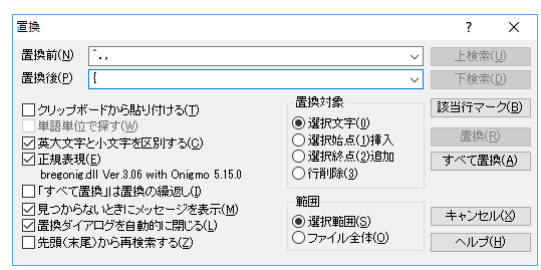
行頭が 'v' の行と 'f' の行以外を削除する

# Blender v2.79 (sub 0) OBJ File: '' # www.blender.org mtllib untitled.mtl o Cone v 0.000000 -1.000000 -2.000000 v 1.732051 -1.000000 1.000000 v -1.732051 -1.000000 1.000000 v 0.000000 1.000000 0.000000 vn 0.7746 0.4472 -0.4472 vn -0.0000 0.4472 0.8944 vn -0.7746 0.4472 -0.4472 vn 0.0000 -1.0000 0.0000 usemtl None s off f 1//1 4//1 2//1 f 2//2 4//2 3//2 f 3//3 4//3 1//3 f 1//4 2//4 3//4	v 0.000000 -1.000000 -2.000000 v 1.732051 -1.000000 1.000000 v -1.732051 -1.000000 1.000000 v 0.000000 1.000000 0.000000 f 1//1 4//1 2//1 f 2//2 4//2 3//2 f 3//3 4//3 1//3 f 1//4 2//4 3//4
--	---

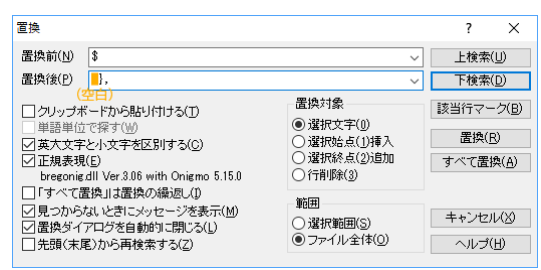
全ての空白 ' ' をコンマと ' , ' に置き換える

<div>置換</div> <div>置換前(N) (空白)</div> <div>置換後(P) (空白)</div> <div><input type="checkbox"/> クリップボードから貼り付ける(I) <input type="checkbox"/> 単語単位で探す(W) <input checked="" type="checkbox"/> 英大文字と小文字を区別する(Q) <input checked="" type="checkbox"/> 正規表現(E) bregonig.dll Ver.3.06 with Onigmo 5.15.0 <input type="checkbox"/> 「すべて置換」は置換の繰返し(I) <input checked="" type="checkbox"/> 見つからないときにメッセージを表示(M) <input checked="" type="checkbox"/> 置換ダイアログを自動的に閉じる(L) <input type="checkbox"/> 先頭(末尾)から再検索する(Z)</div> <div>置換対象 <input checked="" type="radio"/> 選択文字(O) <input type="radio"/> 選択始点(I)挿入 <input type="radio"/> 選択終点(2)追加 <input type="radio"/> 行削除(S) 範囲 <input type="radio"/> 選択範囲(S) <input checked="" type="radio"/> ファイル全体(O)</div> <div>上検索(U) 下検索(D) 該当行マーク(B) 置換(R) すべて置換(A) キャンセル(X) ヘルプ(H)</div>	v, 0.000000, -1.000000, -2.000000 v, 1.732051, -1.000000, 1.000000 v, -1.732051, -1.000000, 1.000000 v, 0.000000, 1.000000, 0.000000 f, 1//1, 4//1, 2//1 f, 2//2, 4//2, 3//2 f, 3//3, 4//3, 1//3 f, 1//4, 2//4, 3//4
--	---

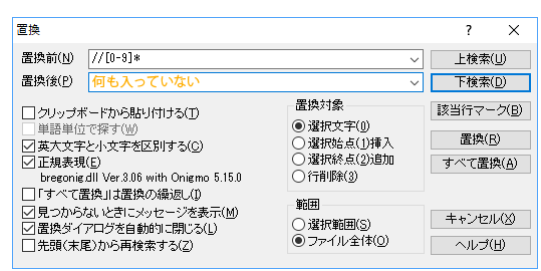
全ての行頭一文字と続くコンマ ‘^.,’ を左中括弧 ‘{’ に置き換える

	<pre>{ 0.000000,-1.000000,-2.000000 { 1.732051,-1.000000,1.000000 { -1.732051,-1.000000,1.000000 { 0.000000,1.000000,0.000000 { 1//1,4//1,2//1 { 2//2,4//2,3//2 { 3//3,4//3,1//3 { 1//4,2//4,3//4</pre>
---	---

全ての行末 ‘\$’ を空白と右中括弧とコンマ ‘\_},’ に置き換える

	<pre>{ 0.000000, -1.000000, -2.000000 }, { 1.732051, -1.000000, 1.000000 }, { -1.732051, -1.000000, 1.000000 }, { 0.000000, 1.000000, 0.000000 }, { 1//1, 4//1, 2//1 }, { 2//2, 4//2, 3//2 }, { 3//3, 4//3, 1//3 }, { 1//4, 2//4, 3//4 },</pre>
---	---

全ての行末 ‘//[0-9]\*’ を空文字列に置き換える（削除する）

	<pre>{ 0.000000, -1.000000, -2.000000 }, { 1.732051, -1.000000, 1.000000 }, { -1.732051, -1.000000, 1.000000 }, { 0.000000, 1.000000, 0.000000 }, { 1, 4, 2 }, { 2, 4, 3 }, { 3, 4, 1 }, { 1, 2, 3 },</pre>
--	---

それぞれを配列 vertex と配列 face の初期化並びに使う

## 注意

配列 face の頂点番号は 1 から始まっているので、プログラム中で face から取り出した値から -1 して使う。