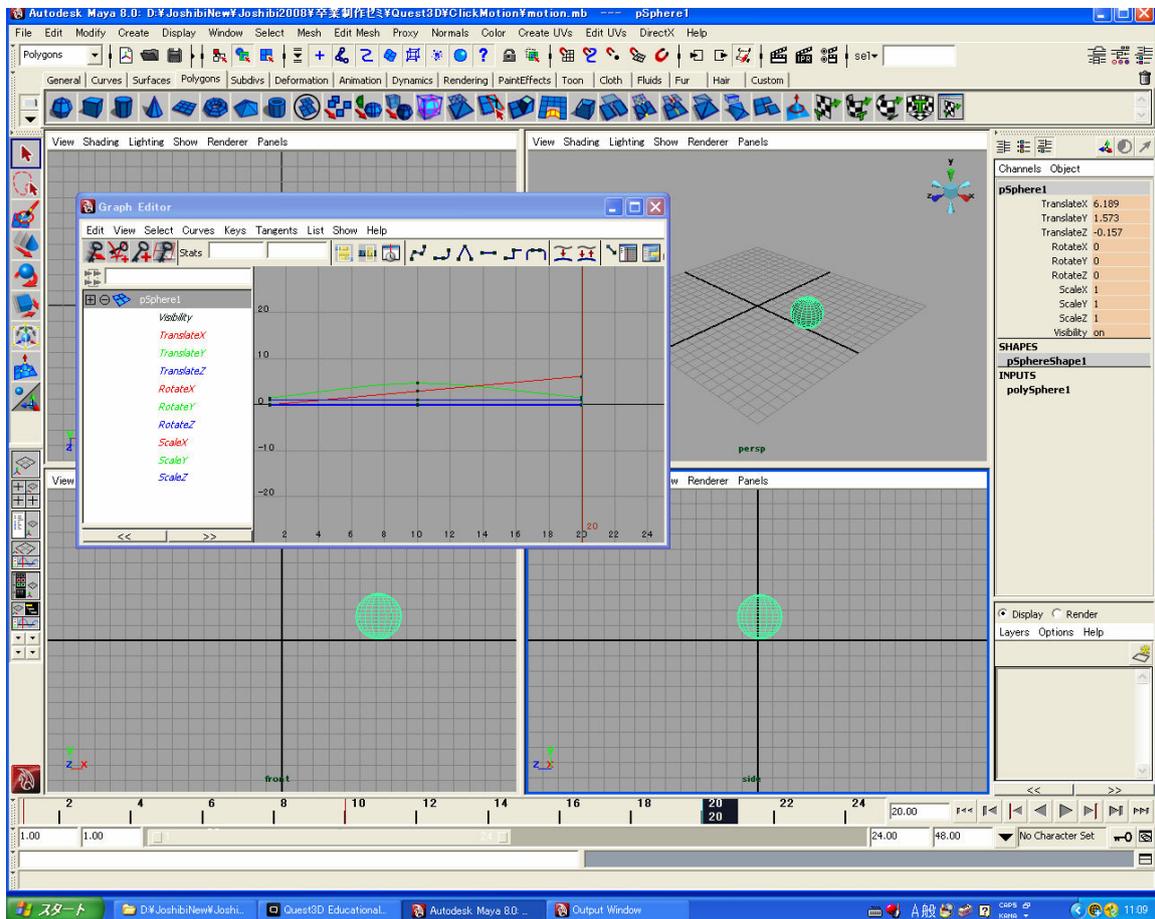


Quest3D メモ  
クリックモーションを設定する  
-Maya 8 の場合-  
Ryoichiro Debuchi

Quest3D 中の物体をクリックするとアニメーションが起こるようにします。  
#実際のサンプルデータをご参考ください。

### Maya でアニメーションを設定する

Maya でキーフレームアニメーションを作成します。アニメーション終了フレームの後に静止したままのフレームをいくつか追加すると、Quest3D でのアニメーションがうまくいくようです。

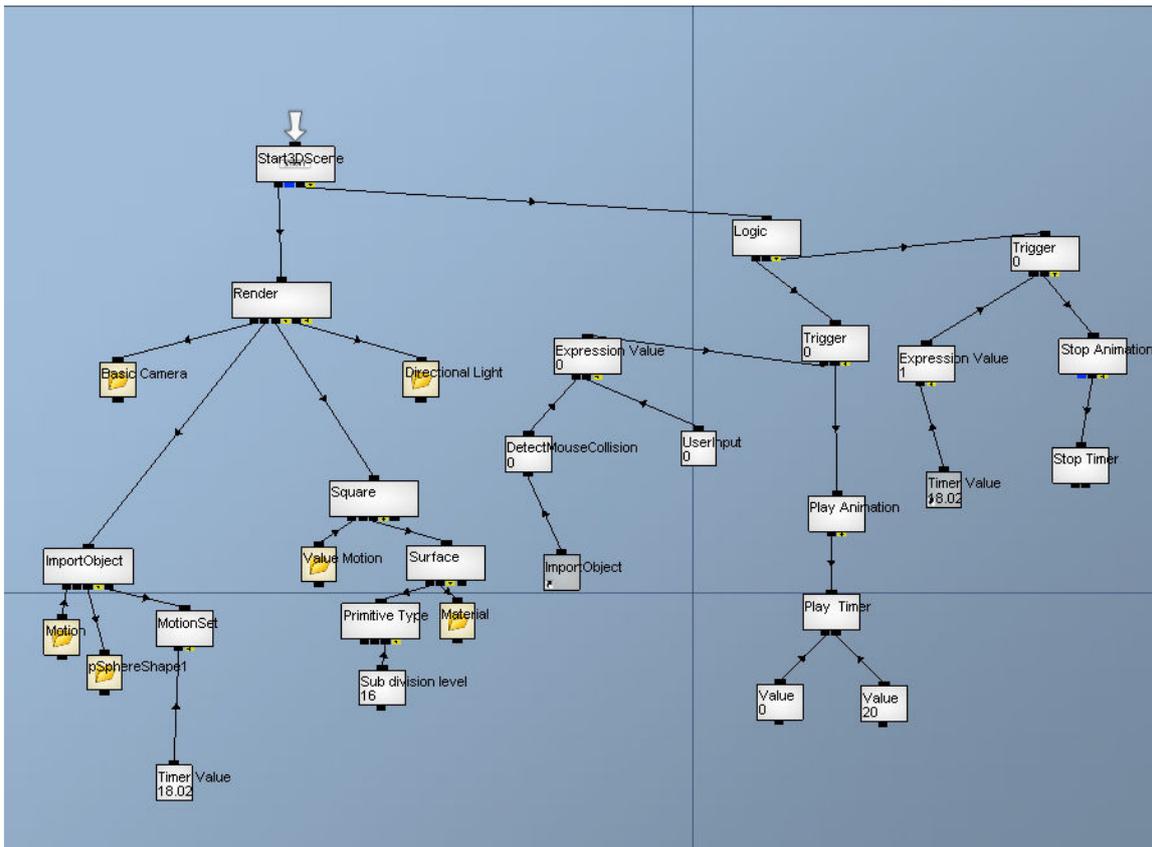


### Quest3D に X-File をインポートする

いつものように X-File にエクスポートして、Quest3D にインポートします。  
X Load option for file: で、 Hierarchy import にチェックを入れるのを忘れないでください。

## チャンネルグラフを作成する

この仕組みのためには、DetectMouseCollision チャンネルを使うところがミソです。これはマウスのモデルへの重なりを検出するセンサーです。



- 1) ChannelCaller チャンネルで「Logic」と名前を付けたチャンネルより下の仕組みを説明します。
- 2) 左の Expression Value チャンネルは、マウスオーバーとマウスクリックが同時に行われたときに「1」を設定するための数式設定チャンネルです。ダブルクリックすると、

Expression A&B

となっています。A は始めの入力ピン、B は2番目の入力ピンです。

始めの入力ピンは DetectMouseCollision チャンネル、2番目は User Input チャンネルです。

- 3) インポートした 3D Object チャンネル (ImportObject という名前にしてあります) のショートカットを作成して、DetectMouseCollision チャンネルにつなげてあります。
- 4) User Input は、Input selection を Left Mouse Down に設定してあります。
- 5) DetectMouseCollision チャンネルは Trigger チャンネルに接続され、ここに「1」が入力されると、Timer Command チャンネル (Play Timer という名前にしてあります) が働き、0 から 20 フレームのアニメーション

ンが再生されます。Timer Command チャンネルでは、command;として|▲ Rewind & Play が設定してあります。

- 6) 右の Expression Value チャンネルはアニメーションを止める仕組みです。中を見ると、 $A > 18$  で「1」を出力するようになっています。アニメーションは 20 フレームですが、このサンプルでは少し前で止めるようにしています。
- 7) Trigger チャンネルを経て、Timer Command チャンネル(Stop Timer という名前にしてあります)で command: Stop が実行されます。

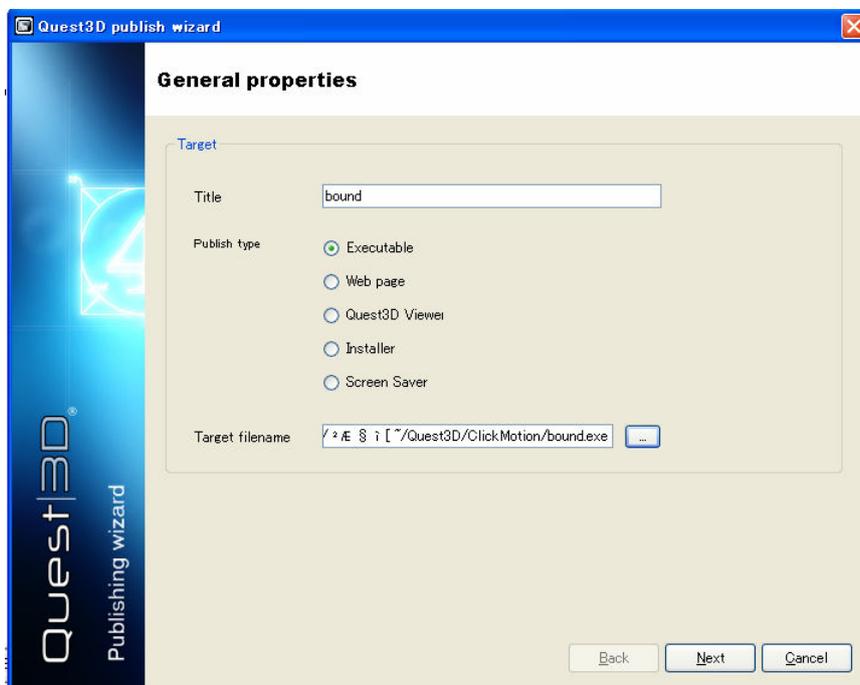
#### チャレンジ！:

このサンプルでは、アニメーションの最後の位置で止まっていて、クリックすると始めに戻ってアニメーションが始まります。始めの位置で止まっていて、クリックすると最後に行くようにするにはどうすればよいか考えてみてください。

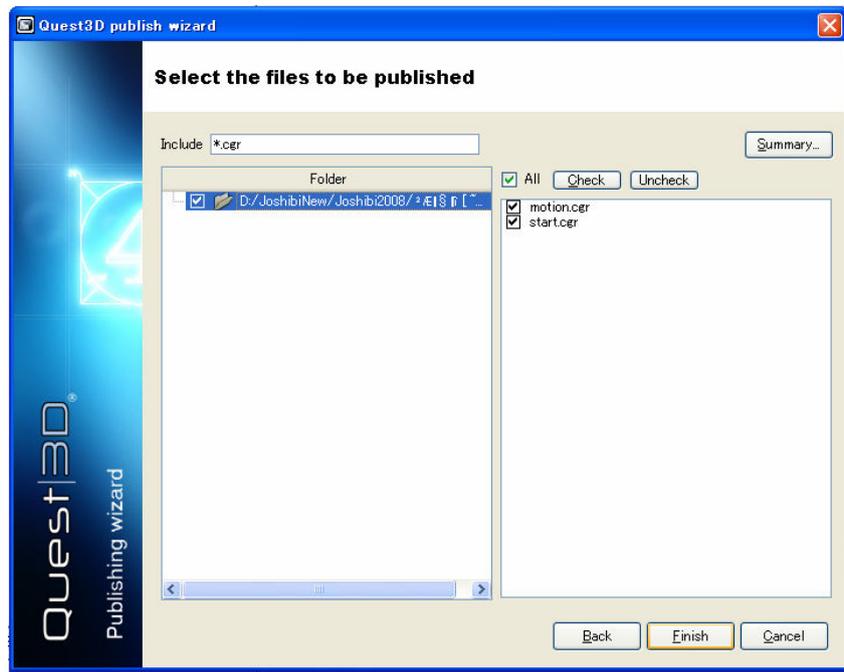
#### 作品の Publish

Quest3D で作成したバーチャルワールドは完成品としてデスクトップツールとして書き出すことができます。フル画面で表示させることもできます。

- 1) 左下の Project Tree で使っていない project がある場合は消してください。Quest3D では、ひとつのプロジェクトはひとつの.cgr(Quest3D Channel Group)ファイルに対応します。
- 2) Publish する前に必ず、Save All してください。複数プロジェクトを含む場合は、その数だけファイル保存を聞いてきます。
- 3) File→Publish...を行います。



指示に従って続けます。



- 4) 書き出されると、指定したディレクトリに(名前).exe というファイルができています。それをダブルクリックするとアプリケーションが立ち上がります。このとき、Full Screen を指定するとフルスクリーンで表示もできます。

