Quest3D メモ Maya から Quest3D へ 3D モデルをエクスポート/インポートする -Windows Maya 8 の場合-Ryoichiro Debuchi

1)D3DMayaExpoter をダウンロードする。ZIP ファイルを展開する。 #現在はダウンロードページがなくなったようです。

2)Maya 8 Exporter フォルダーの中、README にインストール方法が記述されている。

(README 内) MAYA エクスポーターのインストールの方法:

3)最新の DirectX をインストールする。(英語ページの Microsoft Download Center) http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyId=2DA43D38-DB71-4C1B-BC6A-9B6652CD9 2A3&displaylang=en [Continue]ボタン-> このソフトウェアをインストールしますか? -> インストール継続する。 dxwebsetup.exe をダウンロード/インストールする。

4) "D3DMaya8ExportX.mll" と"dxcc.dll" を"C:¥Program Files¥Alias¥Maya8.0¥bin¥plug-ins" ヘコピーする。

5) "Scripts¥" の中身すべてを、"My Documents¥maya¥scripts¥"にコピーする。

6) Maya 8 を開く。

7) "Window -> Settings/Preferences -> Plug-in Manager"を開き、"D3DMaya8ExportX.mll"の "loaded" と "auto load" をクリックして、Close する。

🔞 Plug-in Manager			
Help			
AshliShader.mll	☐ loaded	🔽 auto load	i 🔥
cgfxShader.mll	🔲 loaded	🔲 auto load	i
clearcoat.mll	🖵 loaded	🔲 auto load	i
compositingInterop.mll	🔽 loaded	🔽 auto load	i
CpClothPlugin.mll	🔽 loaded	🔽 auto load	i
D3DMaya8Export.mll	🔽 loaded	🔽 auto load	i
ddsFloatReader.mll	☐ loaded	🔽 auto load	i
decomposeMatrix.mll	🔲 loaded	🔲 auto load	i
DirectConnect.mll	🔽 loaded	🔽 auto load	i
fb×maya.mll	🔽 loaded	🔽 auto load	i -
fltTranslator.mll	☐ loaded	🔲 auto load	i
Fur.mll	✓ loaded	🔽 auto load	i
ge2Export.mll	☐ loaded	T auto load	i
Iges.mll	🔽 loaded	🔲 auto load	i
ik2Bsolver.mll	✓ loaded	🔽 auto load	i
ikSpringSolver.mll	✓ loaded	🔽 auto load	i
mayalive.mll	☐ loaded	🔽 auto load	i
	- · · ·		
Browse	Refresh		Close

エクスポートの方法: - 3D モデルをエクスポートする

1) "File \rightarrow Export All"

2) "X-File (*.x)" タイプを選んで、保存ディレクトリとファイル名を決める。Export Options はそのままで。

- 3) Quest3D 4.0.0 を開く。
- 4) File->Import

load channel Group - pool name デフォルト(保存ファイル名)のままでもよいし、変えてもよい。

		Project Start
	Load Channel Group	
ading/Conve	Pool name If you want a new pool for this group then type the name here:	
Back 🤌 U		

X Load option for file - そのままで、OK。

X Load options for file: test.x
X Import type Flatten hierarchy import Loading Type C Load as single object Center Model 1 Center Model C Load as indexed character C Load as indexed character
Options Use different naming convention (can fix animation frames) Flip Y Z (for older MAX exporter) Flip X axis (for Maya) Load textures from same folder as .X file (ignore stored texture file paths)
C Hierarchy import
Use file select for unfound textures
Cancel

左下の Project Tree に新しい「pool」が追加される。



5)Channel Graph をクリックして選んでから、Project Tree の pool 名をダブルクリックすると、Channel Graph に表示される。

6) Selection->Object でオブジェクト編集画面に入る。

下右側で Object を選び、マウス右クリック->channel tools -> create double sided surfaces 。 #この操作をしないと Material が表示されない。(バグ?)

f-t-t-	A		++				
				AE		No Texture	No Texture
						No Texture	No Texture
		H			A	No Texture	No Texture
					Texture memory used	No Texture	No Texture
					Set Rest Position Flip Triangles Flip Normals Flip Triangles and Norma	e als	No Texture
			- V		Create double sided surf- Lightmap model	ace(s) e	No Texture
ļ		All Channel Grou 💌		1	Collapse Object		
Surface	Polygon Count : 810	Vertex Count :	Object	Channelgroup	Smooth object		
pConeShape1_Mesh 1	38	61 24	pSphere5	Channel Properties	Create lines from polygo	ns e	No Texture
pSphereShape1 1	760	439		Selection Set Properties Selection Set	Sync Objects Optimize object data Report position from pare	at	
(<)	j	8		Select All Select Invert Select None	Merge UV Sets Compute normals Collapse Object on Mater	rial fro	m stage
/ /24/08 15:13:51)				Window settings 🔹 🕨	Unwrap texture Add nature painting to su	urfaces	
🕃 3 Internet Explo 🔹	Ď Maya8プラグイン	🔯 Maya	👔 ne	Channel tools	Remove Vertex Lighting	RX 😅 🥪 🛙	CAPS &



7)オブジェクトのみでは、Quest3Dのシーンで表示されない。

たとえば、Templates から、01-Scene->Shadows->Simple Scene を Channel Graph にドラッグ&ドロップし、 "3D Text Object"以下を切り離して、インポートした、3D モデルのチャンネルにすげ替える。

一番トップの"Start3DScene"チャンネルを右クリック->Set as start channel として、Preview 画面に切り替 えると表示される。

その他:

roject Tree の別の pool(StartGroup 等) を Channel Graph で見て、Channel Graph を上下で別々の pool と することもできる。

コピー/ペーストで、チャンネル(ツリー)を、別のチャンネルにコピーさせることも可能。

また、ある pool から、別の pool のチャンネルにリンクをつけることも可能。この場合は、リンク先で青色のチャンネルとなる。

ファイルの保存:

File->Save All 2回名前を聞いてくるが、一度目がこのシーン全体の情報ファイル名、2回目がインポートしたモデルの情 報ファイル名となる。 Quest3D のファイル拡張子は.cgr となる。

