

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-9B6652CD92A3&displaylang=en>

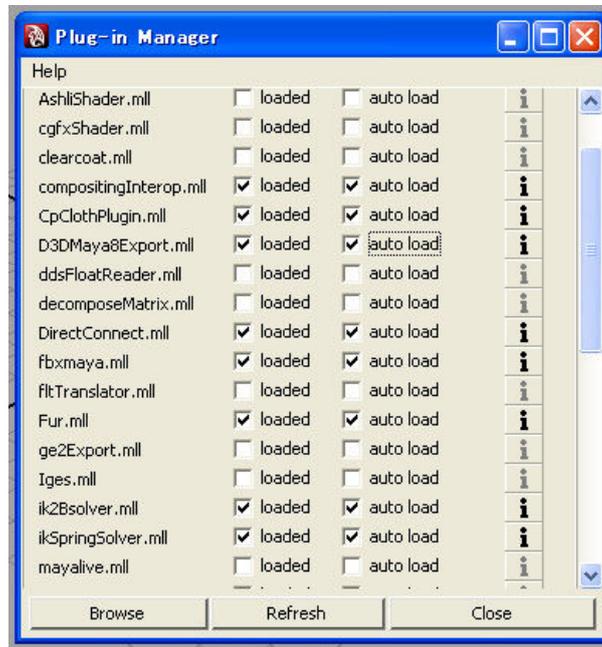
[Continue]ボタン-> このソフトウェアをインストールしますか? -> インストール継続する。
dxwebsetup.exe をダウンロード/インストールする。

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

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。

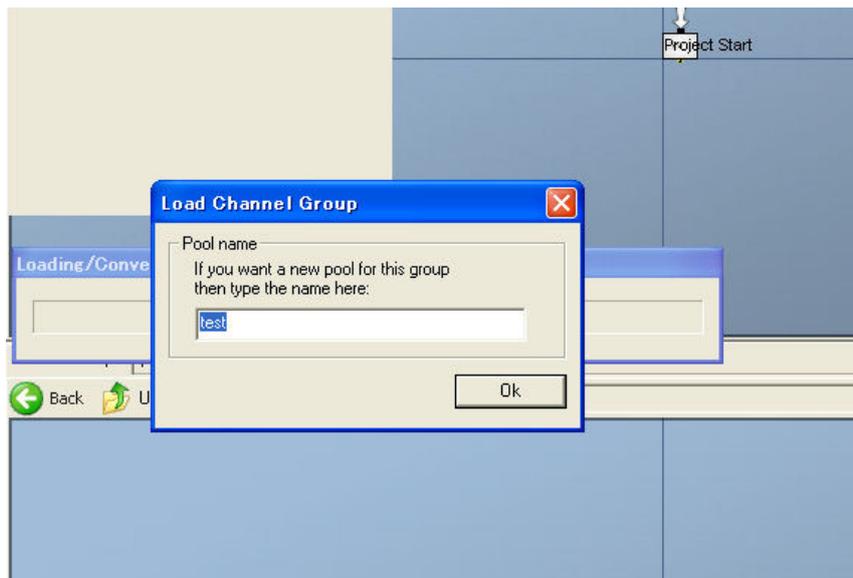
7) "Window -> Settings/Preferences -> Plug-in Manager" を開き、"D3DMaya8ExportX.mll"の
"loaded" と "auto load" をクリックして、Close する。



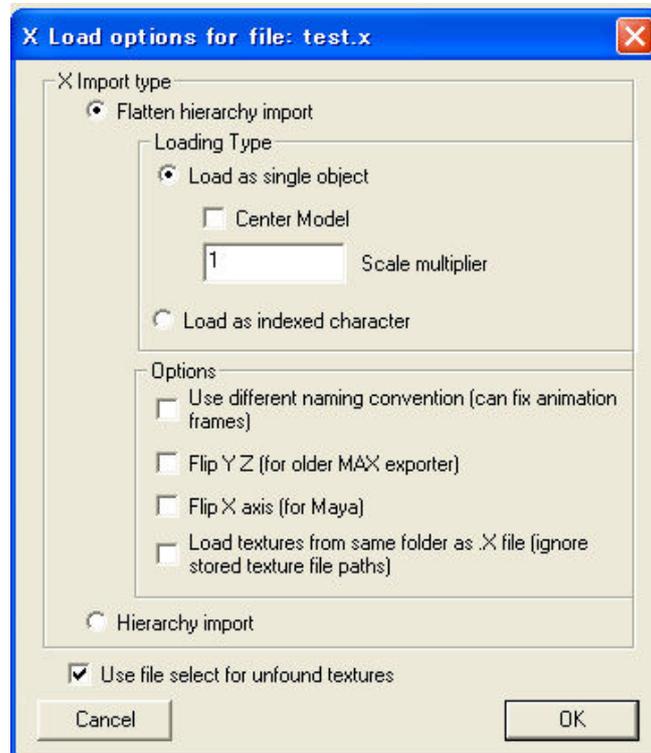
エクスポートの方法: - 3D モデルをエクスポートする

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

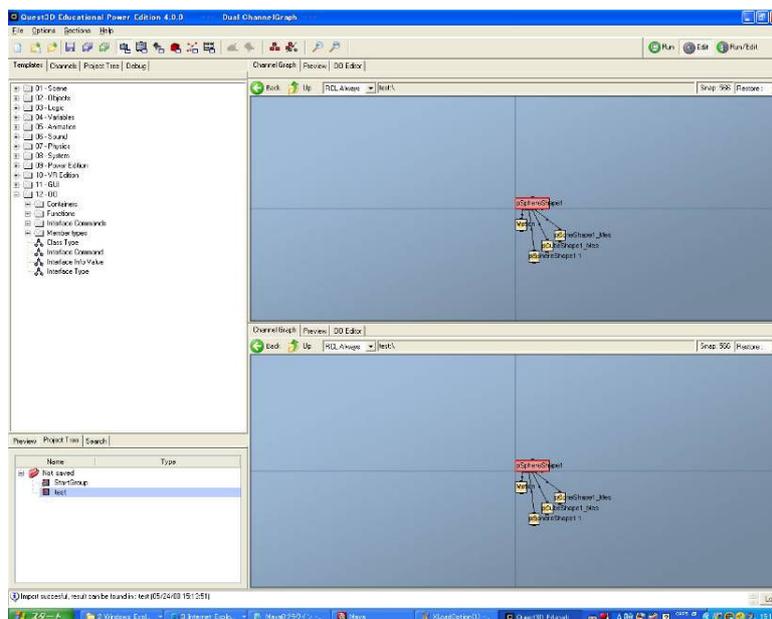
load channel Group - pool name デフォルト(保存ファイル名)のままでもよいし、変えてもよい。



X Load option for file – そのままで、OK。



左下の Project Tree に新しい「pool」が追加される。

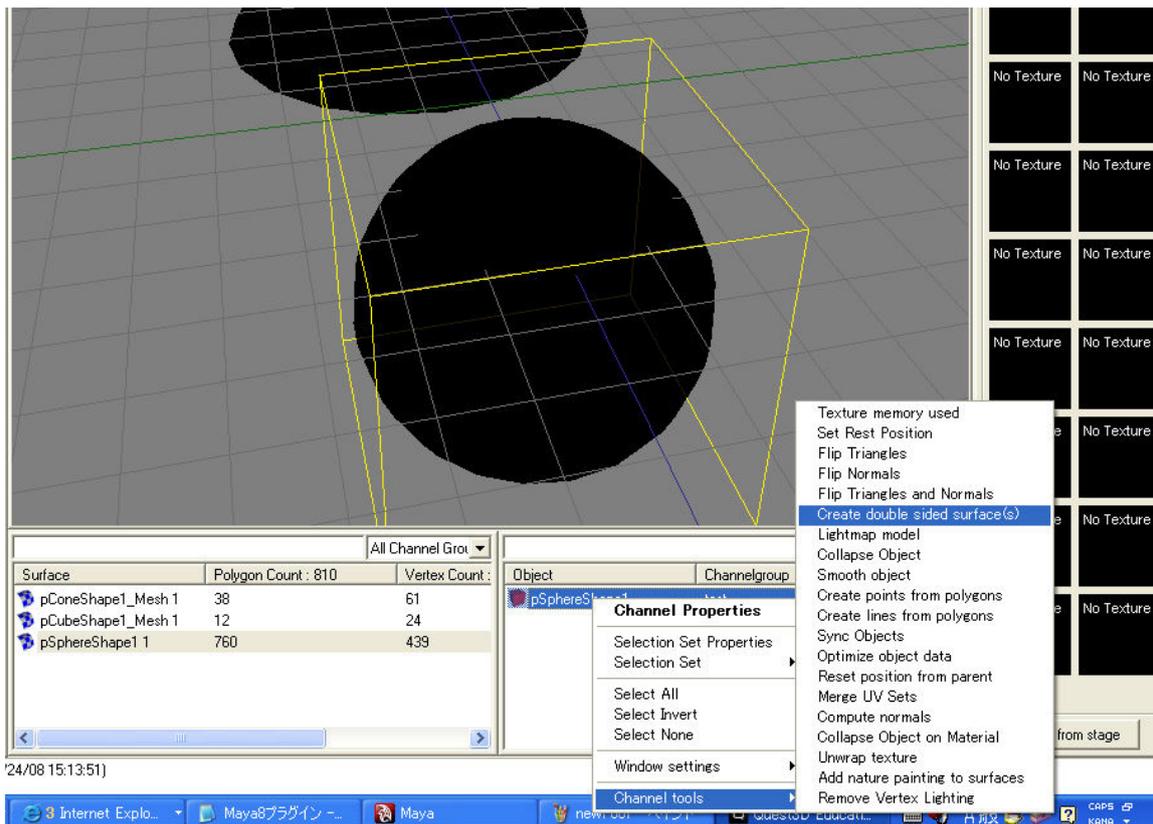


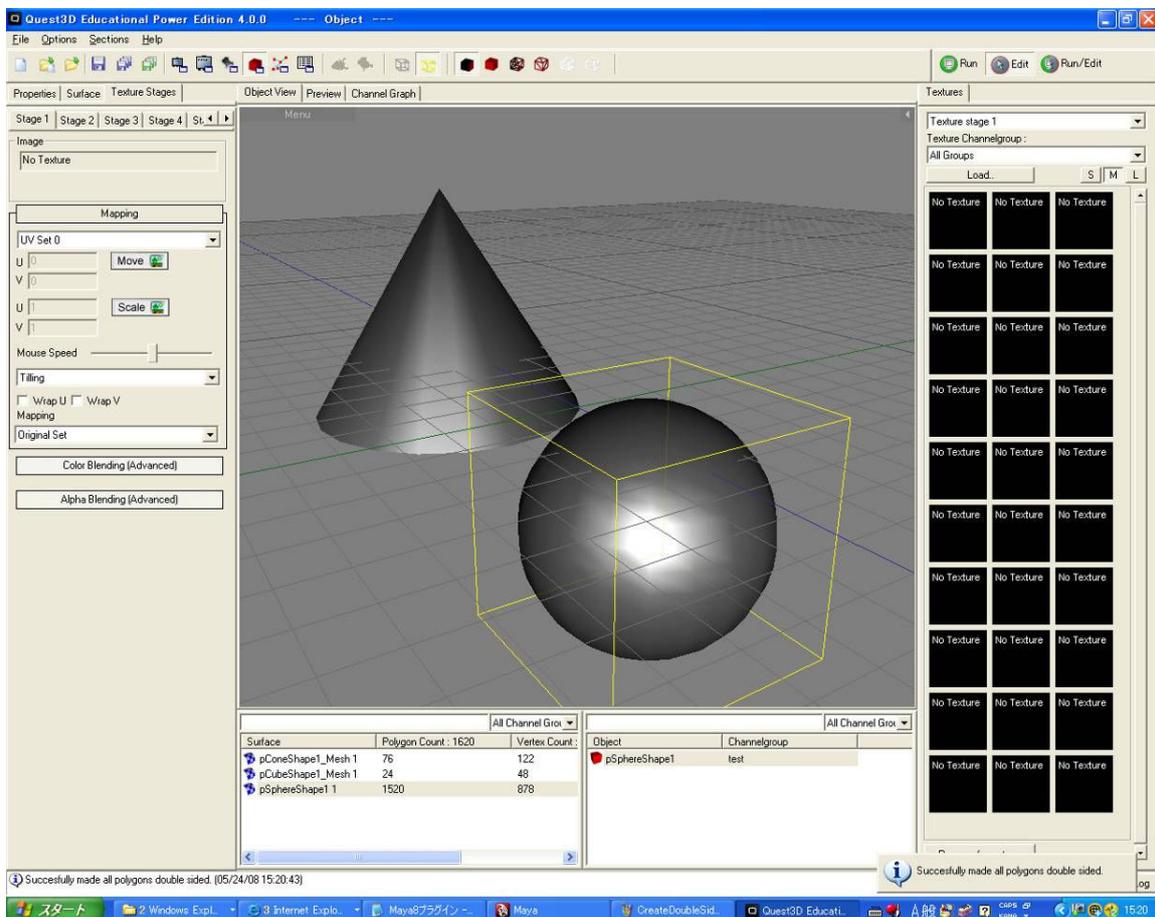
5) Channel Graph をクリックして選んでから、Project Tree の pool 名をダブルクリックすると、Channel Graph に表示される。

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?)





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:

Project 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。

