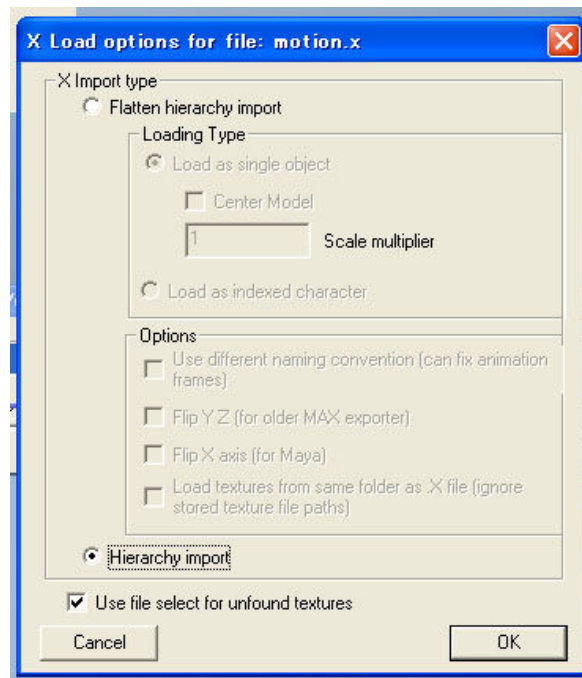
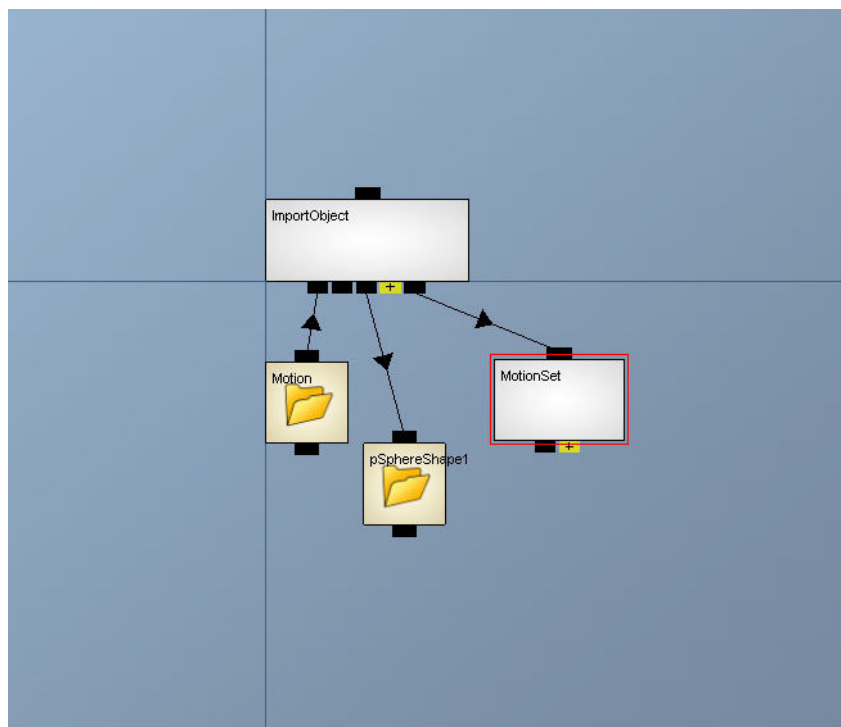


Quest3D メモ
Maya から Quest3D へモーション付 3D モデルをエクスポート/インポートする
Ryoichiro Debuchi

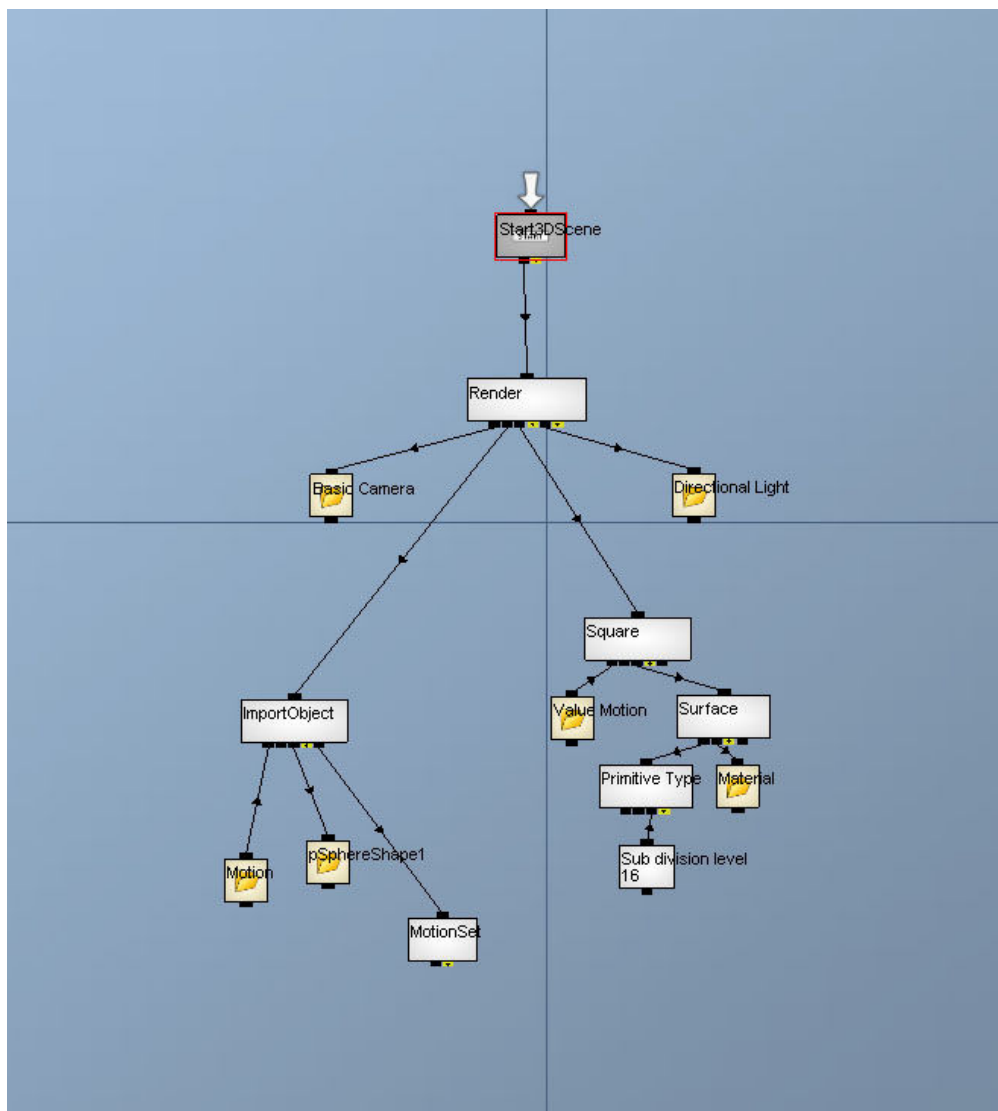
ワールドの中で動かしたい部分は、Maya で新たなシーンとして別に作成します。

- 1) Maya で作成したモデルに移動/回転/スケールのキーフレームアニメーションを付けます。
- 2) File->Export All で X-File でエクスポートします。
- 3) Quest3D 4.0.0 を開きます。
- 4) X Load options for file メニューで、●Hierarchy import にチェックします。

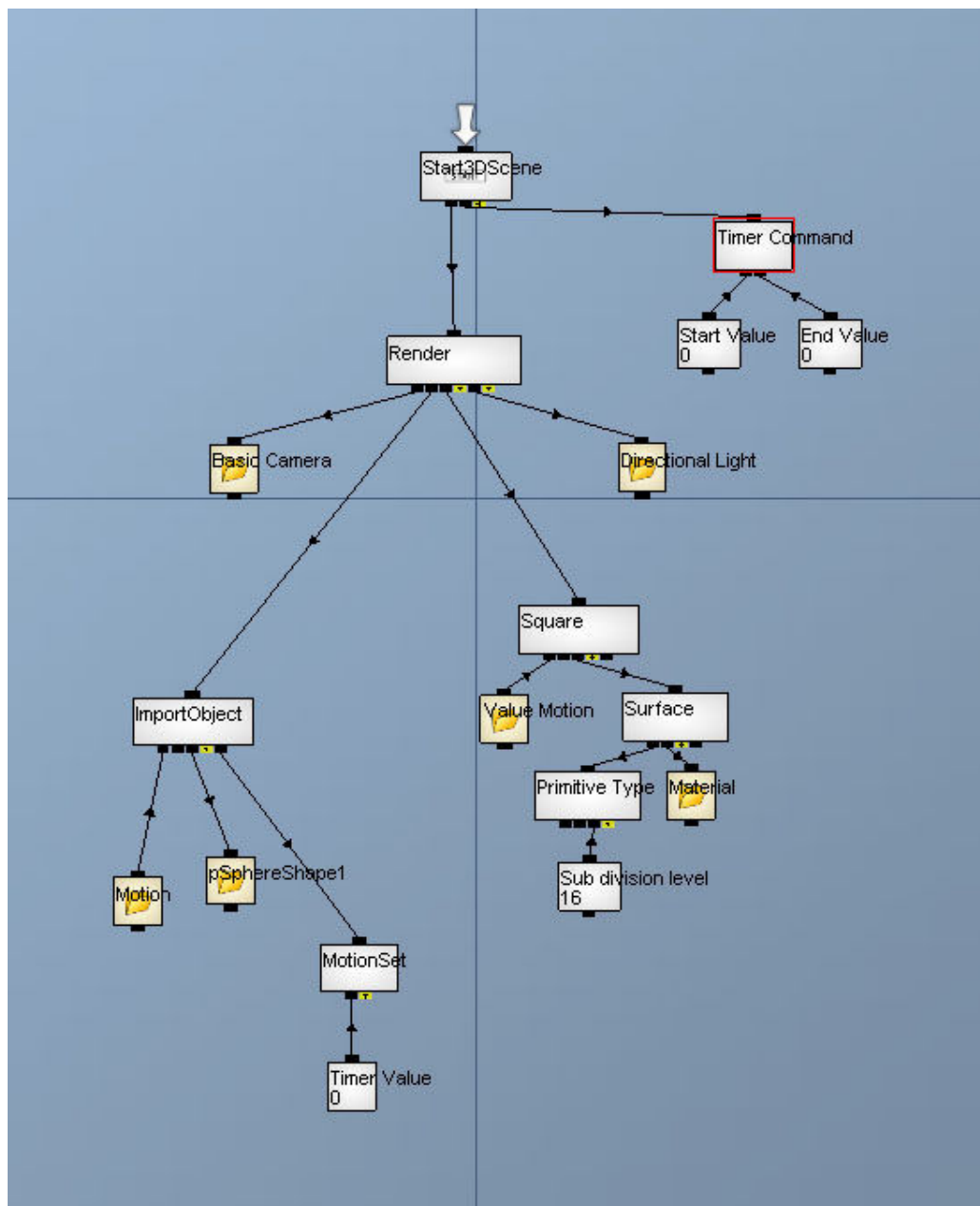




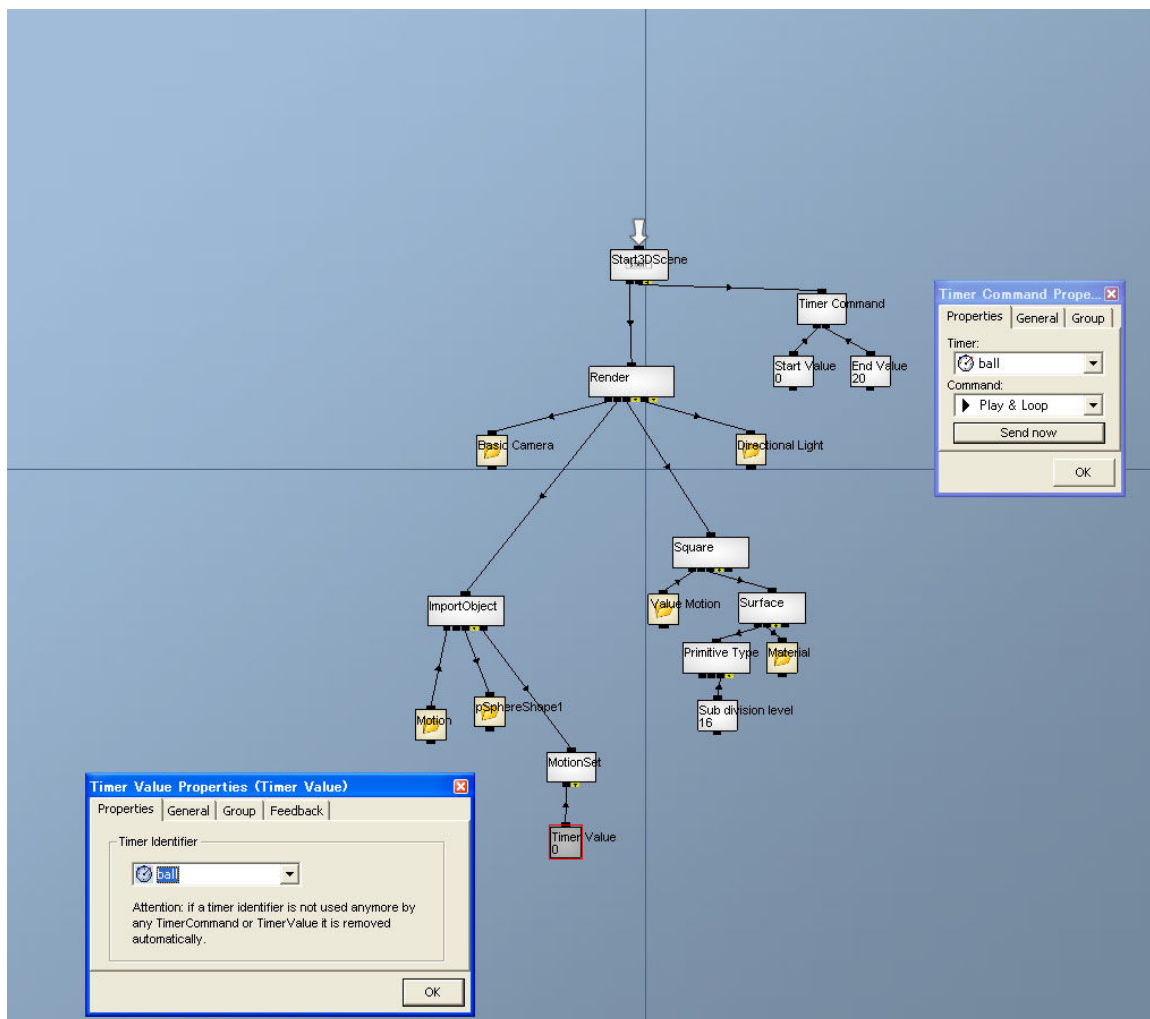
5)いつものように、Template の Simple Scene を使って、作成したモデルをつなげます。



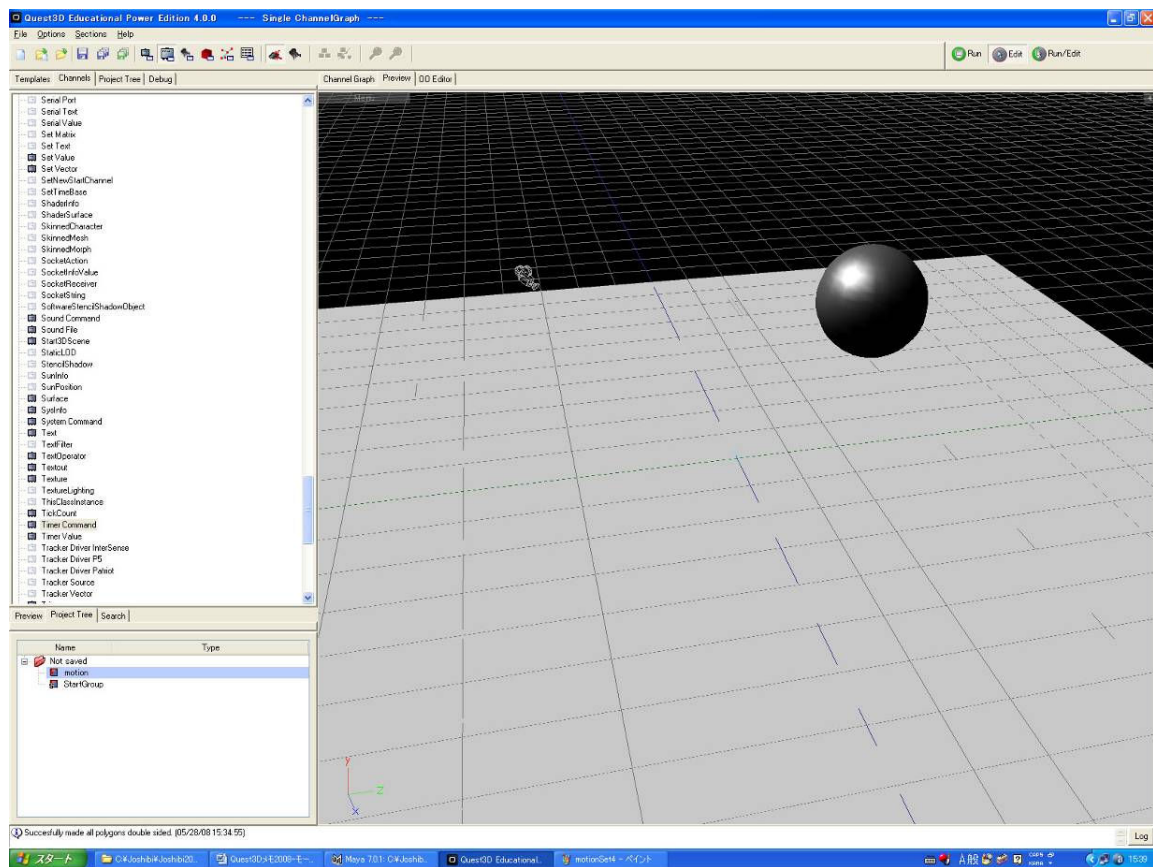
6)左の Channels から、Timer Value チャンネルを取り出し、MotionSet チャンネルにつなぎます。また、Timer Command チャンネルを取り出し、Start 3D Scene チャンネルにつなぎます。



- 7)Timer Command をダブルクリックして、Propertiesを出し、Timer: New.. で適当な名前を付けます。(例えば、"ball"。これは、複数作ったタイマーを識別するためです。) Command:を ▼Play&Loop にします。
- 8)Timer Command の End Value チャンネルをダブルクリックしてフレーム数を設定します。



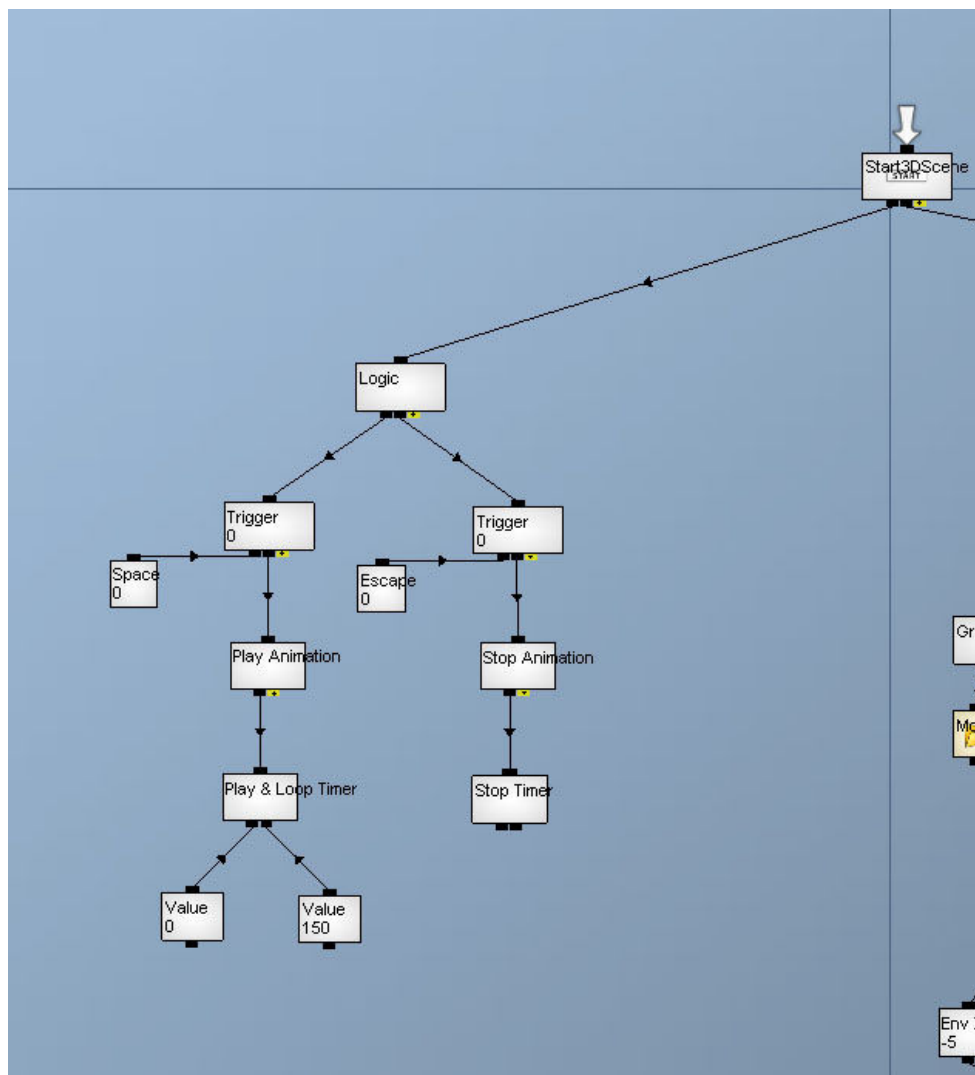
9)Preview 画面で見ると、モーションがループでプレイバックされています。



やってみよう！

- ・ キーボードを押すとアニメーションがプレイバックするようにするには？

Tutorial->Animation を参考ください。



上級編

・物体をクリックするとアニメーションがプレイバックできるようにするには？