Quest3D メモ Maya から Quest3D ヘモーション付 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。

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。
 File->Export All で X-File でエクスポートします。
 Quest3D 4.0.0 を開きます。
 X Load options for file メニューで、●Hierarchy import にチェックします。

	C Load as single object
	Center Model
	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)
• Hie	erarchy import



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。

	est3D Educational Power Edition 4.0.0 Singl	ChannelGraph	
	Options Sections Help		
	👌 🖉 🖗 🖗 🖷 🐂 🛋 🗮 🔌	\$ [ 五云   戶 戶 ]	C Run BEdit BRun/Edit
	es Channels Project Tree Debug	Channel Graph Proview 00 Editor	
	and Bad		
	enal Teut		
	ierial Value		
	at Matrix		
	et Text		-++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
	et Value		+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + +
	at Vector		
	New GlatCharmal		
	TimePare		
	a del de		the the the the
	and and a sector of a sector o		
	instal Distanter		THATHAT
	insedMash		
	insethorn		
	what Antion		the I have been and
	schellefe/Value		and the second sec
	oketRessium		And and a second s
	okalChies		A second s
	Amara Starry IShadoo Object		ACTION AND AND AND AND AND AND AND AND AND AN
	and Command		
	and Contracto		
	origin Compo		and the second sec
	well OD		and the second s
	and Chaden		
	minio		and an and a second a
	e Booline		
	an color		
	and to		
	step Command		A second
	sole		and the second s
	and Citizer		A second se
	NO NOT		and a second
	where a constraint of the cons		
	advers	deres and a second s	frances frances frances frances
	extract others		
	state Lighting		
	ekCaust		and and a second second
	max Compound		
	ne l'ohn		
	anker Deium InterConso		
	arker Driver P5		
	anker Driver Pahint		
	acker Source		and the second
	acker Ventor		
			A second second
	Project Tree Search	the second se	
	a second provide a second s		in the second se
	Name Type		1 manufacture
	Not saved	and the second se	1 month 1
	motion	and the second se	
	🚮 StartGroup		
		and the second	A Antonio A
			( and the second s
		and the second se	and a second
All made al polyces double sided (55/26/08 1534 55)           CA backbit Modeball         Desc00 Educational         Improved 4 - Al(2)			North A Constant
		and the second se	
Idly made all polygors double sized (\$5720:00 1531:55)           P → P         © (\$5xbb;b;b;b;b;b;b;b;b;b;b;b;b;b;b;b;b;b;b		and the second se	( comparison of the second sec
- Z           (4) made #[pdgers doubs sided (05/28/09 1534.55)]           2- A         > Operation (2000)           2- A         > Operation (2000) <td></td> <td></td> <td></td>			
Adymete al polygori doube sided (\$528.00153155)		-7	
Ady male al polygons double sided (05/28/08/1534.57)			A A A A A A A A A A A A A A A A A A A
ddynede el polgoni doule sidel (5528/08/153157)		X and the second s	
luly meter al polycom double islad (05/28/03 1534 55) 27-7-7 😂 04 Saturbin Saturbiati 🖄 Guest D-62000-E 💥 Mays 7.011: Differible. 🗖 Guest D-Educational, 📝 meter Gent - K/D-F 📾 🖄 A (19) 📽 🕿 🚥 🖇 🌾			A A subor
🗲 🗲 😂 (X. San Fall X. San Fall State St	fully made all polygons double sided. (05/28/08 15:34:55)		
🔽 📥 🖕 Q V Josh bill Josh bill Osh bi			
	🖉 🖊 📄 C.¥Joshibi¥Joshibi20. 🔄 Quest3D.9.E200	ーモー、 創 Maya 7.01: C¥Joshib. O Quest3D Educational. 資 motionSet4 - ペイント	曲 🖷 古般 😂 📽 📰 😤 🔍 🐼

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?