Quest3Dメモ Quest3Dの紹介 Ryoichiro Debuchi

☆Quest3D <u>http://www.quest3d.com/</u>

オランダのAct-3D社によるリアルタイム3D開発ツールキットです。 Quest3D™ and related products are developed by Act-3D™.

ツールバージョン: Quest3D Demo 4.0.0 OS: Windows XP

# チュートリアル:

Quest3D をインストールすると、Tutorial Manual と Reference Manual を見ることができる。

スタート->Quest3D->Quest3D 4.0.0->Reference Manual

あるいは、Quest3Dのメニュー->Help->Tutorial Manual

チュートリアルマニュアル本もある。(3.6.6 対応)

### Quest3D の特徴:

ブロックを組み合わせることにより、リアルタイム描画する 3D ワールド を制作できる。3Dモデル、ライト、カメラ、サウンド、ムービー、パーティクル、プ ログラミング、シェーダー機能等を使うことができる。また、マウスやキーボード などによるさまざまなインタラクションをつけることもできる。また、プログラミン グも同様にブロックの組み合わせで行うことができる。

## Publish の形態:

- Quest Viewer 用データ (.q3d)
- ・ Web サイト用(.q3d)
- ・ スクリーンセーバー
- ・ スタンドアローンツール
- ・ インストーラー

# 3D モデルのエクスポート/インポート:

Maya (version 8.5 まで対応)で 3D モデルを作成、X-File でエクスポートして、Quset3D にインポートする。単純なアニメーションは Maya

で付けることもできる。

#### 画面操作:

Alt+L --- 回転 Alt+M --- 上下左右 Alt+R --- ズーム

または、 M スクロール --- ズーム M hold --- 上下左右

デモ/サンプルの開き方

File->Open Project で、

```
C:/Program Files->Quest3D->Quest3D 4.0.0->Examples/Tutorials
```

#### キーワード:

	Channel - 基本ブロックとなるもの。それぞれ、BaseTypeとTypeを持っている。
-	Link Square - Channel の上下にあるチップの足のようなもの。それぞれのパラメーターに対
応。 -	リンク LinkSquare と LinkSquare(「足」と呼びますね)を結んだもの。矢印の方向があ
る。	リンクのつけ方 -「足」と「足」をマウスドラッグで結ぶ。つなぐことのできる「足」は緑色、つな
げないと	ころは赤色となる。
	リンクの消し方 - リンクをクリックして選択(赤色になる)->Delete で消去。 Channel のパラメーター - ダブルクリックでさまざまな Properties がポップアップさ
れる。	
	フォルダー -複数 Channel をまとめたもの。ダブルクリックでフォルダーに入る。Folder Up
のフォル	ダーダブルクリックで元に戻る。
	フォルダーの作成 Channelを複数選択してスペースキーでフォルダーとなる。
	フォルダーの解除 フォルダーを選んで右マウスクリック -> Unpack

#### ツール画面:

Templates ---- 用意された channel の集まり。そのまま使えるものが多い。 Channels - すべての Channel がそろっている。ドラッグ&ドロップで ChannelGraph 画面に追加できる。 Project Tree --- プロジェクト構成。プロジェクトは.cgr(Channel Group)ファイルに 対応している。 ChannelGraph --- チャンネルグラフを見る。 Preview - 作成しているコンテンツのプレビュー。 Run --- 実際の画面 Edit --- エディット画面

#### メニュー:

File -> New Project --- 新しいプロジェクトを作成

- ➔ Open Project --- プロジェクトを開く。
- → Import ---- 別のプロジェクトを追加で開く。あるいは、3D モデルを開く。
- → Save Group As.. --- 名前をつけてプロジェクトを保存。
- → Save All --- すべてを保存する。

→ Publish --- コンテンツ(デスクトップツール等)として書き出す。

Selection -> Dual Channel Graph --- 上下にふたつの Channel Graph を表示。

->Single Channel Graph --- ひとつの大きな Channel Graph を表示。

->Animation --- アニメーション操作画面を表示。

->Object --- オブジェクト操作画面を表示。

Object 画面

Properties --- マテリアル設定。 Surface \_\_\_\_\_ 透過等の設定。

Texture Stage --- テクスチャの設定。

Texture ---- テクスチャ画像の設定。

Object ---- 含まれるオブジェクトリスト。