

エンライヴン 基礎編テキスト Lesson1

■ Lesson1-1 エンライヴンの基本と3Dモデルの準備

起動した基本画面です。

メニューバー:
読み込みや保存などの操作

タブ:
機能切替
Scene Setp
=基本機能

Herarchy Viewer:
作業中
パーツ
リスト

Object Attribute:
座標や質感を決定

Media Palette:
3D、2D、
サウンド
など、
コンテンツ
素材リスト

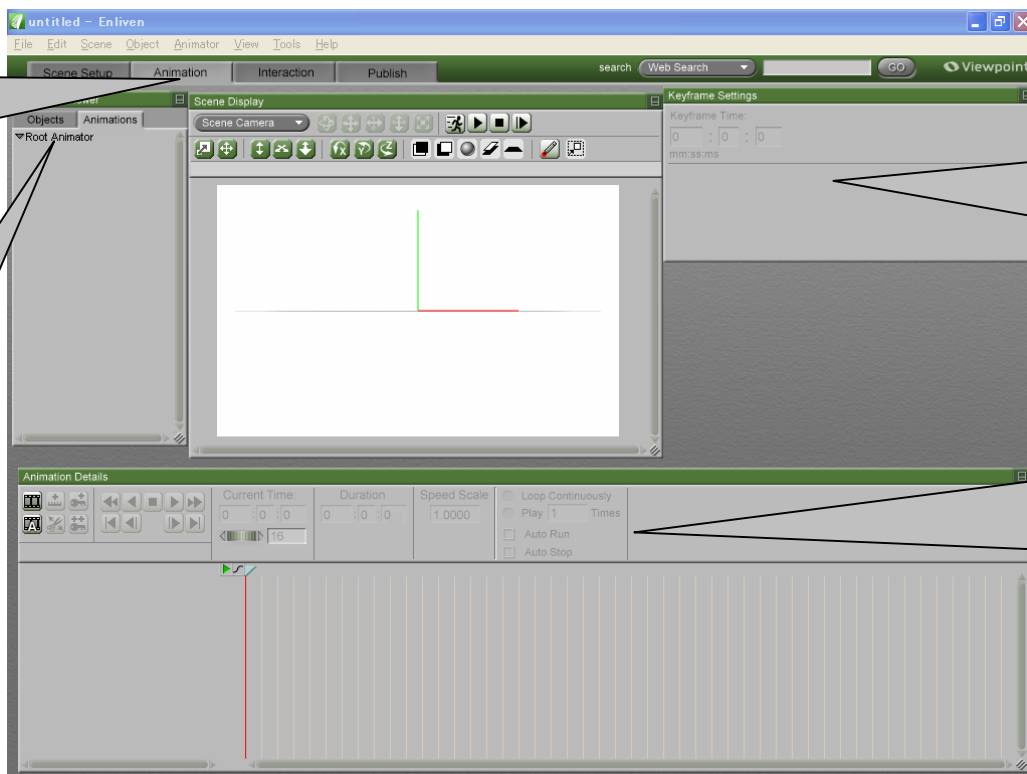
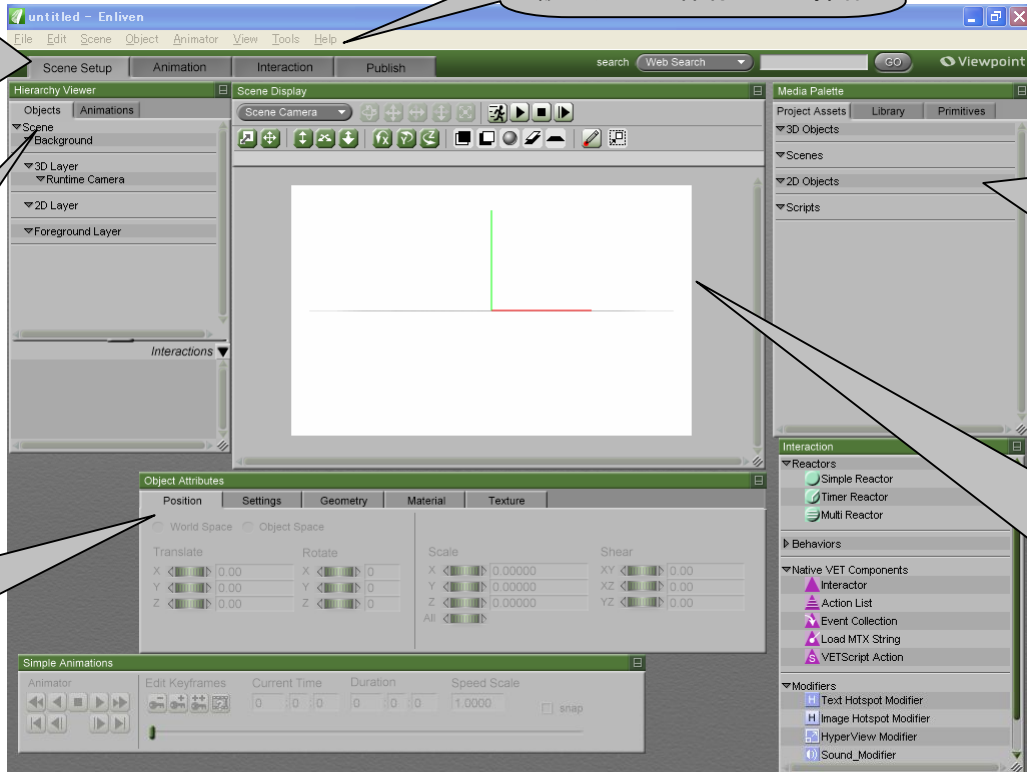
Scene Display:
メインの作
業画面。
上のツール
ボタンでの
作業が可

Animation
タブ:
アニメー
ション機能

Herarchy Viewer:
アニメー
ション
リスト

Key Frame
Setting:
アニメー
ションのキー
フレームを
設定する

Atimation
Detaile:
アニメー
ションの時間
変化とキー
フレームを
設定する



エンライヴン 基礎編テキスト Lesson1

Intraction タブ:
インタラクティブ動作設定機能

Intraction:
インタラクティブ動作リスト

Object Attribute:
座標や質感を決定

Behavior Editor:
インタラクティブ動作のタイミング設定

Publish タブ:
Webサイトへの書き出し確認機能

Web Display:
ブラウザでの動作プレビュー画面

Content Debbger Panel:
動作のチェック画面の表示設定

Publish:
Webサイトへの書き出し設定

Content Debugger Viewer:
時間変化における動作のチェック画面

Time Stamp	Embed ID	Message Level	Message Category	File(Line)	Message
08:14:01	0	Info	ScopeTiming	NONE	Start: <Reg> Updating Component directory 'C:\Program Fil
08:14:01	0	Info	ScopeTiming	NONE	Start: <Reg> Updating Component directory 'C:\Program Fil
08:14:01	0	Info	ScopeTiming	NONE	Start: <Reg> Updating Component directory 'C:\Program Fil
08:14:01	0	Info	ScopeTiming	NONE	Start: <Reg> Updating Component directory 'C:\Program Fil
08:14:01	0	Info	ScopeTiming	NONE	Start: <Reg> Updating Component directory 'C:\Program Fil
08:14:01	0	Flood	MTS_Scene_Poll	NONE	76046604
08:14:01	0	Info	General	NONE	Attaching Module 0x0
08:15:15	0	Info	ScopeTiming	NONE	Start: <Reg> Updating Component directory 'C:\Program Fil
08:15:15	0	Info	ScopeTiming	NONE	<Reg> Updating Component directory 'C:\Program Fil
08:15:15	0	Flood	MTS_Scene_Poll	NONE	177601180

■Lesson1-2 エンライヴン以外の制作に必要な3D ソフト、2D ソフト

まず、Web3D コンテンツの構築にあたり、ツールの連携を提案します。

1. 3D

エンライヴンは OBJ 形式か、3dsmax の ASE 形式しかフリートライアル版では読み込むことはできません。この2つを書き出せる3D ソフトであれば、どんなものでも可能ですが、以下の問題があります。

- 1) テクスチャーの UV 座標情報が入るものでないと、テクスチャーが出ません。
- 2) OBJ 形式では、モデルデータの組み立て情報が欠落します。エンライヴンで再度組み立てが必要です。
- 3) // 、モデルの基点(ピボットまたはセンター)が重心になってしまいます。

※エンライヴンのプロ・バージョンは、DeepEploration という変換ソフトが付随して、あらゆる CAD や3D の変換機能をもっています。

エンライヴンの3D 形式の MTX、MTS で書き出せる場合は当然読み込めます。
また、米国 Sense8 社の nff 形式も対応しており、テクスチャ付きで OK です。

対応するソフトは以下です。

- 3dmax Autodesk 40 万円 …ASE 書き出し
- Metaseqia シェアウェア 5 千円 …OBJ 書き出し
- 3Dace フリーウェア 0円 ……OBJ 書き出し
- Poser イーフロンティア 1 万円 …MTS 書き出し
- CARARA イーフロンティア 1 万円～ …MTS 書き出し
- Shade イーフロンティア 1 万円～ …MTS 書き出し

コスト的な面では、CARARRA が最も Viewpoint に適しているツールであると考えますが、国内外でのシェアや参考文献が少ないことが懸念されます。

お手軽には、3Daceをオススメします。以下のURLから無償でダウンロードできます。

<http://hp.vector.co.jp/authors/VA017881/>

2. 2D

扱える画像は、JPEG、GIF、PING、BMP、TIFF など一通り OK です。
アルファチャンネルの設定も読み込まれ、透明テクスチャーに使えます。

3. 動画

Flash の SWF が読み込めて、あらゆる箇所で使うことができます。AVI や QucikTime も可能ですが、フリートライアル版では不可能です。プロ・バージョンでは、Flash ムービーや Mepg 並の高画質・高速のエンコードを行います。もちろんストリーミングサーバは不要です。

4. サウンド

サウンドは Wave や MP3 が可能ですが、プロ・バージョンが必要です。「TalkNow」というソフトで対応します。

■Lesson1-3 エンライヴンの制作の流れ

Viewpoint を始め、Web3D コンテンツの基本的な作業の流れは以下です。

3D、2D、Flash、ビデオ、サウンドなどの素材を別ソフトで作成し、エンライヴンでまとめ、それを Web ページとして出力し、公開します。

公開に当たっては、通常の HTML、JAVASCRIPT、CCS などが普通に使えます。Flash は 3D に貼ることも、背景や前面に出し、操作することもできます。もちろん、ActionScript も対応しています。

また、特殊なサーバーは不要です。



サイトのデータは校正は、4 つから成り立ちます。

1. MTZ または MTX

これは、3D を含んだコンテンツの動作プログラムです。XML で書かれています。

MTZ がバイナリ、MTX がテキストです。

MTX であれば、CGI で書き換えることができ、ダイナミックな操作の変化が可能です。

2. MTS

暗号化された 3D、2D などの素材データです。ここから MTZ からデータを引き出して読み出します。

それ以外の方法では操作できず、著作権を守ることができます。

3. HTML コンテンツをレイアウトします。

4. Viewpoint 用の JAVASCRIPT

ボタンでアニメーションを動作させる場合、HTML との操作のやりとりをする必要があります、必須になります。

