# Lightwave3Dを使ったFlash3Dアニメーション入門編

東京てら子 2010.12.12

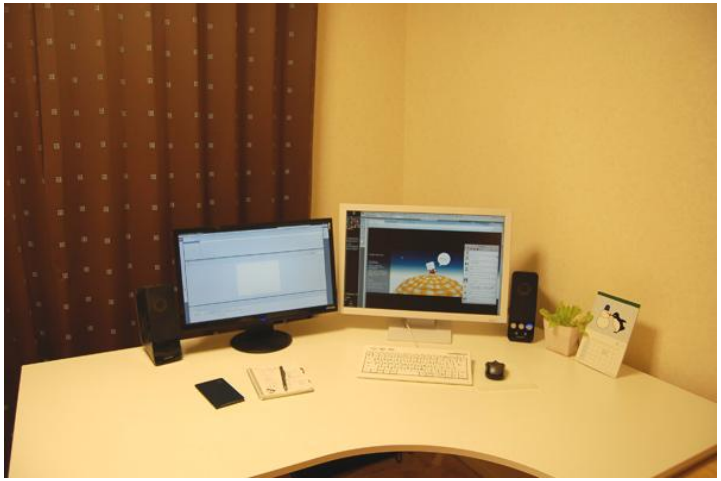
# 自己紹介

## 鈴木克史（すずきかつし）

インタラクティブデザイナー / デベロッパー

1981年新潟県生まれ

大学卒業後、web製作会社での4年間の勤務。webにおけるプロモーション企画、Flashサイトの開発を経験。2009年4月より個人として活動を開始。



# 本日の内容

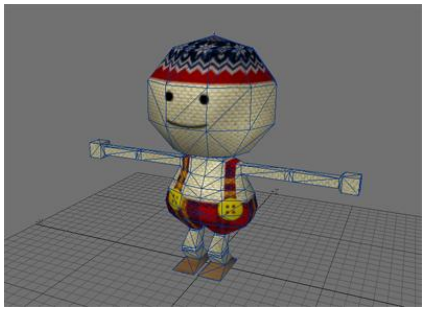
- こんな感じのキャラクターアニメーションをFlashで作る。

http://orange-suzuki.com/temp/chara_motion4/

# はじめに

- Flashで3Dを表示するために必要なもの

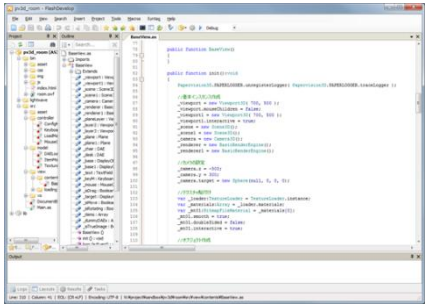
1. **ポリゴンのデータ**
   (ポリゴンの頂点データを記述したファイル)



2. **テクスチャ画像**
   （画像ファイル）

3. **モーションのデータ**
   (歩くアニメーションなど)

1. **レンダリングエンジン**
   (ActionSctiptによる3Dレンダリング)



# 制作の流れ

1. **モデリング（形状作成）**
   Lightwave 3Dでモデルデータを作成。

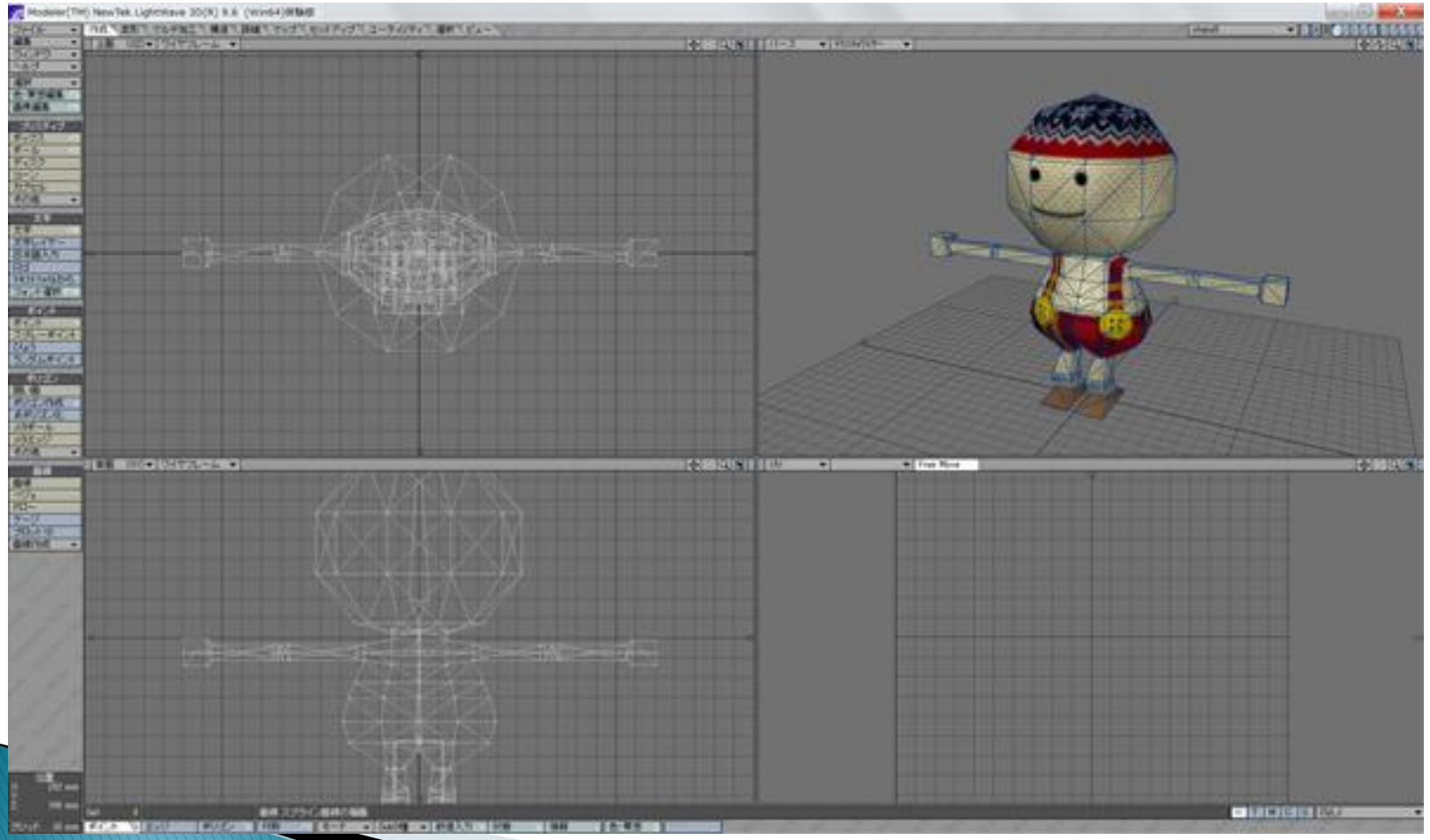
2. **テクスチャリング（質感設定）**
   UVマップを作成し、Photoshopなどでテクスチャ画像を作成。

3. **モーション作成 （歩行アニメなど）**

4. **FlashPlayerに表示**
   モデルデータとテクスチャデータを読み込んで表示する。
   マウスのアクションなどを追加する 。

# モデリング

- 形状作成



# モデリングの流れ

- 大きさ把握
- ポリゴン数の目安を把握
- 形状作成
- ポリゴン数の調整
- 確認

# テクスチャリング

- キャラクターの質感を作ります。

# テクスチャリングの流れ

UVマップ作成 (Modeler)

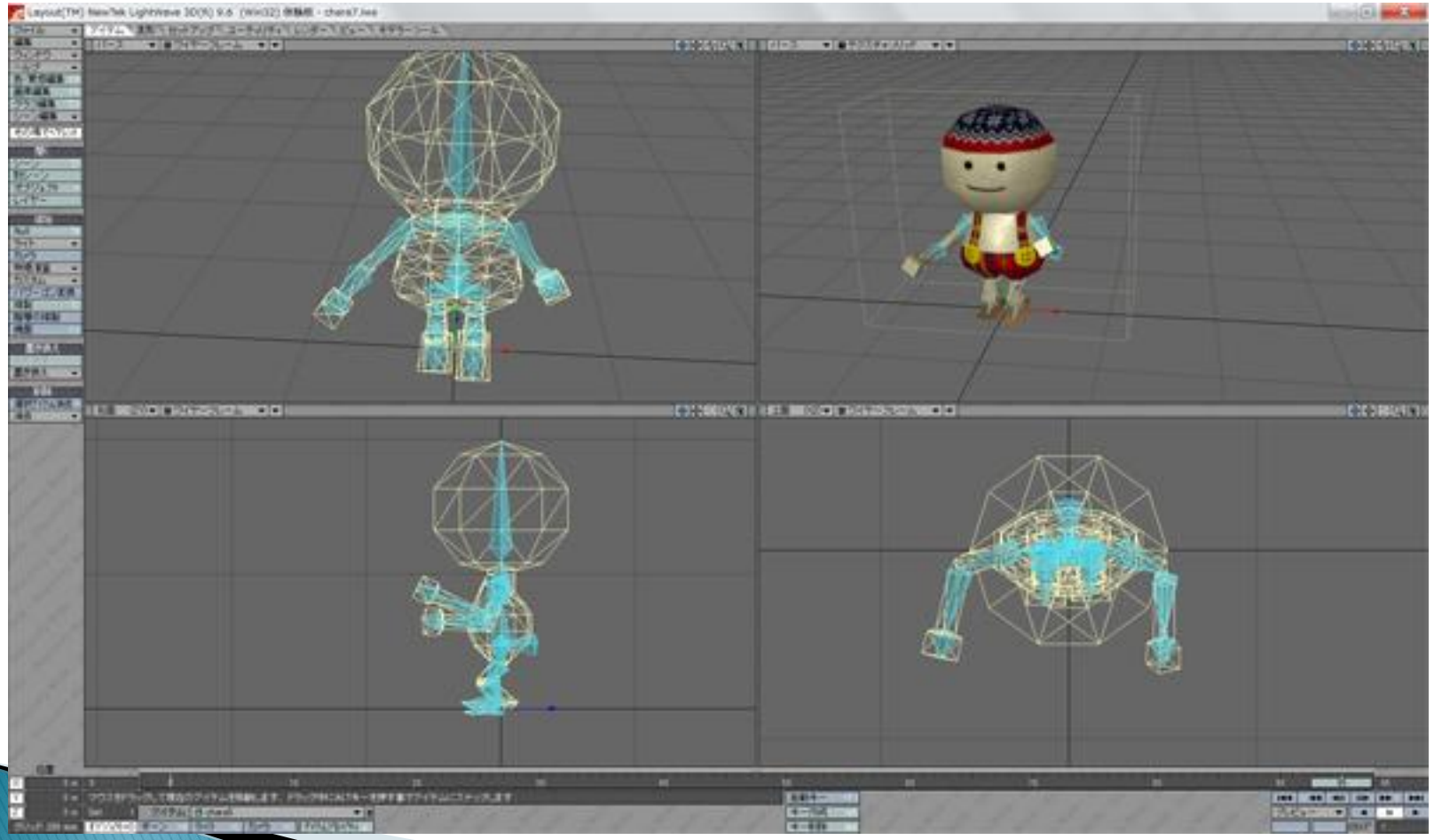
テクスチャ画像作成 (Photoshop等)

質感調整 (Layout:サーフェイスベイキングカメラ)

PNG画像生成

# アニメーション

- 歩くモーションを作ります。



# アニメーションの流れ

ボーンの作成 (Modeler)

ウェイトマップの作成 (Modeler)

モーションの作成 (Layout)

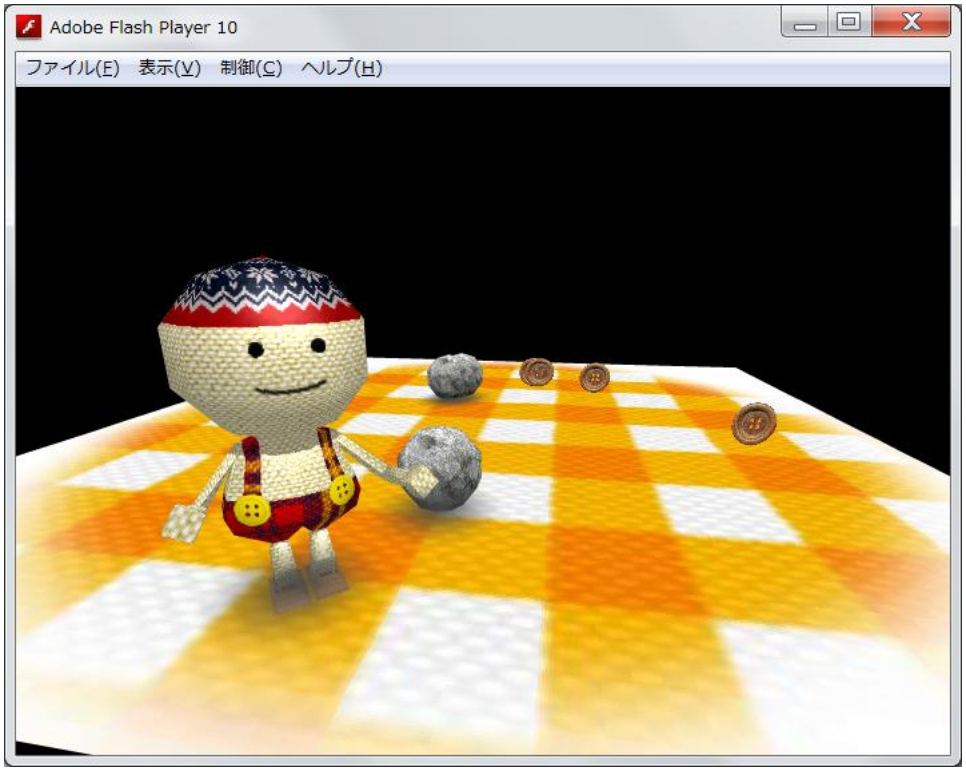
Xファイル生成 (Layout)

DAEファイル生成 (Unwrap 3D)

※Yellow Soupさんのブログ
http://www.ahiru.org/archives/135
※ Unwrap 3Dのサイト
http://www.unwrap3d.com/u3d/

# Flashに表示

- ActionSctiptによる3Dレンダリング



# Flashに表示

- ポリゴンデータの読み込み
- 画像データの読み込み
- イベントの追加 (キーイベント、マウスイベント)
- ポリゴン表示
- ブラウザで確認

Lightwave3Dを使ったFlash3Dアニメーション:入門編

# おわり