

Lightwave3Dを使ったFlash3Dアニメーション 入門編

東京てら子 2010.12.12

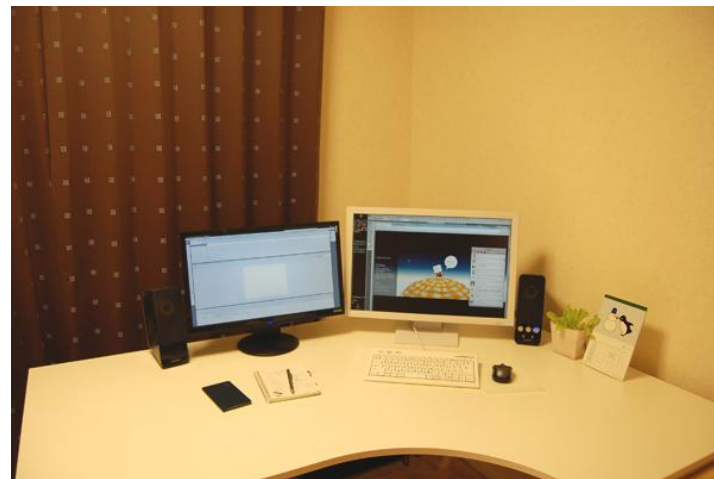
自己紹介

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

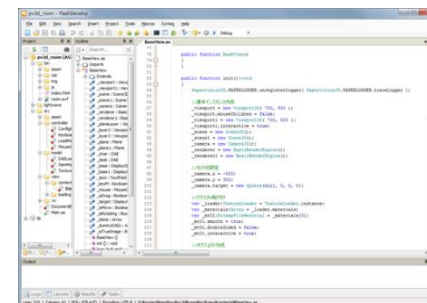
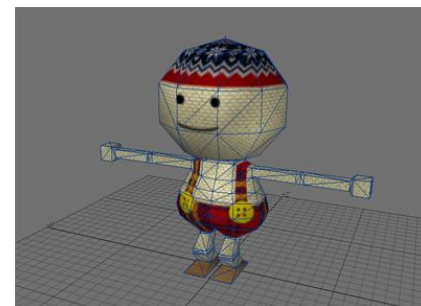
▶ Flashで3Dを表示するために必要なもの

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**
(ActionScript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。

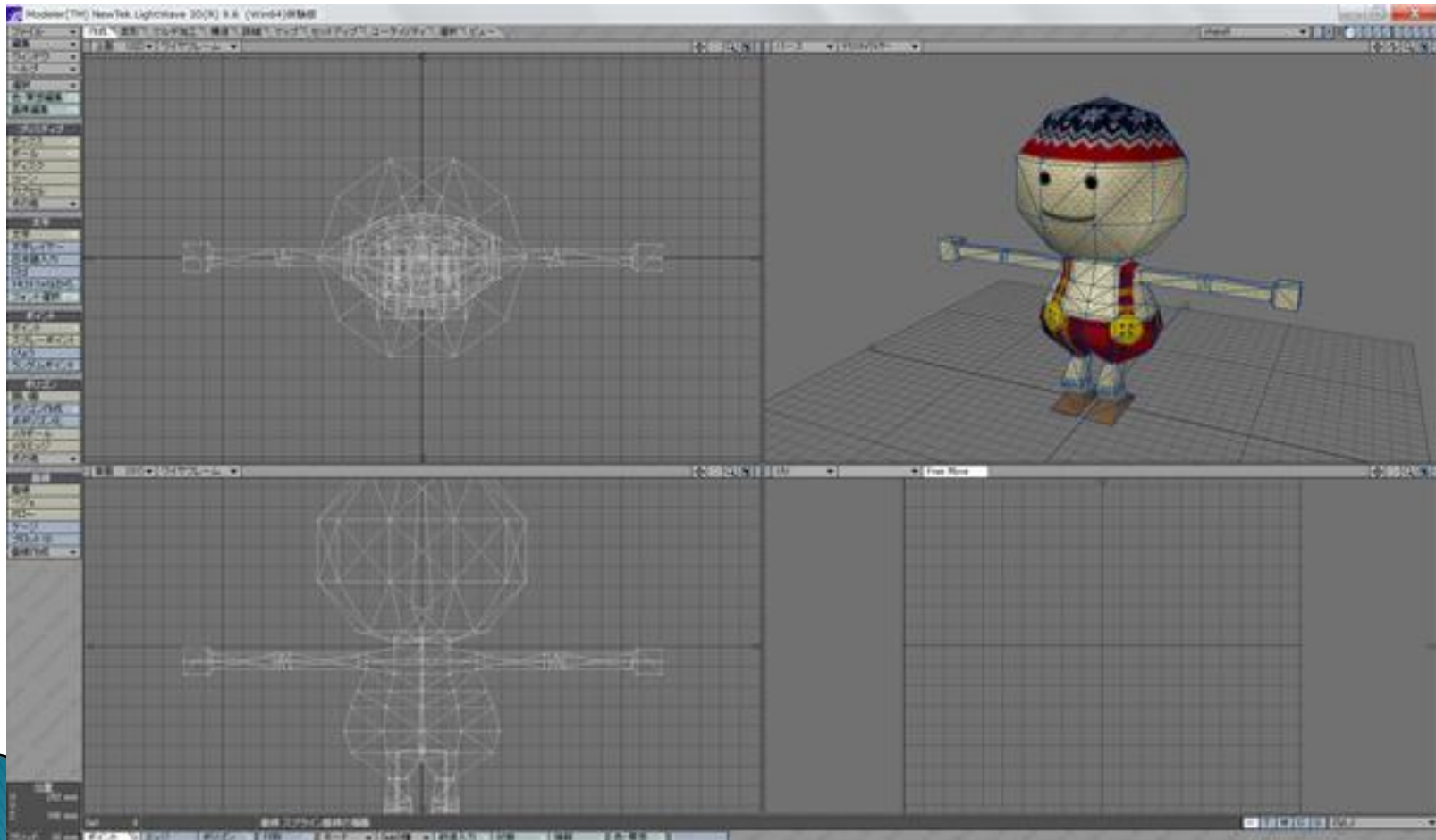
3. モーション作成（歩行アニメなど）

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)

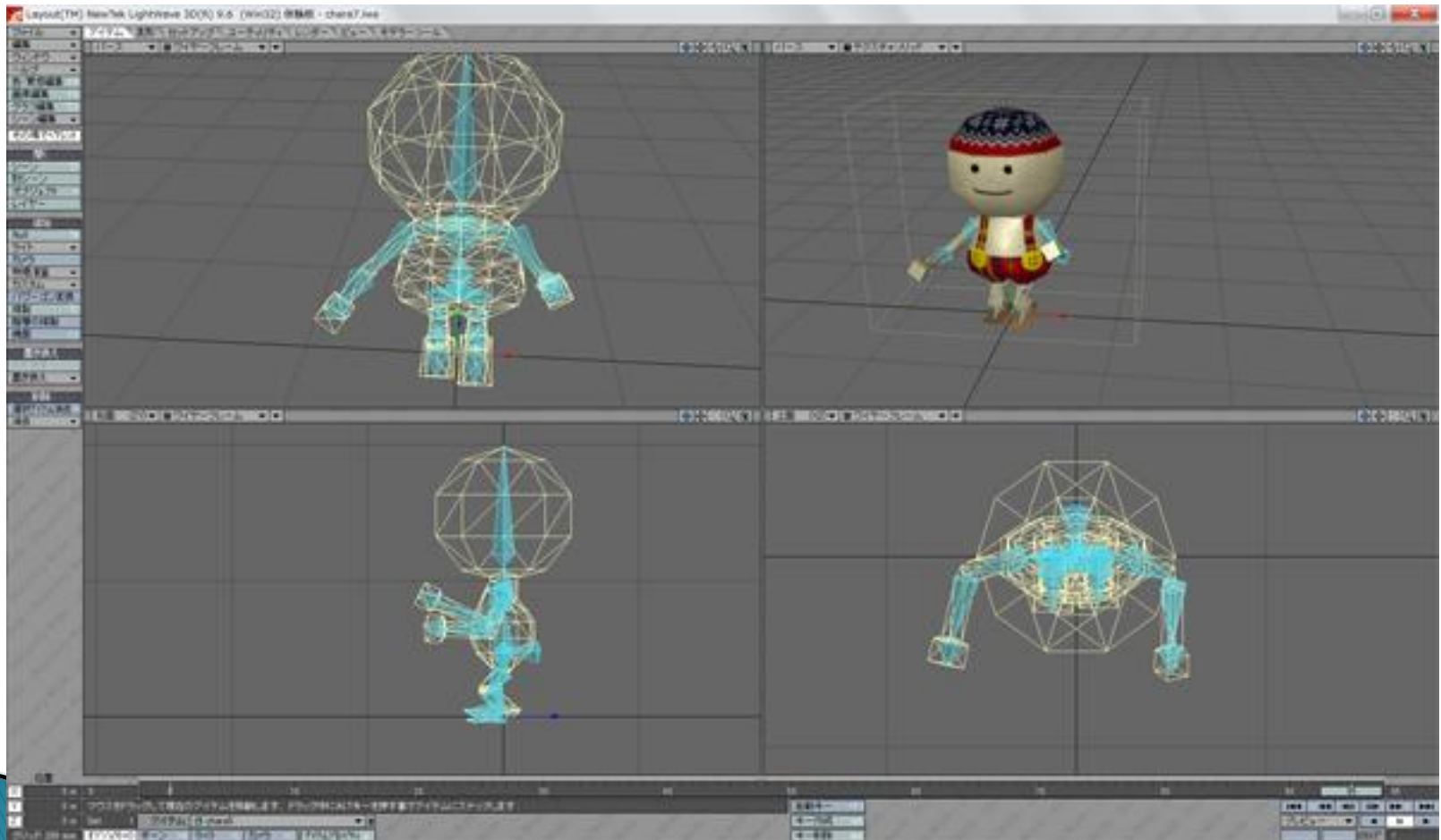
テクスチャ画像作成 (Photoshop等)

質感調整 (Layout:サーフェイスベ
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

ボーン作成 (Modeler)

ウェイトマップ作成 (Modeler)

モーション作成 (Layout)

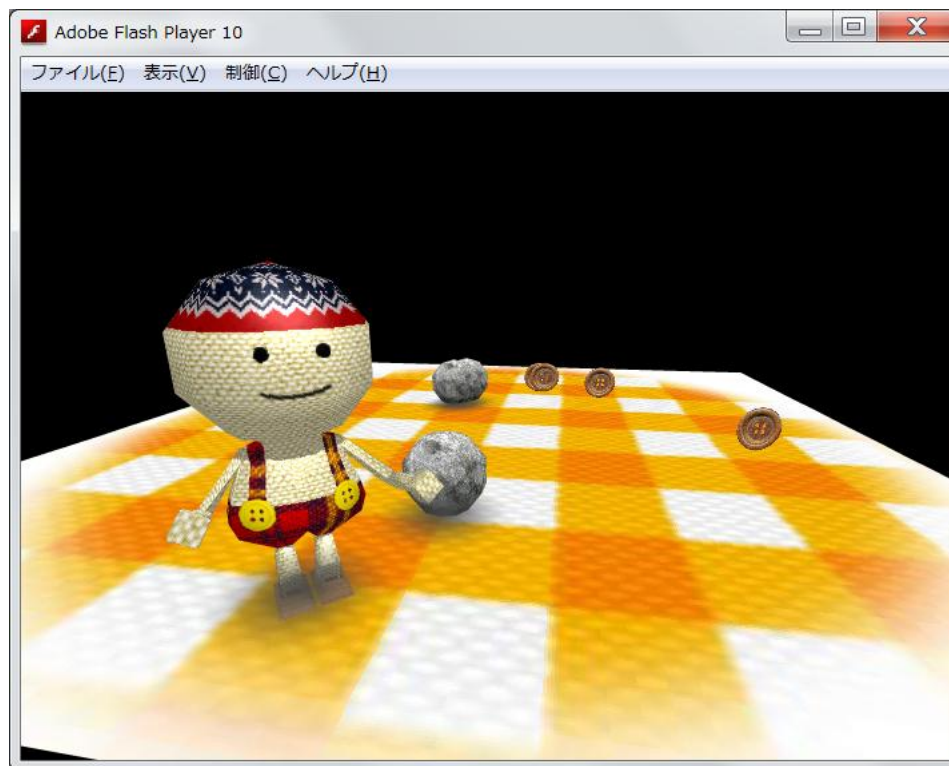
Xファイル生成 (Layout)

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

- ▶ ActionScript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