

# HRC2WRL Ver. 1.2

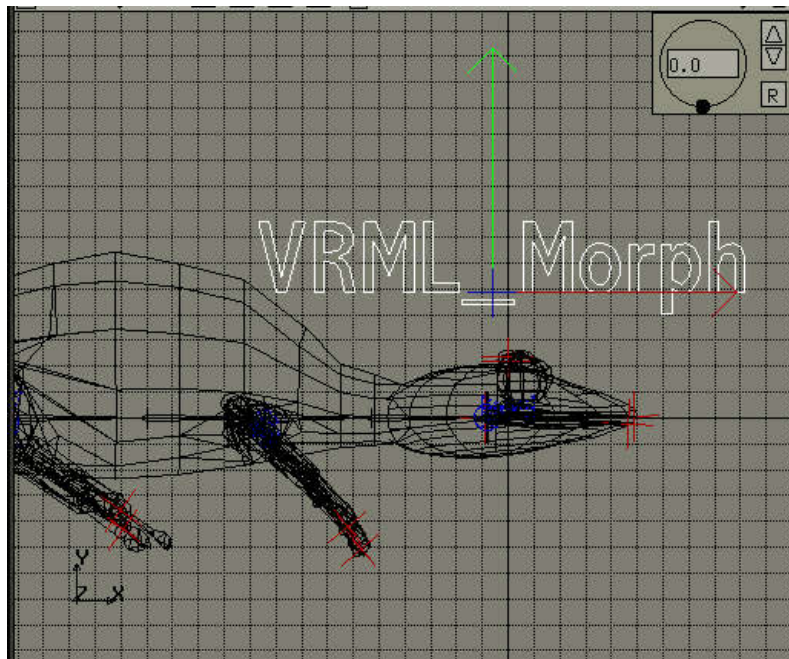
VRML97 Exporter from SOFTIMAGE(R) | 3D HRC  
Ryoichiro Debuchi  
atom co., Ltd. July 1999

はじめに

インストール

Hrc2Wrlの使用法

Hrc2WrlMotionの使用法



は 次ページに進みます。



は 前ページに戻ります。





## はじめに

Hrc2Wrl / Hrc2WrlMotionはSGIバージョンのSOFTIMAGE 3Dから、ポリゴンモデルをVRML 2.0(97)のWRLファイルに出力するためのプラグインです。

Lattice/Deformation/Cluster/Shape/Skelton/Dynamic SimulationなどのSOFTIMAGE 3Dの高度なオブジェクトの自由変形アニメーションを、VRMLの頂点補間機能を使ってコンバート可能です。

スケーリング / 回転 / 移動のキーフレームアニメーションにも対応。

テクスチャ座標、グローバルマテリアル、ローカルマテリアルも同時に変換。

このツールは、一回の動作でひとつのオブジェクトのみエクスポートするもので、階層化したHRCモデルを一度にコンバートするものではありません。





## インストール

1)ダウンロードしたHRC2WRL.tar.gzの解凍。  
UNIXコマンドライン上で、

```
> ungzip HRC2WRL.tar.gz  
> tar xvf HRC2WRL.tar
```

この作業で、/HRC2WRLというディレクトリを得ることができます。

2)SOFTIMAGE にプラグインをカスタマイズする。  
HRC2WRL/custom の下には次の3つのディレクトリとファイルがあります。

```
bin / Hrc2Wrl, Hrc2WrlMotion, hrc2wrl, pop_err  
model / Hrc2Wrl.cus  
motion / Hrc2WrlMotion.cus, VRML_Morph.hrc
```

スーパーユーザーとなり、このそれぞれのディレクトリ内のファイルすべてを  
対応する、あなたのSOFTIMAGE システムディレクトリにコピーしてください

。

```
/binの下すべて      -> soft/3D/custom/bin   の中へ  
/modelの下すべて    -> soft/3D/custom/model   の中へ  
/motionの下すべて   -> soft/3D/custom/motion  の中へ
```

\*ディレクトリ名[soft]は、あなたのシステムに固有のものを御使用ください。

3) プラグインのチェック  
SOFTIMAGE 3Dを立ち上げなおし、

```
Model->Draw->Hrc2Wrl  
Motion->Effect->Hrc2WrlMotion
```

のメニューがあることを御確認ください。



## Hrc2Wrlの使用法

export .wrl (VRML 2.0)

Directory Name

File Name

Attach NavigationInfo ?

Attach BBox ?

Output in Short Values ?

Save Transformation ?

Attach Local Material ?

Use Concave Polygons ?

Solid ?

Attach Texture ?

Texture File Name

Use texCoordIndex ?

#use texCoordIndex for UV-texture.

Axis of Texture (Cylindrical/Spherical Mapping)

axis X  axis Y  axis Z

Cancel Ok



- 1) SOFTIMAGE 3Dにて、ポリゴンベースのオブジェクトを作ります。  
場合によって、Material, Textureを付けます。
- 2) Model->Draw->Hrc2Wrl メニューを表示します。
- 3) パラメーターを設定後、[OK]し、希望モデルをクリックします。

### パラメーターの説明

Directory Name      WRLファイルをセーブするディレクトリ名。フルパスを  
キーボード入力します。

例) /indigo/usr/atom/vrml

File Name            WRLファイル名。      拡張子.wrlは必要ありません。

Attach NavigationInfo ?      NavigationInfo ノードを取り付け、ナビゲーション  
をEXAMINEモードに設定します。

Attach BBox ?            Group ノードにBBOX(ジオメトリの表示範囲) を取り  
付けます。

Output in Short Values ?      頂点座標の浮動小数点値を短い値で出力します。

例) 1.000000 -> 1

(注) ただし、0.000000 -> 2.18557e-07 などと表記することがあります。

Save Transformation ?      Transform ノードを付け加え、オブジェクトのスケール  
/回転/平行移動値を出力します。

(注) これをチェックせずに、Effect->Freezeしたオブジェクトをセーブしても、  
見た目は同じです。











## パラメーターの説明

\*左側メニューはHrc2Wrlと同じです。

Save Transform Animation? スケール / 回転 / 平行移動のキーフレームアニメーションをセーブします。

Save 3D Morphing? オブジェクトの変形アニメーションをセーブします。

(注) オブジェクトを変形させない場合には必ずチェックをはずしてください。大きなファイルを作成します。

Start Frame/End Frame/Frame Step VRMLの中でのキーフレームが設定されます。適度なキーフレーム数になるようにしてください。

How to Play-back

One-way 一方通行。

Loop 最後のフレームを初めのフレームにつなげます。

Switch Back 最後のフレームまで行った後、初めのフレームに逆戻りします。

Cycle Interval TimeSensor内のcycleIntervalを設定します。アニメーションの長さ(秒)です。

Attach TouchSensor? TouchSensor(クリックすると動きだすセンサー)を取り付けます。

(注) Hrc2WrlMotionは、CoordinateInterpolatorノードを使って、3D-Morphingを行うもので、本当の意味でのスケルトンアニメーションを行うものではありません。このため、出力するフレームステップはある程度細かく設定する必要があります。

\*SOFTIMAGE(R)3D は米国 Avid Technology, Inc の登録商標です。

お問い合わせ

Ryoichiro Debuchi, atom co, Ltd. debuchi@atom.co.jp