

List

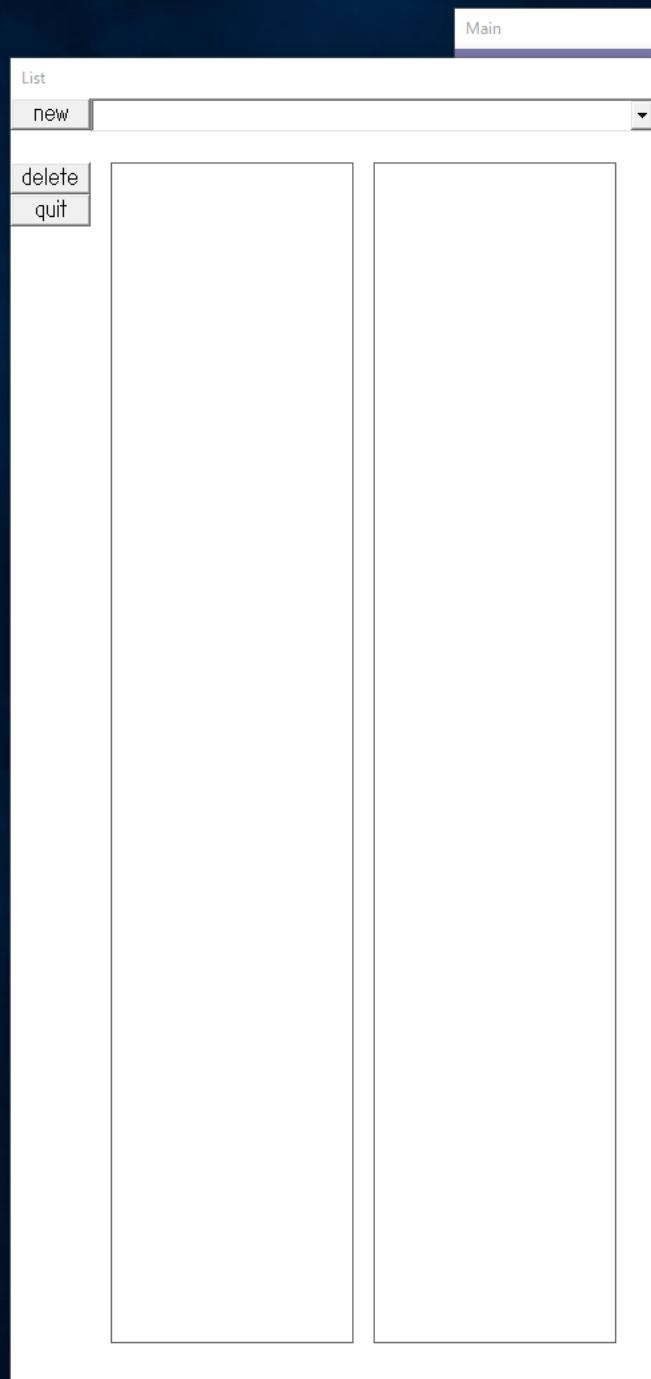
new

delete

quit

Editor

pos	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
rot	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
siz	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
amb	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
dif	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
spe	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
N	<input type="text" value="0.000000"/>		
d	<input type="text" value="1.000000"/>		
light col	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
light dir	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>



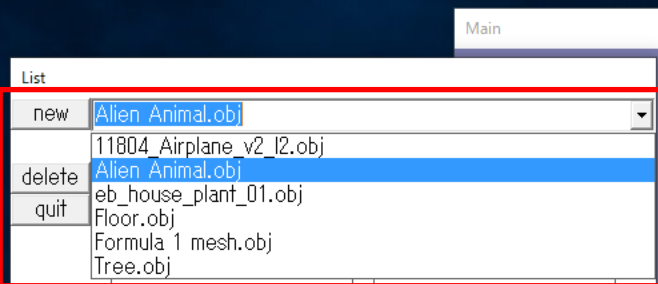
Mainウィンドウ
・ 3Dモデルを表示します

Editウィンドウ
・ 3Dモデルのパラメータを調整します

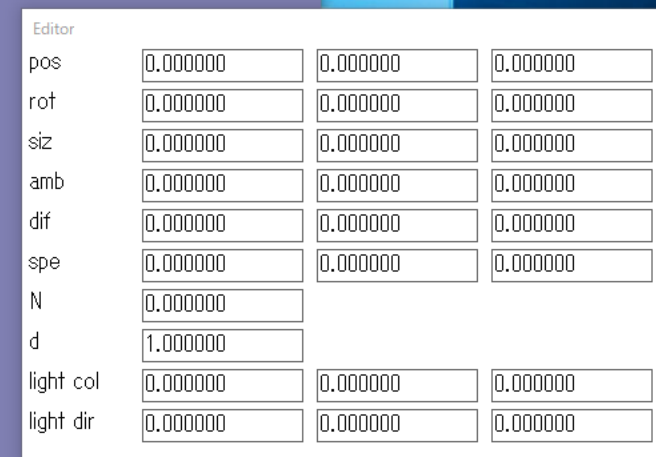
Listウィンドウ
・ 3Dモデルを列举します。

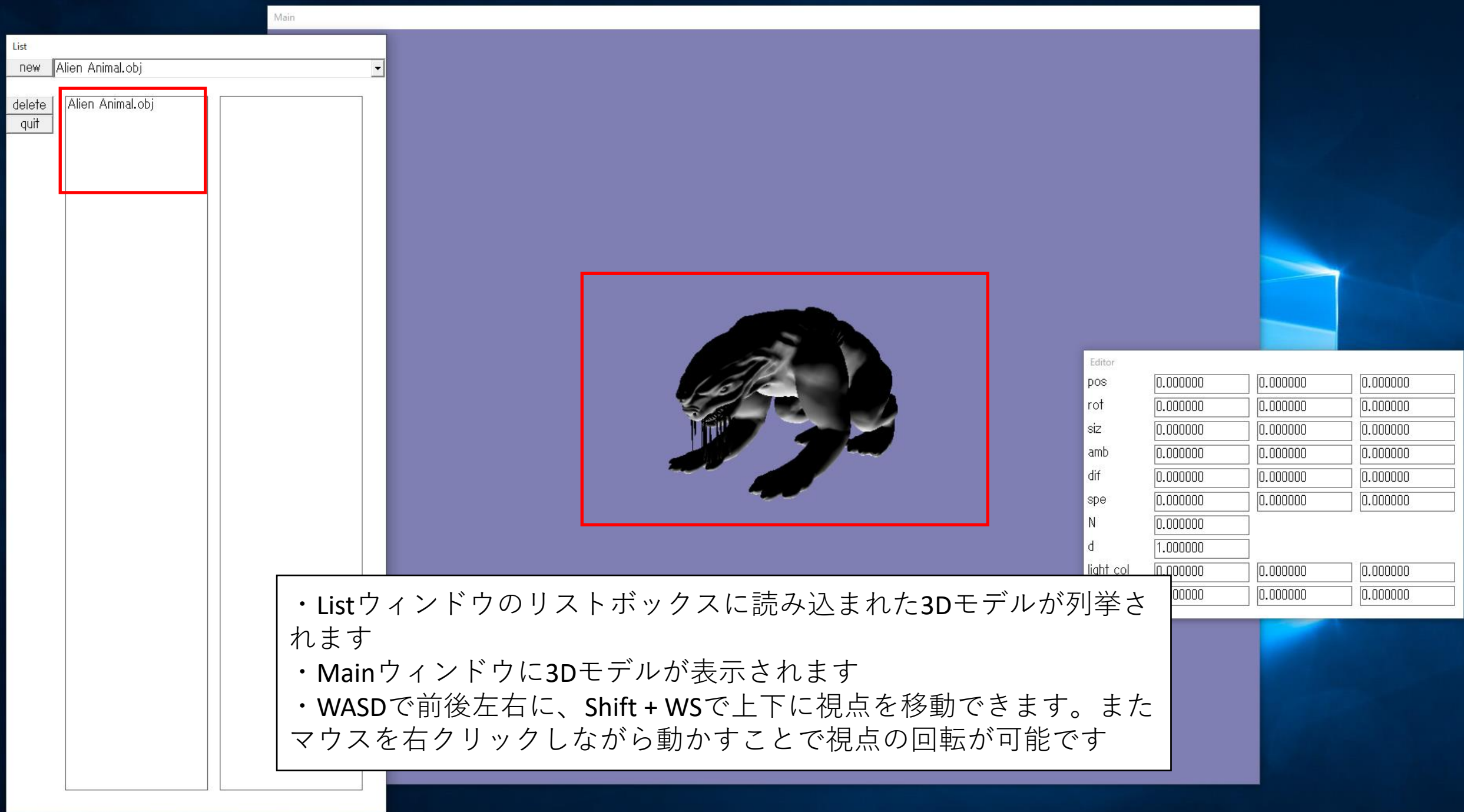
Editor

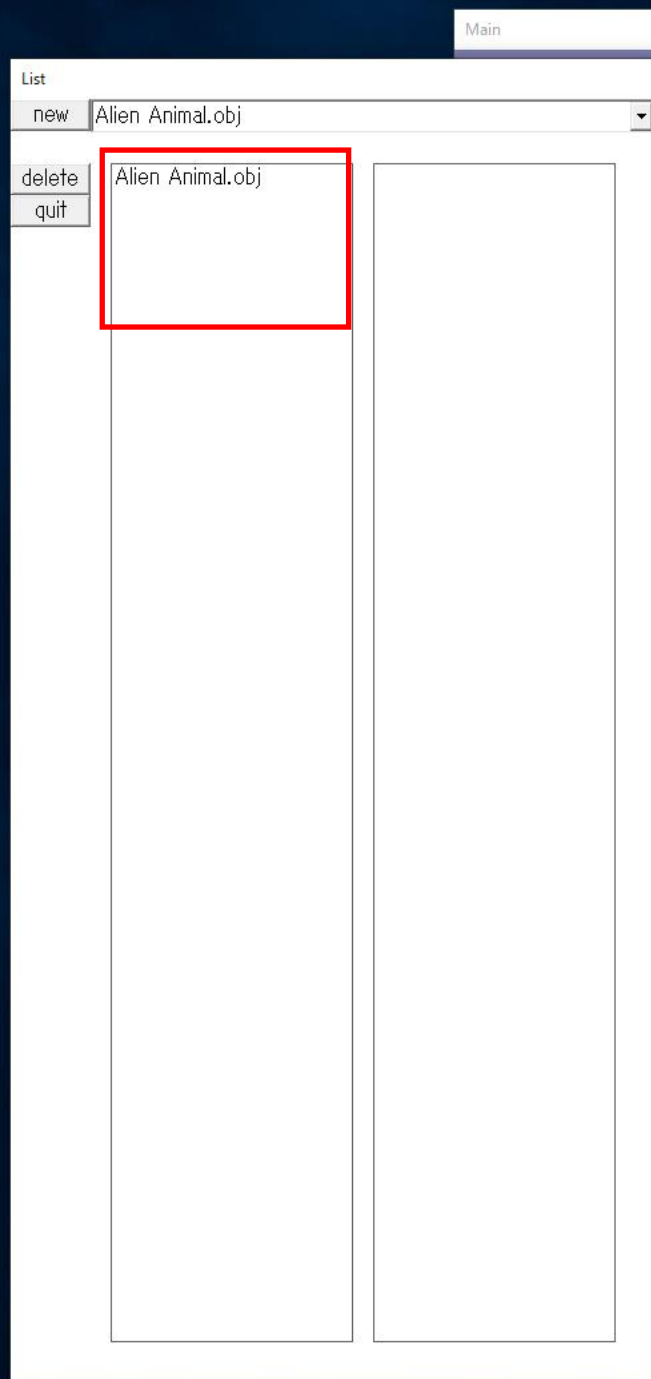
pos	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
rot	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
siz	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
amb	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
dif	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
spe	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
N	<input type="text" value="0.000000"/>		
d	<input type="text" value="1.000000"/>		
light col	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
light dir	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>



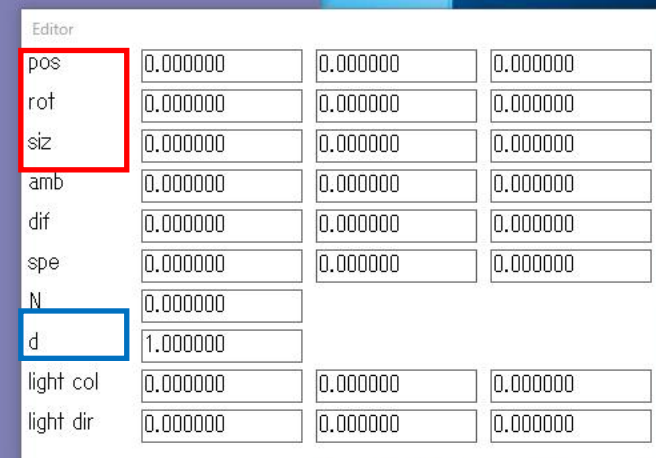
- ・ ドロップダウンボックスから、表示したい3Dモデルを選択します
- ・ 左のnewボタンを押すと、読み込みが開始されます
- ・ 左のdeleteボタンを押すと、読み込まれている3Dモデルを削除します
- ・ 左のquitボタンを押すと、アプリが終了します



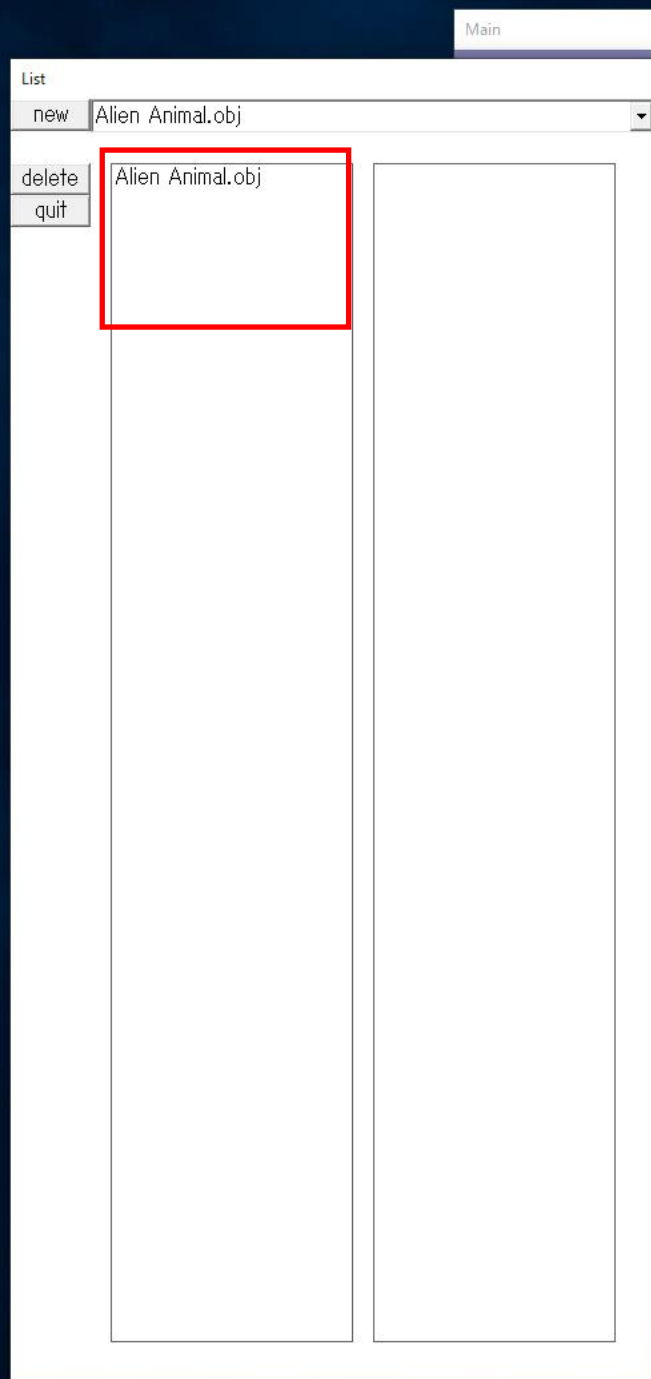




- ・“Editor”ウィンドウで3Dモデルの調整が可能です
- ・左から順番にx,y,zを表します。
- ・posは位置を変更可能です
- ・rotは姿勢を変更可能です
- ・sizはサイズを変更可能です



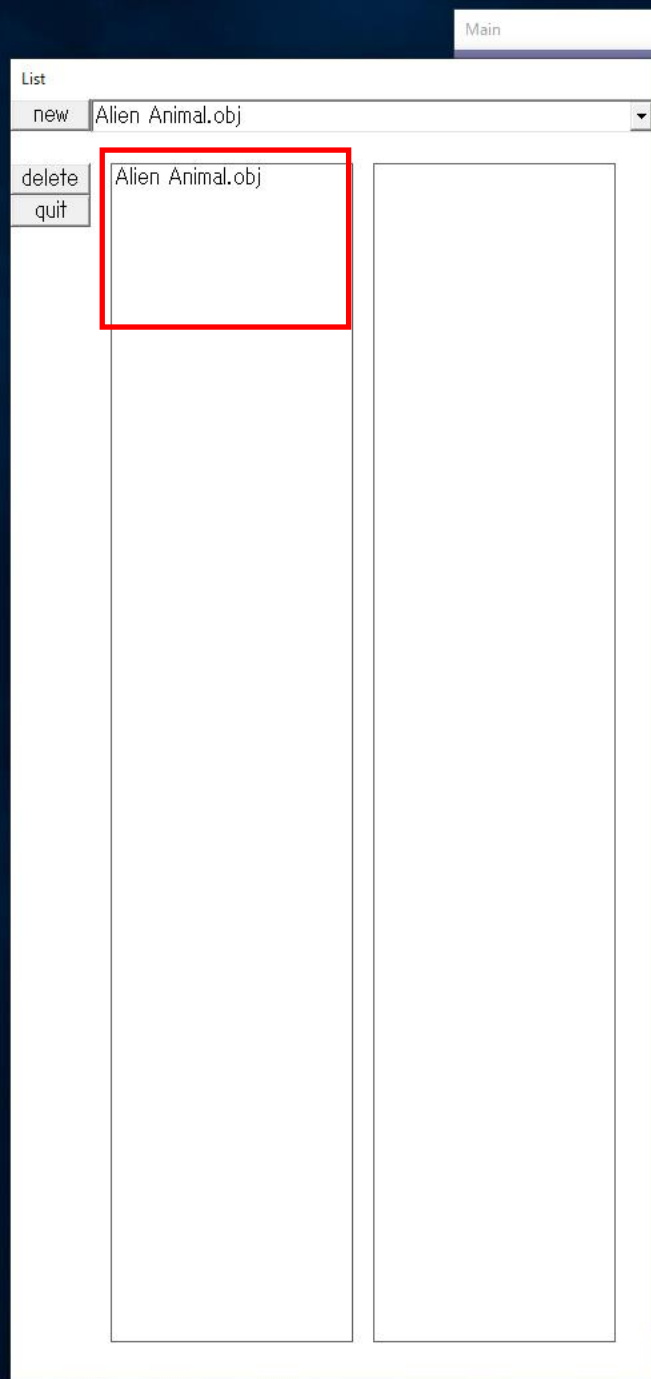
- ・パラメータは直接数値を入力するか、特定のボックスを選んでマウスホイールを回転することで調整可能です。
- ・マウスホイールで調整する際の変化量は青枠で囲んだdの行で調整できます



- ・本アプリはphongのライティングモデルをもとにシェーディングします
- ・左から順番にRed,Green,Blueのカラー値を表します(最大値1)
- ・ambは環境反射光です
- ・difは拡散反射光です
- ・speは鏡面反射光です

Editor

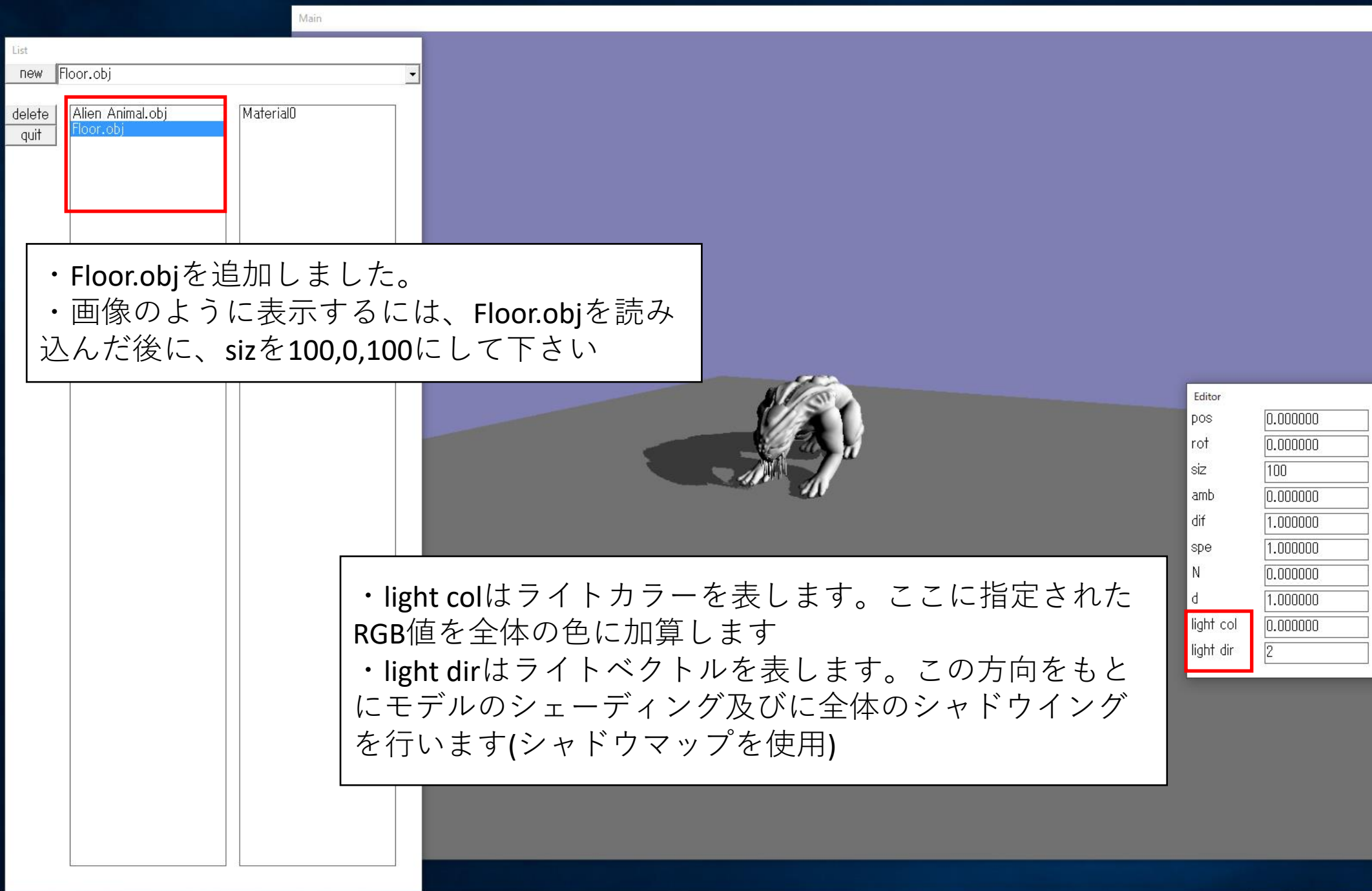
pos	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
rot	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
siz	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
amb	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
dif	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
spe	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
N	<input type="text" value="0.000000"/>		
d	<input type="text" value="1.000000"/>		
light col	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
light dir	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>



- N は鏡面反射指数です。
- 0の時は鏡面反射の計算を行いません。

Editor

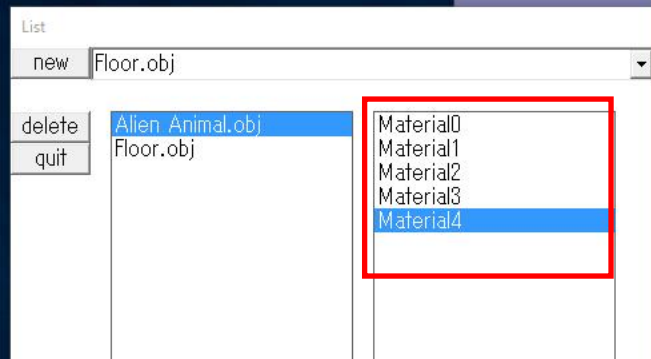
pos	0.000000	0.000000	0.000000
rot	0.000000	0.000000	0.000000
siz	0.000000	0.000000	0.000000
amb	0.000000	0.000000	0.000000
dif	0.000000	0.000000	0.000000
spe	0.000000	0.000000	0.000000
N	0.000000		
d	1.000000		
light col	0.000000	0.000000	0.000000
light dir	0.000000	0.000000	0.000000



- ・ Floor.objを追加しました。
- ・ 画像のように表示するには、Floor.objを読み込んだ後に、sizを100,0,100にして下さい

- ・ light colはライトカラーを表します。ここに指定されたRGB値を全体の色に加算します
- ・ light dirはライトベクトルを表します。この方向をもとにモデルのシェーディング及びに全体のシャドウイングを行います(シャドウマップを使用)

Editor			
pos	0.000000	0.000000	0.000000
rot	0.000000	0.000000	0.000000
siz	100	1.000000	100
amb	0.000000	0.000000	0.000000
dif	1.000000	1.000000	1.000000
spe	1.000000	1.000000	1.000000
N	0.000000		
d	1.000000		
light col	0.000000	0.000000	0
light dir	2	-1	0.000000



- 3Dモデルの材料です
- 材料がいくつあるのか、どの部分の材料なのかはメッシュファイルに依存します。

• 今回の場合だと
Material0 体
Material1 よだれの上のほう
Material2 よだれの下のほう
Material3 眼球(瞳周辺)
Material4 瞳
となっています。
それぞれの材料に対して
amb,dif,speを自由に調整することで
カラフルなモデルを表示可能です
※メッシュファイルで複数材料が
定義されている場合のみ



Editor			
pos	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
rot	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
siz	<input type="text" value="1.000000"/>	<input type="text" value="1.000000"/>	<input type="text" value="1.000000"/>
amb	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
dif	<input type="text" value="-0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
spe	<input type="text" value="1.000000"/>	<input type="text" value="1.000000"/>	<input type="text" value="1.000000"/>
N	<input type="text" value="0.000000"/>		
d	<input type="text" value="0.1"/>		
light col	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0"/>
light dir	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="-1"/>	<input type="text" value="0.000000"/>