

3次元CGデータの表示

佐藤俊和

ジョルダン株式会社

利用環境: PC、Light Wave 3D

目的: ゲームキャラクター用に3次元CGデータを作成する。今回は、CAVEに表示させることで立体的に確認を行う。

方法: Light Wave 3Dにより3次元CGデータを作成した。ファイル形式を変換させることなくAVS/Expressに表示し、それをさらにAVS・CAVEを用いて可視化を行う。

結果: 3次元CGデータをAVSにより読み込んで表示する事が出来た(図1ー図5)。

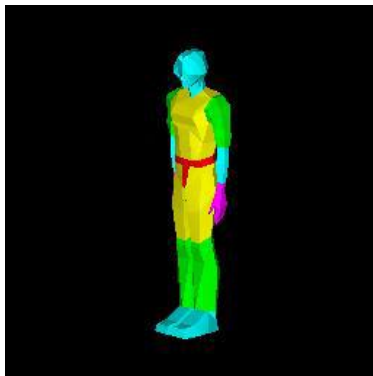


図1 男性

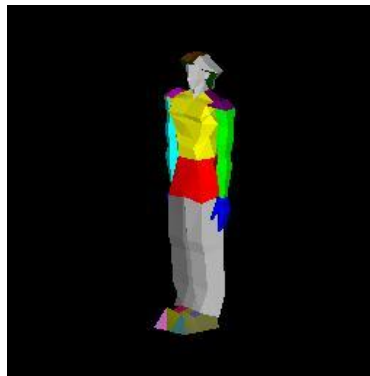


図2 女性

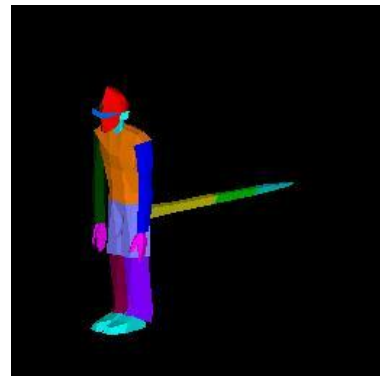


図3 敵

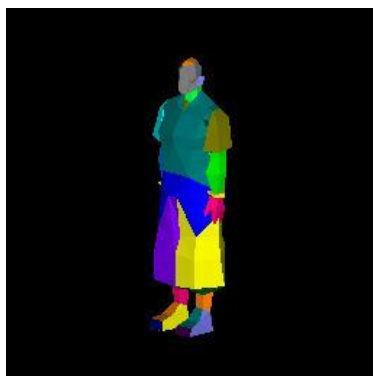


図4 武道家



図5 悪魔

結論: CAVEを用いて、Light Wave 3Dで作成したデータを表示することにより、データをあらゆる角度から立体的に確認を行うことができた。