

資料2：サンプルデータ

Ver.2000.12.31 PROJECT TEAM DoGA

目次

1	サンプルの種類と構成	1
2	animation	2
3	connection	3
4	object	5
5	palette	5
6	parts	6

1 サンプルの種類と構成

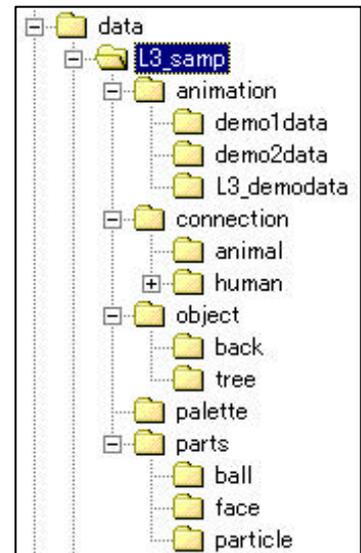
・L3のサンプルデータは、L3をインストールしたフォルダの

`dogacga\data\L3_samp`

に収録されている。

・L1,L2では、例えばパーツアセンブラのデータなら「Mecha」というフォルダに保存されていたが、L3ではその種の制限がなくなり、どこにでも自由に保存できる。よって、サンプルデータも目的に応じていろんなフォルダに分類されている。

・「L3_samp」の下には、サンプルの種類毎に以下のフォルダが用意されている。

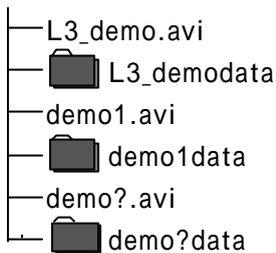


animation	:サンプルアニメーション。L3の表現力の例。
connection	:標準人体モデルなどの多関節物体。
object	:パーツアセンブラで制作した物体。背景など。
palette	:いろんな材質のサンプル。パレットファイルなど。
parts	:パールのアセンブラでパーツとして利用できる外部ファイル。

2 animation

- ・L3でこんなCGアニメが制作できるというサンプル作品やL3の機能の効果的な使い方を紹介するムービーなど。
- ・この資料を書いている時点では、まだ完成していないので、どんなデータがいくつ入るのかは不明。とはいえ、仕上げは明日の朝だから大して増えるとは思えないが...

animation



L3のサンプル作品。制作 :小寺知洋

上記の作品のデータ (Ver.2000.10.10では未収録)

いろんなエフェクトを使った作例。制作 :森山昇一

上記の作例のデータ

その他の作例。

L3_demo.avi

- ・11th CGアニメコンテストにおいて「second human EVEdam」(by L2)で入選した小寺さんの作品。緩急がきいた迫力あるアクションをご覧ください。
- ・L3を十分使いこなす時間が無かったので、L3の機能が生かされていないのが残念。

L3_demodata

- ・小寺さんが制作したムービーの全データを収録する予定だったが、直前までムービーを制作していたため、データの整理が間に合わず、今回は未収録。

demo1.avi

- ・マシンガンのマズルフラッシュは切り替え候補で表現。

demo?.avi

- ・現時点では、どのようなサンプルがあるか不明。海の中のような効果は、半透明の板に動画マッピングをさせ、その影を利用している。

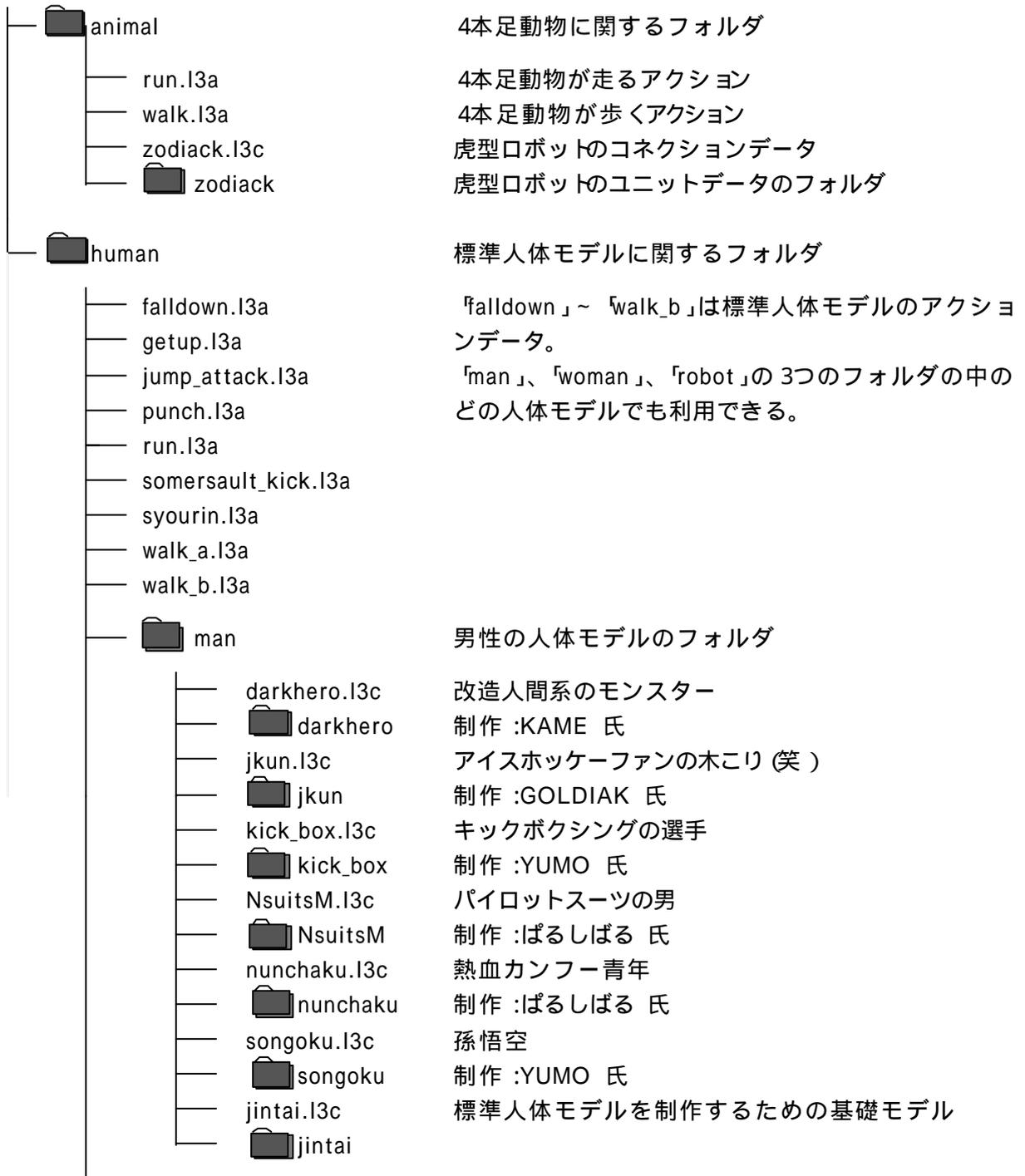


小寺知洋氏制作のサンプルムービー

3 connection

- ・多関節物体とそのアクションなどの関連データを収録している。
- ・「animal」は 4本足動物のサンプル、「human」が標準人体モデル。
- ・上記 2つのフォルダには、アクションデータとコネクションデータがあり、コネクションデータ名と同じフォルダに各ユニットデータがまとめられている。

connection



次のページに続く

<ul style="list-style-type: none"> — woman — girl_s.l3c <ul style="list-style-type: none"> — girl_s — idol.l3c <ul style="list-style-type: none"> — idol — sc_girla.l3c <ul style="list-style-type: none"> — sc_girla — sc_girlb.l3c <ul style="list-style-type: none"> — sc_girlb — taisogal.l3c <ul style="list-style-type: none"> — taisogal — NsuitsF.l3c <ul style="list-style-type: none"> — NsuitsF 	<p>女性の人体モデルのフォルダ</p> <p>どこにでもいそうなごく普通の若い女性 制作 :uchi 氏</p> <p>女性アイドル。候補ユニットで多彩な表情が可能。 制作 :KAME 氏</p> <p>制服姿の女子高生 制作 :まさきち 氏</p> <p>体操服姿の女子学生 制作 :まさきち 氏</p> <p>新体操の選手。手にはリボンを持っている。 制作 :GOLDIAK 氏</p> <p>パイロットスーツの女性 制作 :ばるしばる 氏</p>
<ul style="list-style-type: none"> — robot — heavyms.l3c <ul style="list-style-type: none"> — heavyms — ms_kage.l3c <ul style="list-style-type: none"> — ms_kage — nurse.l3c <ul style="list-style-type: none"> — nurse — rhey.l3c <ul style="list-style-type: none"> — rhey — sun.l3c <ul style="list-style-type: none"> — sun 	<p>ロボットのフォルダ</p> <p>重機動型戦闘メカ。手には大型ライフル。 制作 :KAME 氏</p> <p>高速忍者タイプメカ 制作 :ばるしばる 氏</p> <p>女性型メカ 制作 :ばるしばる 氏</p> <p>ユニークなデザインの雑兵メカ 制作 :Keisuke 氏</p> <p>正統派巨大ヒーローメカ 制作 :ばるしばる 氏</p>

Web 『DOGA対決』について

上記のすばらしい人体モデルの数々は、Web 『DOGA対決』に参加されているLシリーズのユーザーの皆さんからご提供いただきました。ありがとうございます。

<http://www.linkclub.or.jp/nanoji/isourou/isourou.html>

Lシリーズのユーザー達が、技術とセンスとアイデアを競い合う場、それが『DOGA対決』だ。このWebページでは、月に1度ぐらい、Lシリーズによって制作された静止画が募集される。毎回異なるテーマがあり、例えば『巨大ロボット』から『日本の妖怪』といったものまでである。作品は約2週間展示され、このWebページを訪れる一般の方々に投票を募る。そして最も人気の高かった作品が優勝という仕組みだ。

このWebページ、最初は2,3人のL2ユーザーが自分達の作品を掲載していただけたのだが、口コミで多くの人たちが参加するようになった。その結果、応募のレベルはどんどん上がり、今では“Lシリーズでここまでできるのか!?”と我が目を疑うような作品ばかり。でも本当に、自作パーツやソフトの改造もなく、Lシリーズだけで制作されているのだ。

なお、この対決で優勝するとDoGAから『L2エキスパート』『L2マスター』といった称号が与えられる。みんなも早く作品を作って、挑戦してみよう。

4 object

- ・モーションエディタで背景に置くような物体をいくつか集めた。しかし時間が足りず、なんかちゃちで中途半端なサンプルになってしまった。
- ・「back」は背景となる地面など。「tree」は木のデータ。

object

 back	背景を集めたフォルダ
— light_line.l3p	水面からの光が射し込む水中
— nightcity.l3p	夜のビル街
— wilderness.l3p	荒野
— zyarimichi.l3p	砂利道
 tree	木を集めたフォルダ
— tree01a.l3p	以下木のデータ
— tree01b.l3p	ポリゴンに木の画像を貼っただけなので、
— tree02a.l3p	ポリゴン数は非常に少ない。
— tree02b.l3p	あまり近景で使うと不自然なのがばれる。
— tree03a.l3p	
— tree03b.l3p	

5 palette

- ・パーツアセンブラで作成したいろんな材質のサンプル。ただ、あまりよいサンプルはないので期待しないように。
- ・個々のサンプルをパーツアセンブラのデータとして収録している。
- ・それらをまとめたパレットファイルも1つ収録した。

palette

— all.atr	以下のパレットを1つにまとめたパレットファイル
— bubble.l3p	シャボン玉風
— deathstar.l3p	某巨大宇宙要塞風
— dinosaur.l3p	恐竜の皮膚風
— dirty_tile.l3p	汚れたタイルの壁風
— gost.l3p	幽霊みたいな感じ
— machine.l3p	メカメカしいメカ
— metal.l3p	異方性反射のある金属
— vanish.l3p	下半分が消えていく感じ
— waste.l3p	荒れ地風

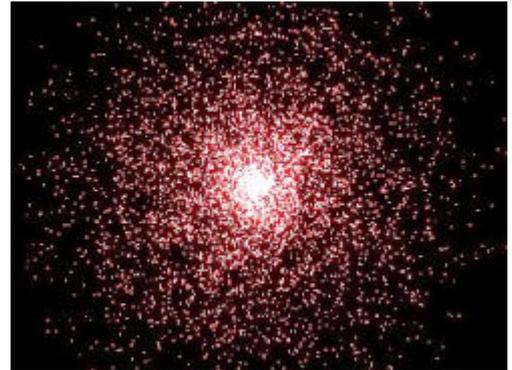
6 parts

・L3のパーツアセンブラの「パーツ」の「ファイルからパーツ追加」の機能によって、メタセコイアなどのモデリングソフトで作った形状を、あたかもL3のパーツのように扱うことができる。この機能のサンプルとして、他のモデリングソフトで作成したデータをいくつか収録した。

・Lシリーズのパーツにある球体は、模様がきれいに貼れないという問題点があったので、その代わりになるような球を、ポリゴン数の少ない、普通、多いと3つ収録した。

・Lシリーズのパーツにある人体の顔のパーツはあまり女性らしくないので、別の顔パーツも一つ用意した。

・L3の裏技として、パーティクル(非常に小さな点の集合体)がある。このパーティクルのサンプルを4つ収録した。輝かせるなどすれば、煙のような効果も出せるかもしれない。



パーティクル

parts

ball_particle.l3p	下記のパーティクルを使用した物体例
face.l3p	下記の顔を使用した物体例
ball	模様がきれいに貼れる球のパーツのフォルダ
ball01.suf	72ポリゴンの球
ball02.suf	450ポリゴンの球
ball03.suf	1800ポリゴンの球
face	頭の形状のパーツのフォルダ
face.suf	別のモデリングソフトで作った頭のパーツ
particle	パーティクルを集めたフォルダ。パーツとして使う。
particle01.suf	球状に一様に点々が分布する
particle02.suf	球状の表面にのみ分布する
particle03.suf	球状で、中心に近いほど密度が濃くなるように分布
particle04.suf	円錐状に点々が分布

以上