

NJViewer Evolution の使い方(差分)

1998/09/25

version 0.86 1

25/09/98 0.86alpha1

- ・ Seek の不具合修正。
- ・ ドラッグアンドドロップで Window にファイルを落とし、ファイルを読み込む機能を追加。
- ・ アスキーファイルのライトモーションの不具合修正。
- ・ Esc キーで終了するように修正。
- ・ アスキーファイルのテンポラリファイルを削除するように変更。

07/09/98 0.85alpha2

- ・ チャンクアスキーのインスタンスが表示されない不具合修正。
- ・ チャンクアスキーの頂点カラーが表示されない不具合修正。
- ・ ベーシックアスキーのシェイプが表示されない不具合修正。
- ・ NJViewerEvo が、二つ起動しないように修正。
- ・ ライトウェーブのチャンクアスキーで回転モーションデータを出力したときの不具合修正。
- ・ PVR ファイルのみで表示できるように機能追加

07/09/98 0.85alpha1

- ・ Set5.2*対応。
- ・ Basic モデルのアスキーファイルにポリゴン ノーマルがある時の不具合修正。
- ・ SmallVQ を読み込んだときの不具合修正。

21/08/98 0.84alpha1

- ・ 長く B ボタンを押したときには、Nindows を止める処理を追加。
- ・ インストール時に新しく NJViewer.ini を作成するように変更。

19/08/98 0.83alpha5

- ・ チャンクデータのアスキーファイルが一部読み込めない不具合修正。
- ・ モーション再生時のループの最後から、最初に戻る間に補間されない不具合修正。

19/08/98 0.83alpha5

- ・ チャンクデータのアスキーファイルが一部読み込めない不具合修正。
- ・ モーション再生時のループの最後から、最初に戻る間に補間されない不具合修正。

06/08/98 0.83alpha4

- ・ フォント設定の不具合修正。
- ・ ドラッグアンドドロップの不具合修正。
- ・ NTSCモードにしたときの画面がブレる不具合修正。
- ・ チャンクモデルのテクスチャ一覧表示時の不具合修正。
- ・ モデルをZ軸方向に移動時、大きく移動してしまう不具合修正。

01/08/98 0.83alpha3

- ・ アスキーファイルの読み込み追加。

31/07/98 0.83alpha2

- ・ テクスチャなしモデルが表示されない不具合修正。
- ・ チャンクのシーンが表示されない不具合修正。

30/07/98 0.83alpha1

- ・ Set5 で動作するように変更。

NJViewer Evolution の使い方(差分)

1．このドキュメントについて

Set2 の NJViewer ドキュメントの差分です。詳細は、01NJView.doc を参照してください。

2．動作環境

Set5(BootRom Ver.0.71 以上)

Set5 に接続できる JoyStick

Windows95、NT が動作しているパソコン

SCSI ボード(アダプテック 2940 推奨)と ASPI サービスが必要

3．インストール

(1)CodeScape が動作する環境にしてください。

(2)Set 5 の BootRom0.71 以上をセットアップして下さい。

(3)ディスプレイの出力先設定を DIPSWITCH で行います。AV ケーブルを使用する場合は、SW1,2 をともに下にしてください。VGA ケーブルを使用する場合は、SW1,2 をともに上にしてください。

(4)NJViewerEvo.exe、NJViewerEvo.bin、Ip.bin を任意のディレクトリにコピーします。

(5)Windows ディレクトリの NJViewer.ini を削除し、NJViewerEvo.exe を一度起動して終了し、新しく NJViewer.ini を作成して下さい。

(6) NJViewer.ini に、NJViewerEvo.bin、Ip.bin のパスを登録してください。

例 NJViewerEvo.bin、Ip.bin のパスが C:\NJViewerEvo の場合

[Path]

Binpath=C:\NJViewerEvo

4．起動方法

NjviewerEvo.exe に PVR、NJA(+NAM+NAS)ファイルまたは NSC ファイルをドラッグアンドドロップします。

または NjviewerEvo.exe をダブルクリックして起動します。

一度起動すると、Insert キーまたはドラッグアンドドロップで新しいモデルを指定できます。

5 . 操作

操作とそれに対する動作を示します。

5 . 1 ジョイスティック

回転

X + Up,Down---モデルが Y 軸を中心に回転します。

X + Left ,Right---モデルが Y 軸を中心に回転します。

X + Analog Up,Down---モデルが Z 軸を中心に回転します。

モデル移動

Y + Up,Down---モデルが Y 軸方向に移動します。

Y + Left,Right---モデルが X 軸方向に移動します。

Y + Analog Up,Down---モデルが Z 軸方向に移動します。

スケール

Y + Analog Right---モデルがスケールダウンします。

Y + Analog Left---モデルがスケールアップします。

ビュー移動

B + Up,Down---ビューが Y 軸方向に移動します。

B + Left,Right---ビューが X 軸方向に移動します。

B + Analog Up,Down---ビューが Z 軸方向に移動します。

シーク

A + Up,Down,Left,Right---マウスで囲んだ範囲に対してモデルを
スケールアップします

その他

Back Left + Up,Down---モーシヨンのモードを変更します。

Back Left + Left,Right---モーシヨンの増分やステップ数を変更します。

Back Left + Analog Left,Right---オブジェクトを変更します。

Back Left + A---テクスチャの一覧を表示します。

Back Left + B---シングルとマルチモードを切り替えます。

Back Left + X---ライトモードを切り替えます。

Back Left + Y---カメラモードを切り替えます。

Back Left + Start---ライトやその他のパラメータを初期状態に戻します。

Start---モデルの位置を初期状態に戻します。

Back Right + Start---座標軸を表示します。

加速

Back Right---同時押しにすると、移動や回転が速くなります。

5 . 2 キーボード

Insert キー入力で、ファイル名を指定するとつぎのモデルが表示できます。

Esc キー入力で、終了します。

6 . 制限事項

- ・ チャンクモデルのシェイプは表示できません。対応予定。
- ・ Pvm ファイルは、未対応です。対応予定。