

NJViewer Evolution の使い方(差分)

1998/10/12

version 0.86 2

12/10/98 0.86alpha2

- ・ Chunk のシェープに対応。
- ・ Draw 関数を、Simple と Easy に変更できるように修正。
- ・ カメラモーションがあるときに、Single と Multi モードを変更していると、カメラのモーションがずれてしまう不具合修正。
- ・ モーションの Inc の表示が、実際の値より 0.1 ずれてしまう不具合修正。
- ・ Basic か Chunk モデル、Normal、Simple か EasyDraw 表示の追加。

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ー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 . Simple、EasyDraw の切り替え

Simple と Easy は、Normal と比較して計算を簡略化して高速化を計っています。

モデルの種類、Draw の種類、ライトのモードによって、使用する関数と Light Window のパラメータが異なります。

モデルの種類	Draw の種類	ライトのモード	関数	Window
Basic	Normal	Fix	Normal	1
		User	Normal	-
	Simple	Fix	Simple	1
		User	Simple	-
	Easy	Fix	Easy	2
		User	Easy	-
Chunk	Normal	Fix	Normal	1
		User	Normal	-
	Simple	Fix	Simple	2
		User	SimpleMulti	-
	Easy	Fix	Easy	2
		User	EasyMulti	-

Window が 1 のとき、Specular、Diffuse

Window が 2 のとき、Intensity、Ambient が表示されます。

6 . 1 Simple、Easy

Simple または Easy で Window が 2 の項目は、ライトのパラメータが Normal と異なります。項目は、平行光源の強度を設定する Intensity と環境光の強度を設定する Ambient があります。

User モードでは、Nal ファイルからライトのデータを読み込みます。Simple または Easy を使用している項目は、環境光の Nal ファイルと平行光源の NAL ファイルが有効になります。読み込みは、Nsc ファイルに設定してある、ファイル名(NAL ファイル)の上から順に行われ、設定できるライトの数を越えた場合これらのライトは無視されます。

6 . 2 SimpleMulti、EasyMulti

SimpleMulti または、EasyMulti は、使用できるライトに制限があります。

環境光が 1 つ、平行光源が 1 つ、点光源が 3 つです。スポットライトを設定しても無視されます。

SimpleMulti または、EasyMulti が使用されている User モードでは、Nal ファイルからライトのデータを読み込みます。設定は、Nsc ファイルに設定してある、ファイル名(NAL ファイル)の上から順に行われ、設定できるライトの数を越えた場合これらのライトは無視されます。

7 . 制限事項

- ・ Pvm ファイルは、未対応です。対応予定。
- ・ Chunk モデルで SimpleDraw でかつライトのモードが User のとき (Chunk の SimpleMulti 関数を使用しているとき)には、モーションとシェープは動作しません。モデルの描画は、Motion Off のときと同じになります。