

# 自己紹介

お名前

さくーしゃ

AID-DCC Inc.  
クリエイティブディレクター？

代表作

# DARAO

The screenshot shows a web browser window titled "DARAO" with the URL "http://darao.tv/" in the address bar. The page features a dark background with horizontal stripes. At the top right is a search bar with a magnifying glass icon. Below the search bar, there's a "RSS" button and a "Google" search link. The main content area displays a list of video categories, each preceded by a small YouTube logo:

- YouTube: Recently Featured**
- YouTube: Recently Featured in Music**
- YouTube: Most Viewed (Today) in Music (Japan)**
- YouTube: Top Rated (This Month) in Music (Japan)**
- YouTube: From BBC Worldwide**
- Google Video: Top 100**
- Hatena ブックマーク: 注目の動画**
- Hatena ブックマーク: 新着の動画**

YouTubeを  
だらだら見るための  
ムービープレーヤー

# マカー用。

マカー用。

新・Mac Web制作 YouTube FLASH

2ちゃんねる ブマク いつもの 地震 おすすめ be ニュース 世界情勢 案内 運営 駆け合い AA 社会 会社・職業 裏社会 文化 学問・理系 学問・文系 家電製品 政治経済 食文化 生活 ネタ雑談 カテゴリ雑談 実況ch 受験・学校 趣味 スポーツ一般 球技 格闘技 旅行・外出 テレビ等

番	タイトル	レス	既得	新着	板	アクセス日時
1	マカー用。さくーしゃと語ろう。其の12	78	78	1	マカー用。	07.5.25 11:11
2	バグ報告スレ 其の六	330	331		マカー用。	07.5.24 8:10
3	【更新】新設板・板移動のお知らせ 3 【告知】	223	223		マカー用。	07.5.22 10:00
4	マカー用。にスレを立てる機能がつく事を祈るスレ	495	495		マカー用。	07.5.22 10:00
5	2chで好きなカップリング！	146	146		マカー用。	07.5.22 10:00
6	■2007年1月20日、2ちゃんの終了のお知らせ	24	24		マカー用。	07.5.22 10:00
7	スレぶち壊す	20	20		マカー用。	07.5.22 10:00
8	マカー用。周辺ツールスレ	969	969		マカー用。	07.5.22 10:00
9	【規制局】 二二〇 【もうだめば】	465	465		マカー用。	07.5.22 11:00
10	【2007年1月20日】2ちゃんの終了のお知らせ	212	212		マカー用。	07.5.22 11:00

【マカー用。】マカー用。さくーしゃと語ろう。其の12 最新50

75 名前：名無しマカー 投稿日：07/05/21 21:09 ID:frgNxrW+  
さくーしゃ★たん、そろそろ板カテゴリーに「携帯型ゲーム」入れてくださいよ。

76 名前：名無しマカー 投稿日：07/05/23 20:09 ID:k/pDaLio  
さくーしゃ★たん、板一覧エディタ壊れてますよ。文字化けしまくり。

77 名前：さくーしゃ ★ 投稿日：07/05/24 20:56 ID:???  
あらら。ぶっつぶしちゃった。なおしまーす。

78 名前：名無しマカー 投稿日：07/05/24 23:30 ID:BSDoFi/6  
さくーしゃ★たんや————( ´ )————!!!!  
ついでに「携帯型ゲーム」も入れてくださいな。  
「ゲーム」と「ネットゲーム」の間に新設されましたよ。  
<http://menu.2ch.net/bbsmenu.html>

板カテゴリーも編集できるようにしてくれれば手伝えるのに><  
???とか(sa)とか変なのであるしw

カンリョウシマチタ... (1.284sec) 12.2KB

Mac用の  
2ちゃんねる専用ブラウザ

得意技

Flash & ActionScript

今日のお題

Papervision3D + Flex

# Papervision3D?

ActionScript3.0で  
リアルタイム3D!

「ガラポン」  
リアルタイム3D

+

Wiimote

でも実はPapervision3D  
じゃなくってAway3D

# Away3D

Alexander Zadorozhny氏が  
開発中のPapervision3Dからの  
派生プロジェクト

# 高機能 & 実験的

- Occlusion culling
- Bezier extrusion
- Drawing
- Directional Sprites
- Level of Details
- Skybox
- Intersection objects
- Lighting
- Mesh morphing
- Texture projection

Papervision3Dに無い  
機能がてんこもり！

一番うれしいのは  
Z-order問題を解決してるとこ

# Z-order問題



Away3D



Papervision3D

今日のお題

Away3D + Flex

# PV3D, Away3Dの 問題点(?)

アニメーションは  
すべてActionScriptで  
コントロール

# オブジェクトがぐるぐる回る

```
public function init():void {  
    this.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,  
        this.handleEnterFrame);  
}
```

```
public function handleEnterFrame(e:Event):void {  
    this._object.rotationX += 5;  
}
```

めんどくさい

オブジェクトデータは  
Collada形式で読み込む

# Collada形式

SCEIが開発した3Dオブジェクトの  
データ交換XMLフォーマット  
(ざっくり)

オブジェクトデータだけ  
じゃなくってアニメーション  
データも含んでる

# でも使えない

- ・PV3Dはそもそも読んでない
- ・自前で解析するのは骨が折れる（複雑すぎ）
- ・Blenderから書き出したColladaのアニメーションデータはなんか壊れてる
- ・カメラの画角が合わない

!

Flashでプレビュー  
みながらリアルタイムに  
作ればいいんじゃね？

できたモノ

アニメーションコード

ジェネレータ

プレビューしながら作る



Tweenerのコードを吐く

Tweener?

AS3でのアニメーション  
フレームワークの定番

x=10まで0.5秒で移動

Tweener.addTween(movieclip, {\_x:10, time:0.5});

FlexでAway3Dやるには

# Away3Dの構造 (PV3Dもほぼ同じ)

```
private function init() {  
    this._scene = new Scene3D();  
    this.addChild(this._scene.container);  
    this._obj = this._scene.addChild(new Cube());  
    this._camera = new HoverCamera3D(this._obj, 1, 200);  
    this._renderer = new BasicRenderer();  
    this.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,  
        this.handleEnterFrame);  
}
```

```
private function handleEnterFrame(e:Event):void {  
    this._scene.render(this._camera, this._renderer);  
}
```

# Canvas3Dを挿借

(PapervisionのFlexFocusっていうexampleより)

# Canvas3D

UIComponentを継承したクラス  
クリッピングもしてくれる

# 使い方

```
<pv3d:Canvas3D  
    id="paperCanvas"  
    backgroundColor="#000000"  
    backgroundAlpha="1"  
    width="512" height="384"/>
```

```
paperCanvas.canvas.addChild(new FxUGscene());
```

*Demo*

# まとめ

- ・まだまだ発展途上
- ・素人にはおすすめしない
- ・Shockwave3D vs Papervision3D
- ・工夫次第でこれまでにないUIも
- ・夢ひろがりんぐ

今日のソースは  
<http://saqoosha.net/> にて  
すべて公開  
(予定)

*Thank you!*