

MATR IX · · L EX ERM A TRI X · · L EX E RMA  
TRI X · · LE X E RM AT RI X · · L E XER  
M ATRIX · · L E XER MAT RI X · · L E  
X ERM A T RIX · · L EX ERM ATRI X · · L  
EX ER MA TRIX · · LE  
XER M A TRI X · · L EXER MATRI X · · LEXER

*eReality*

---

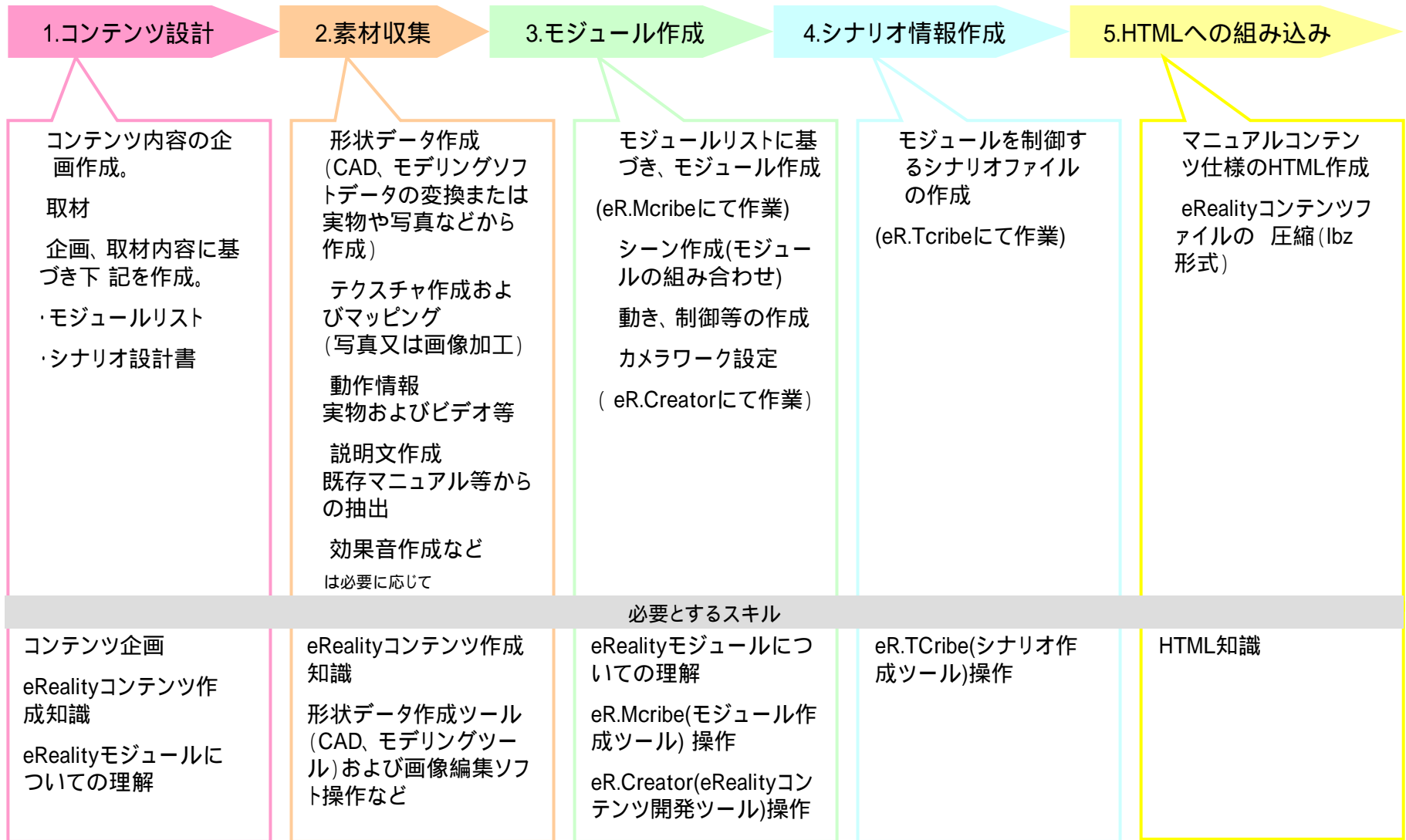
## *eReality* コンテンツ製作工程資料



LEXER MATRIX Inc.

2006.4/4

# eReality コンテンツ製作の流れ



上記作業後、動作検証および通常のWebコンテンツ同様FTPでアップロード

# eReality コンテンツ製作概要

## eReality コンテンツ構成要素



- 形状データ (OBJ形式)
- テクスチャ (JPEG形式)
- マテリアル
- 表情変形ファイル
- 音声ファイル (WAV形式)

サイバー・オブジェクト …… オブジェクト構成情報 (XML)

アクション・ブレード …… 基本動作データ (XML)

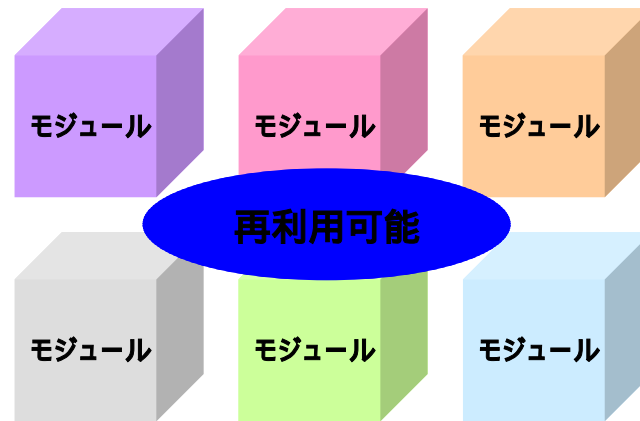
ビヘイビア・ブレード …… 動作組み合わせデータ (XML)

コントロール・ブレード …… 制御データ (XML)



シナリオファイル  
HTML

## モジュールによるコンテンツ作成



モジュールとは左記のeReality コンテンツ構成要素の一部を含むひとつの管理単位です。



シナリオ  
ファイルA

シナリオ  
ファイルB

シナリオ  
ファイルC

モジュールの組み合わせやシナリオファイルを変更することにより類似コンテンツ、応用コンテンツの作成が容易。

初期段階に投資したコンテンツ資産 (モジュール) の再利用によりコストダウンを実現。