

KeyListGen(3D Studio MAX R2)

(C)SEGA Enterprises Ltd.

Version 0.78alpha1

1998/System R&D Dept.

1998/06/10

1998/06/10 0.78alpha1

- ・ TRS モーションに関して、あるオブジェクトについて MAX 側で TRS キーが設定されている場合、GlobalUserKey の TRS キー位置を使わずに MAX で設定しているキーを優先するようにした。
- ・ MorphMagic 用に不都合を修正した。

1998/03/23 0.73alpha1

- ・ 各オブジェクトごとにユーザーキーを設定できるようにした。
- ・ TRS(Trans,Rot,Scale)モーションにも対応

1998/01/31 0.72alpha1

- ・ シェイプモーション用ユーザーキー作成プラグイン

注意

本プラグインは 3DStudioMAX R2 用です。
これより前のバージョン(R1,R1.1,R1.2)には使用できません。

概要

KeyListGen は、"NINJA Export for 3DStudioMAX R2"(以下 NINJA Export)用のユーザーキー作成プラグインです。

このプラグインは
KeyListGen.dlu、UKeyCtrl.dlc の二つのファイルからなっておりますので、
必ず 2 つともインストールしてください。

TRS モーション及び頂点移動(シェイプ)モーションのためにユーザーが任意に設定したフレームから、データを取り出すために使用できます。

使用法

インストール手順は、NINJA Export のドキュメントをご参照ください。

トラックビューウィンドウを開き、UserKey を設定したいオブジェクトを選択します。

右上部の「トラックビューユーティリティー」アイコンをクリックし、KeyListGenerator を選択します。

この操作により、トラックビューのワールド直下に「Global UserKeys」トラックが、選択したオブジェクトには「UserKeys for (objec0tname)」トラックが追加されます。

オブジェクトが選択されていなかった場合には、「Global UserKeys」トラックが追加されるのみです。

オブジェクトに追加される「UserKeys for (objec0tname)」トラックには
UKey for Translation
Ukey for Rotation
Ukey for Scale
Ukey for Shape
があります。

各トラックのユーザーがデータを取得したい位置にキーを打ちます。

TRS モーションのユーザーキーからの取得方法

NINJA Export 実行時に、オプションウィンドウの NAM File(TRS Motion)の Selsct Keys コンボボックスで"User Keys (Plugin) "が選ばれていれば、各オブジェクトの UKey for Translation、Ukey for Rotation、Ukey for Scale トラックにユーザーが指定したフレーム位置からデータを取り出して出力します。また GlobalUserKey の UKey for Translation、Ukey for Rotation、Ukey for Scale トラックにキーが打ってある場合は、オブジェクトで UserKey が設定されていないものに関して強制的にその位置からデータを出力します。

シェイプモーションのユーザーキーからの取得方法

NINJA Export 実行時に、オプションウィンドウの NAS File(Shape Motion)の Selsct Keys コンボボックスで"User Keys (Plugin)"(デフォルト)が選ばれていれば、各オブジェクトの Ukey for Shape トラックにユーザーが指定したフレーム位置からデータを取り出して出力します。また GlobalUserKey の Ukey for Shape トラックにキーが打ってある場合は、オブジェクトで UserKey が設定されていないものに関して強制的にその位置からデータを出力します。