

NinjaMaterialNameEditor

For

3D StudioMAX R2.5

1998/09/07

Version0.85a1

0.85a1 1998/09/07

- ・ PaletBank が強制的に入ってしまうミスを修正。
- ・ マテリアルネームに指定されたフラグがエディタオープン時にいくつか反映されないバグを修正
- ・ MAX に不必要なオプションを削除。([Use Polygon vertex color])

0.84a1 1998/08/07

- ・ NinjaMaterialNameEditor3DSMAXR2.5

1 . 機能概要

本プラグインは 3DStudioMAX R2.5 用です。

2.0 でも使用できるようです。

- ・ マテリアルネーム・エディタは、Ninja アトリビュートを編集し、そのアトリビュート情報をマテリアル名に付加します。
- ・ 付加した Ninja アトリビュートデータは Export で Ninja データに変換する際に、Ninja モデルファイルのマテリアルリスト内にある AttrFlags に反映します。
- ・ マテリアルネーム・エディタは、選択状態にあるモデルを対象に編集が行えます。

2 . インストール

Matnedit.dlu ファイルを Plugins フォルダに入れて下さい。

3 . 解説

ユーティリティープラグインですので、ユーティリティの項目に機能が足されます。

まずオブジェクトを選び Material Name Editを押します。するとそのオブジェクトにアタッチされている、マテリアルがすべて表示されます。その中の一つを選んで、ダブルクリックすると、ダイアログが現れますので、そこで設定を行って下さい。

Cancel を押すと、反映されません。

なお、現状の MAX の特性として、このエディタで生成されるような長い名前の場合、マテリアルエディタで変更が効かなくなる場合があります。その時は、このプラグインで名前の変更を試みてください。

以下はダイアログの各項目の設定です。

- ・ [Attribute Word :]は Ninja アトリビュートをマテリアル名へ付加する文字列に変換したものです。
- ・ Ninja アトリビュートの指定は、マテリアルネーム・エディタ画面の項目を選択することにより指定して下さい。
- ・ [Material Name :]は現在対象となっているマテリアルの名前を表示しています。
- ・ [Material Name :]は入力可能なフィールドになっておりマテリアル名の変更が可能です。

- ・ [Alpha Instruction :]は SRC/DST に対して 0 ~ 7 の整数を指定することにより、アルファブレンディング機能を利用できます。デフォルトは、SRC (4) , DST (5) です。
- ・ [Mip-Map 'D' adjust :]は、ミップマップレンジを 15 段階に調整します。
値は 0.25 ~ 3.75 の値で、0.25 刻みです。0.25 より小さい値は 0.25 へ、3.75 より大きい値は 3.75 へ丸め込まれます。デフォルトは、1.00 です。
- ・ [Use Palet :]はパレットを使用する場合にチェックして下さい。
- ・ [Palet Bank :]は UsePalet のときパレットのバンク番号を指定します。0 - 63 の範囲です。
- ・ [UV Mode :]は UV の解像度を指定します。デフォルトは[UVN(0-255)]です。より高解像度が必要な場合は、[HUV(0-1023)]をご利用下さい。
- ・ [Filter Mode :]は、PointSampling/Bilinear/Trilinear/Anisotropic の 4 つから選択します。デフォルトは、Bilinear モードです。
- ・ [: Ignore Ambient]は、環境光の ON/OFF を選択します。(選択時に OFF)
- ・ [: Ignore Specular]は、スペキュラの ON/OFF を選択します。(選択時に OFF)
- ・ [: Ignore Light]は、光源計算の ON/OFF を選択します。(選択時に OFF)
- ・ [: Environment Mapping]は、環境マッピングの ON/OFF を制御します。(選択時に ON)
- ・ [: DoubleSide Polygon]は、両面ポリゴンの ON/OFF を制御します。(選択時に ON)
- ・ [: Flat Shading]は、フラットシェーディングの ON/OFF を制御します。(選択時に ON)
- ・ [: Gouraud Shading]は、グーローシェーディングの ON/OFF を制御します。
(選択時に ON) シェーディングのデフォルトは、グーローシェーディングです。
- ・ [Eval Skip]は、モーションを無効にするフラグを立てます。
選択すると対象マテリアルを含むノードのモーションを無効にします。
デフォルトは非選択状態で、モーション有効です。
- ・ [Shape Skip]は、シェープモーションを無効にするフラグを立てます。
選択すると対象マテリアルを含むノードのシェープモーションを無効にします。
デフォルトは非選択状態で、シェープモーション有効です。
- ・ [Keep Trans][Keep Rotat][Keep Scale]は、指定したノードに関するモーションファイルでモーション配列の最適化を行わず、モーション配列を必ず出力します。
デフォルトは非選択状態で、最適化を行います。

4 . その他