

Ninja Surface Name Editor

マニュアル

2000/09/18

Version 2.11.02

1 . 概要

Ninja Surface Name Editor は、サーフェイスネームによる Ninja アトリビュートの設定をより容易に行う手段を提供する LightWave3D 6.0 Modeler 用のプラグインです。このプラグインは、インタラクティブに設定した Ninja アトリビュートから、対応するサーフェイスネームを自動的に生成してくれます。サーフェイスネームは LwToNj2 コンバータが参照し、コンバート出力結果に反映されます。

2 . 動作環境

下記の環境でのみ、動作を保証します。

Windows NT4.0 Service Pack 6 以降

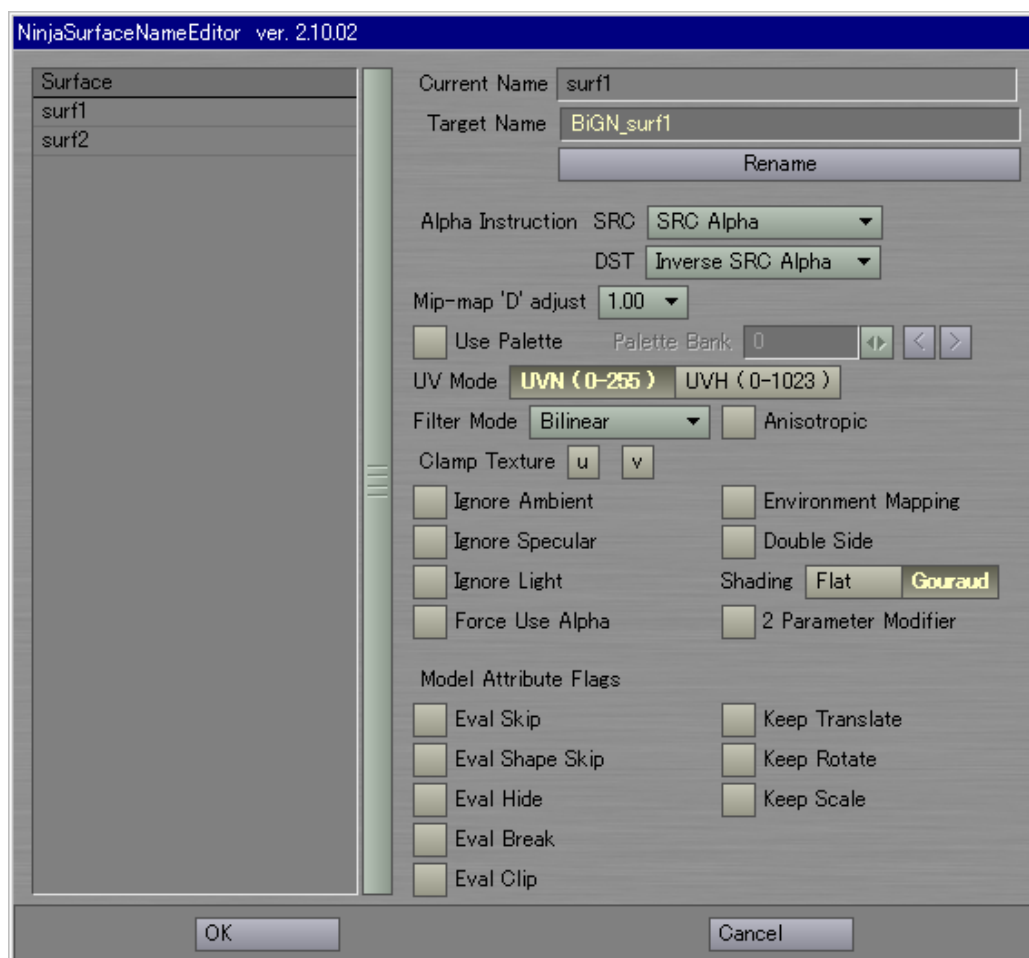
LightWave3D 6.0 Rev E2 以降

3 . インストール方法

NjSurfNameEdit.p を任意のディレクトリにコピーし、LightWave3D 6.0 Modeler で、プラグインの追加をします。LightWave でのプラグインの追加の方法は、LightWave3D 6.0 のマニュアルを参照してください。

4 . 操作方法

Ninja Surface Name Editor を起動する前に、編集集中のオブジェクトをセーブしてください。Modeler に登録された「Ninja_Surface」プラグインを起動すると下図のようなダイアログが表示されます。



ダイアログの左側にカレントオブジェクトのサーフェイスネームの一覧が表示されます。ここから Ninja アトリビュートを変更したいサーフェイスを選択し、右側のコントロールパネルで Ninja アトリビュートを変更します。アトリビュートにしたがって生成されたサーフェイスネームが **Target Name** に表示され、**Rename** ボタンを押すとその名前が **Current Name** に反映されます。Target Name を直接編集し、Rename することも可能です。

以上の操作を、変更したいすべてのサーフェイスネームについて行ったら、**OK** ボタンを押してください。このとき、ファイルを上書きしてよいかどうかの確認のメッセージが表示されますので、さらに **OK** ボタンを押すと設定したすべてのサーフェイスネームが変更されます。Cancel ボタンを押すと、変更したサーフェイスネームがすべて無効となります。

5 . アトリビュートコントロール

Ninja Surface Name Editor で設定するアトリビュートについて説明します。

Alpha Instruction

アルファブレンディングのパラメータを設定します。

Mip-map 'D' adjust

ミップマップの D 調整値を設定します。

Use Palette

パレットの使用を有効にします。「Palette Bank」の設定がマテリアルネームに反映されるようになります。

Palette Bank

パレットバンク番号を設定します。

UV mode

UV 値の形式を設定します。

Filter mode

テクスチャマッピングのフィルタリングの種類を設定します。

Clamp Texture

テクスチャのクランプピットを立てます。

Ignore Ambient

環境光を無視します。

Ignore Specular

反射光を無視します。

Ignore Lights

光源を無視します。

Environt mapping

環境マッピングを有効にします。

Double sided

両面ポリゴンにします。

Shading

シェーディングの種類を設定します。

Force User alpha

アルファを強制的に有効にします。

2 Parameter Modifier

2 パラメータモディファイアデータとして扱います。

Eval Skip

指定したサーフェイスを含むオブジェクトのモーションの評価をスキップします。

Eval Shape Skip

指定したサーフェイスを含むオブジェクトのシェイプをスキップします。

Eval Hide

指定したサーフェイスを含むオブジェクトを描画しません。

Eval Break

指定したサーフェイスを含むオブジェクトとそのオブジェクトから子供につながるオブジェクトを描画しません。

Eval Clip

指定したサーフェイスを含むオブジェクトを、その親オブジェクトのクリップ計算用の位置・半径の算出に用います。このオブジェクト自身は、コンバート後の Ninja モデルに出力されません。

Keep Trans

指定したサーフェイスを含むオブジェクトのモーションの位置情報を必ず出力します。

Keep Rotate

指定したサーフェイスを含むオブジェクトのモーションの回転情報を必ず出力します。

Keep Scale

指定したサーフェイスを含むオブジェクトのモーションの縮尺情報を必ず出力します。