

# NinjaMaterialNameEditor For 3D StudioMAX R3

200/07/07

Version.2.10.00 Beta

## 1 . 機能概要

本プラグインは 3DStudioMAX R 3 用です。  
これより前のバージョンには対応していません。

- ・ 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、ユーティリティー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して  
みてください。

以下はダイアログの各項目の設定です。

- ・ [Attribute Flag 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](**A00-A77**)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 ](**D025-D375**)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](**B00-B63**)は UsePalet のときパレットのバンク番号を指定します。0 - 6 3 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) (**N**)です。より高解像度が必要な場合は、HUV(0-1023)(**H**)をご利用下さい。
- ・ [Filter Mode]は、PointSampling(**Ps**) Bilinear(**Bi**) Trilinear(**Ti**) Anisotropic(**An**)の 4 つから選択します。デフォルトは、Bilinear(**Bi**)モードです。
- ・ [Shading Mode]は、フラットシェーディング(**F**)、グーローシェーディング(**G**)から選択します。デフォルトはグーローシェーディング(**G**)です。
- ・ [Ignore Ambient](**Na**)は、環境光の ON/OFF を選択します。( 選択時に OFF )
- ・ [Ignore Specular](**Ns**)は、スペキュラの ON/OFF を選択します。( 選択時に OFF )
- ・ [Ignore Light](**L or NI**)は、光源計算の ON/OFF を選択します。( 選択時に OFF )
- ・ [U ClampBit ON [compulsion]] (**Cu**)  
MAX 上での設定を無視して強制的に U 方向にクランプビットを立てます。
- ・ [V ClampBit ON [compulsion]](**Cv**)  
MAX 上での設定を無視して強制的に V 方向にクランプビットを立てます。
- ・ [Environment Mapping](**E**)は、環境マッピングの ON/OFF を制御します。( 選択時に ON )
- ・ [DoubleSide Polygon](**D**)は、両面ポリゴンの ON/OFF を制御します。( 選択時に ON )
- ・ [Use 2 Paramator Modifier](**2P**)  
テクスチャ 2 枚張りをしているマテリアルのとき、このアトリビュートを設定すると 2 パラメータモディファイアデータとしてコンバートします。

- [Use Alpha [compulsion]] (**Ua**) 強制的にアルファビットを立てます。
- [Use Anisotropic] (**An**) Anisotropic Filter を ON にします。
- [Keep Trans](**Kt**)[Keep Rotat](**Kr**)[Keep Scale](**Ks**)  
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。
- [Eval Skip](**Es**)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。
- [Eval Clip](**Ec**) このモデルを親ノードのクリッピング設定用モデルに指定します。
- [Eval Hide] (**Hd**) このモデルを描画しないようにします。
- [Eval Break] (**Ek**)  
このモデル以降のノードのトレースを行いません。モーション実行時は NAM データとズレが生じる可能性があるので注意して下さい。
- [Shape Skip](**Ss**)  
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。