

頂点モーフ ver.1.0

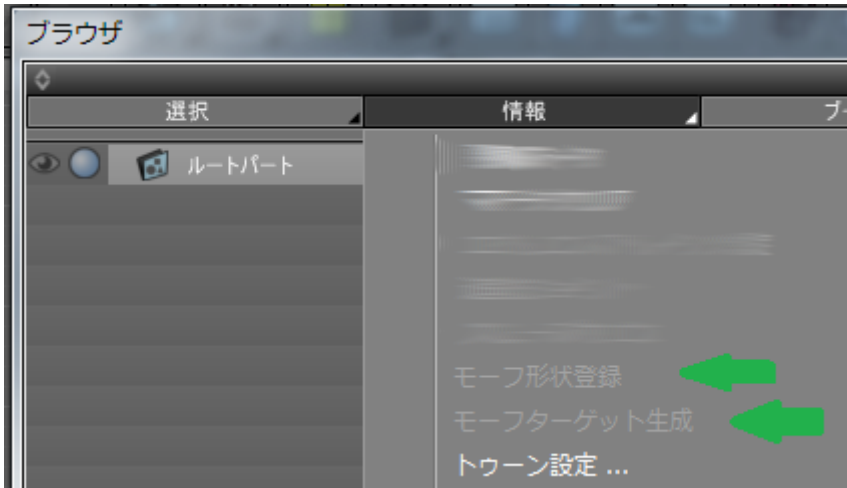
Masa: <http://masatoshisoh.sitemix.jp/> 2016/2/28

頂点モーフは、カスタムジョイントにポリゴン形状を意図通りに変形させる機能を付加するプラグインです。SHadeのモーフジョイントと同じような機能ですが、図形ウインドウ上でポリゴン形状が実際に変形します。

1. インストール方法

マーケットプレイスのインストール・使用法を参照して下さい。

Shadeを起動して、ツール->カスタム情報(ブラウザの「情報」でも可)の中にモーフ形状登録とモーフターゲット生成の2つのメニューが見つければ、インストールは成功です。



2. 動作環境

マーケットプレイスの商品紹介の動作環境を参照してください。

3. 使用方法

3.1. モーフ形状の登録

予めモーフするポリゴン形状(モーフ形状)を登録する必要があります。方法は、モーフ形状にしたいポリゴン形状を選択して、メニューのツール->カスタム情報->モーフ形状登録をクリックします。するとブラウザのその形状の名前の後ろに :morph という文字が現れます。これで登録は完了です。

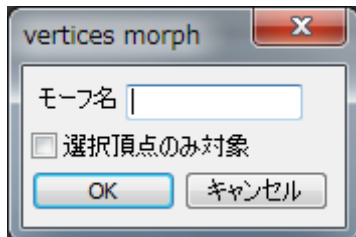
既存のモーフ形状にこの操作を行うと、その時点の形状の形に登録し直します。但し、コントロールキー(MACの場合は、コマンドキー)を押しながら、この操作をするとこの形状を登録時点の形にリセットします。

3.2. 形状の変形

変形する最終形を作ります。方法は、モーフ形状を直接変形させる方法とモーフ形状のコピーを作ってそれを変形させる方法のどちらも選べます。個人の好みで選んでください。この時の注意点は、頂点の位置を変えるだけです。頂点の削除、追加は出来ません。

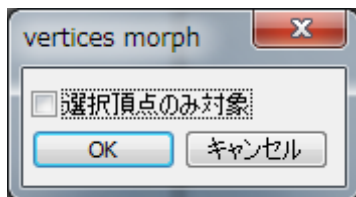
3.3. モーフジョイントの生成

3.1.で作ったモーフ形状と、もしコピーを作って変形させた場合は、その形状も選んで、メニューのツール->カスタム情報->モーフターゲット生成をクリックします。すると、以下の様なダイアログが現れます。



モーフ名には、生成予定のモーフジョイントの名前を入力します。次の、選択頂点のみ対象は、チェックを入れると、その時点で選択している頂点のみモーフ対象にします。通常は、未チェックで構いませんが、いくつかのモーフを予め1つの形状に作って、頂点を選択を変えながら、複数のモーフを作る場合などに利用出来ます。

ダイアログのOKボタンを押すと、すぐにブラウザ上のポリゴン形状の直下にモーフジョイント(カスタムジョイント)が作られます。ブラウザ上では、その名前の直後に :target と表示されます。もし、この操作を既存のモーフジョイントも選択して実行する(この時は必ずモーフ形状から先に選択してください。)と、新たにモーフジョイントを作らずに、既存のモーフジョイントに上書きします。その場合のダイアログは、以下の様なモーフ名がないダイアログになります。



3.2から3.3を繰り返すことで、一つのポリゴン形状に対して、複数のモーフジョイントを作ることが出来ます。また、一度作られたジョイントは、ブラウザ上の位置を変えても構いません。

3.4. モーフジョイントによるモーフ

出来たモーフジョイントの形状情報ウィンドウにあるスライダーを動かすことで、ポリゴン形状は、元の形状から、変形形状まで、連続的に変化します。モーションウィンドウで、ジョイント値を設

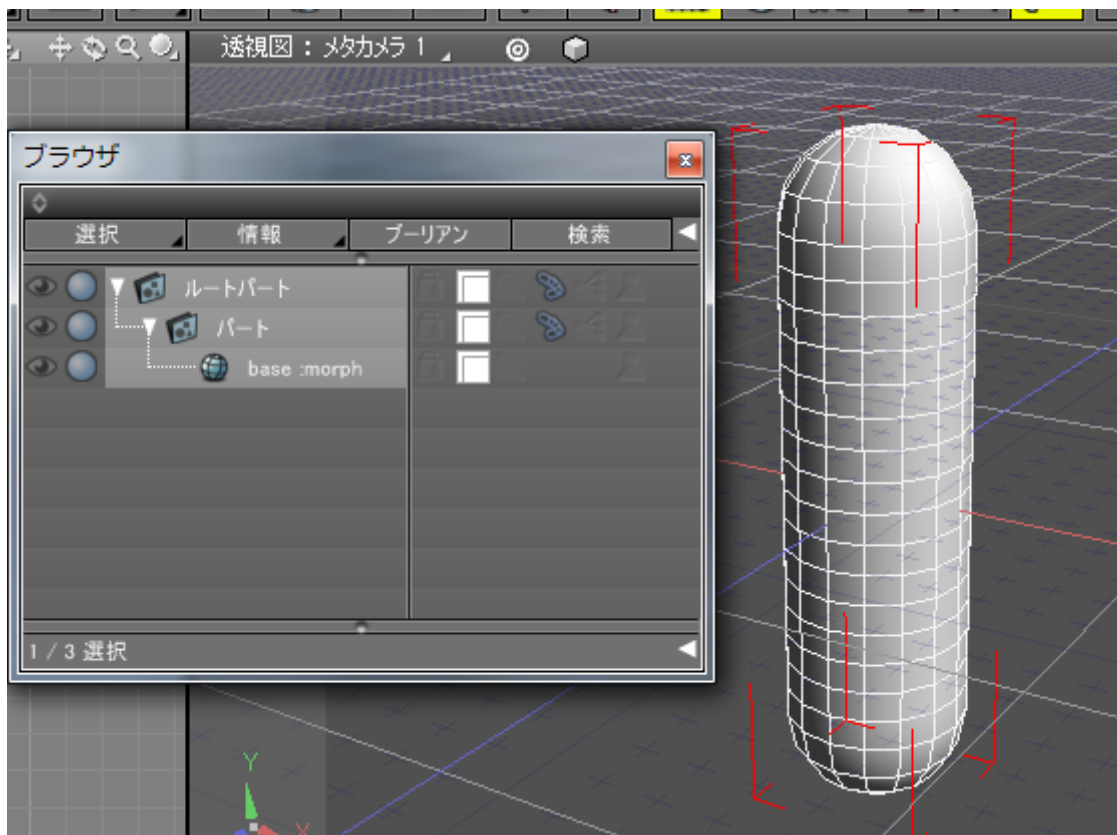
定すると、アニメーションにも利用出来ます。

3.5. モーフの解除

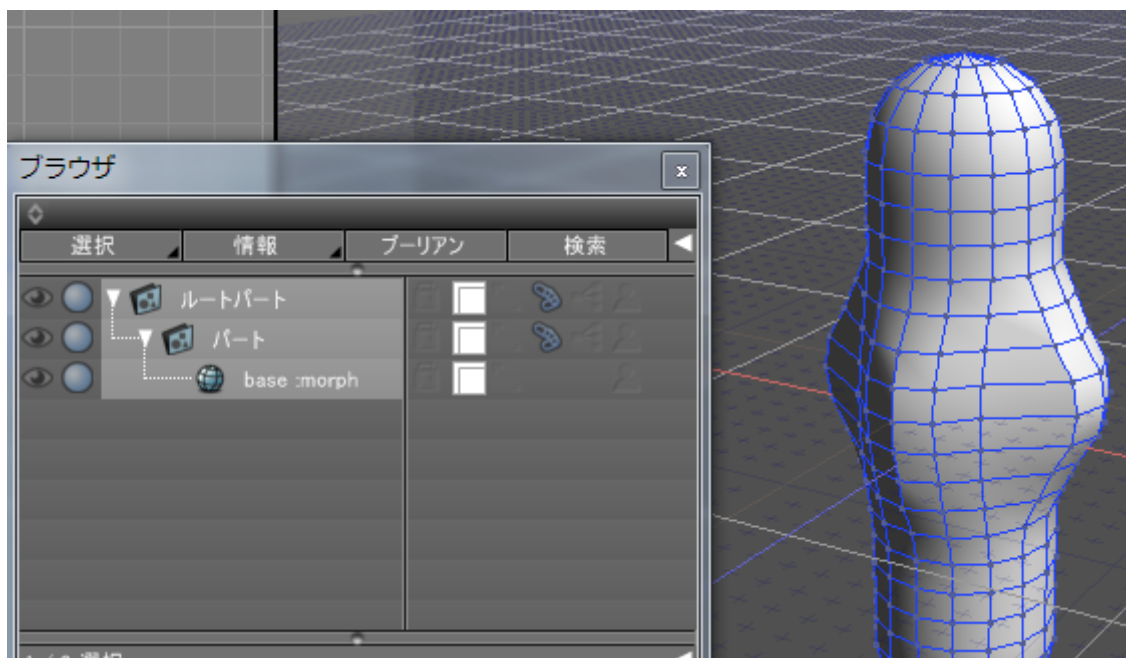
モーフトジョイントを削除すれば、そのモーフト消滅しますが、モーフト形状の形は変化しません。またモーフト形状を削除しても、モーフトジョイントは、ゴミとして残ります。各自マニュアルで削除してください。

4. 実行例

添付のサンプル形状(vertices_morph_sample1.shdとvertices_morph_sample2.shd)を使って説明します。これらのシーンのポリゴン形状には、既にモーフト形状の登録が終わっています。

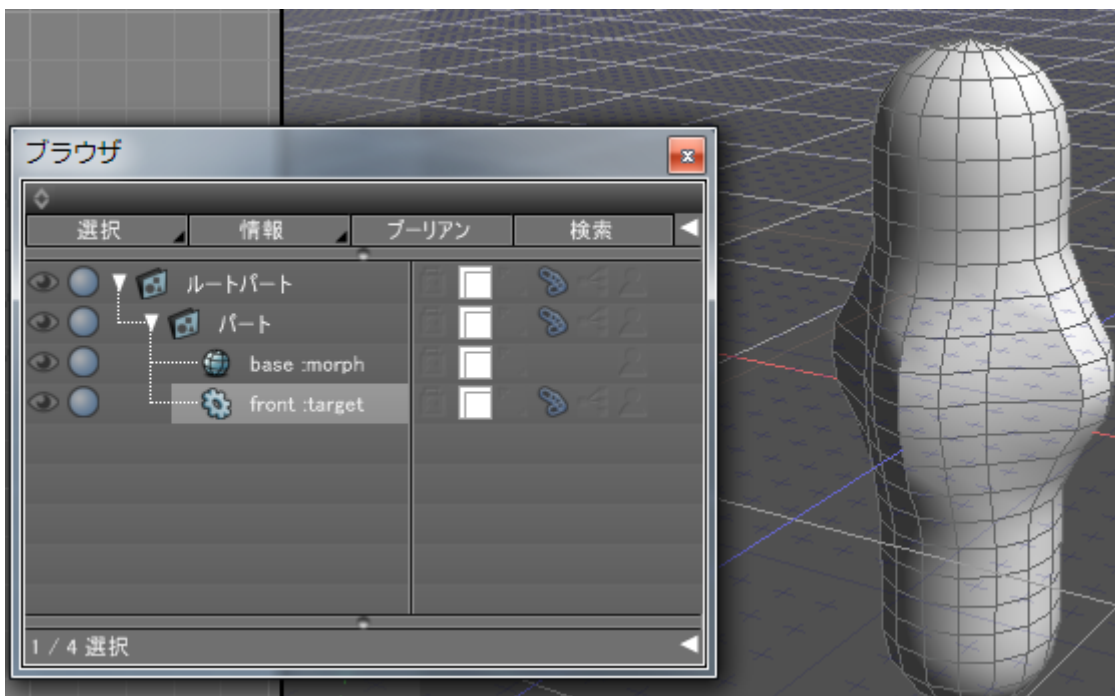
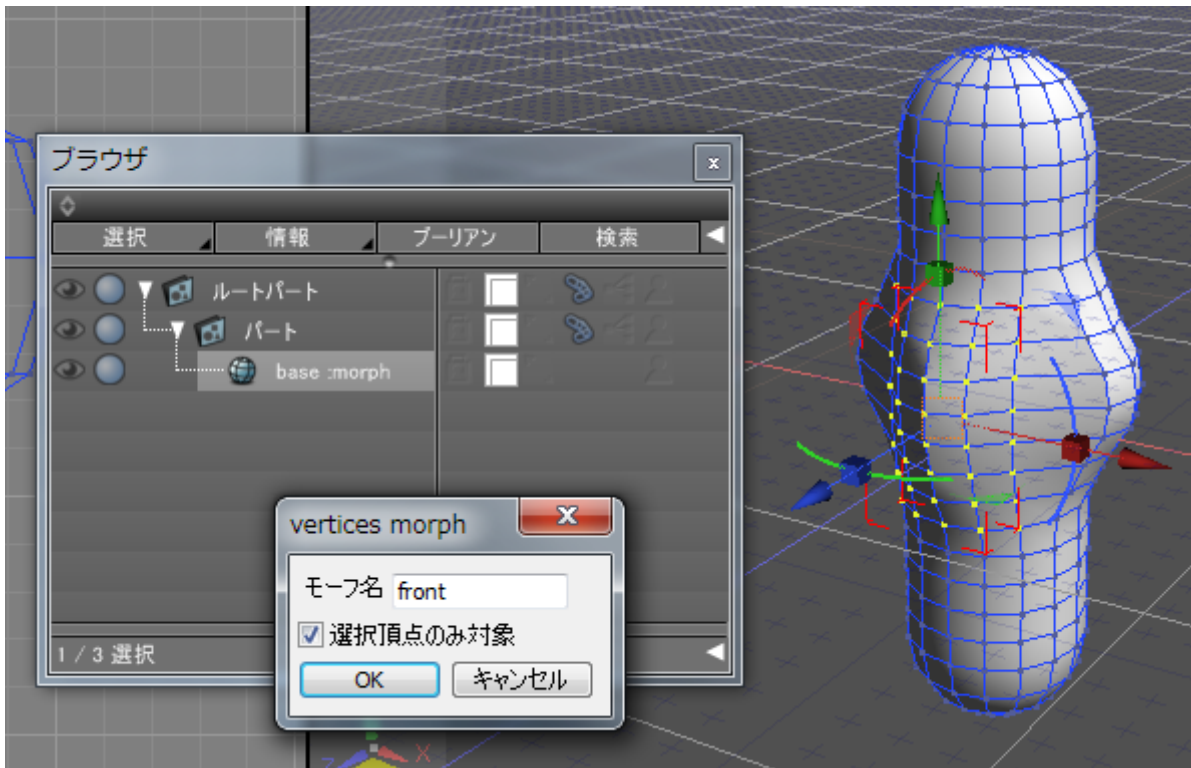


は、登録時のポリゴン形状の形です。

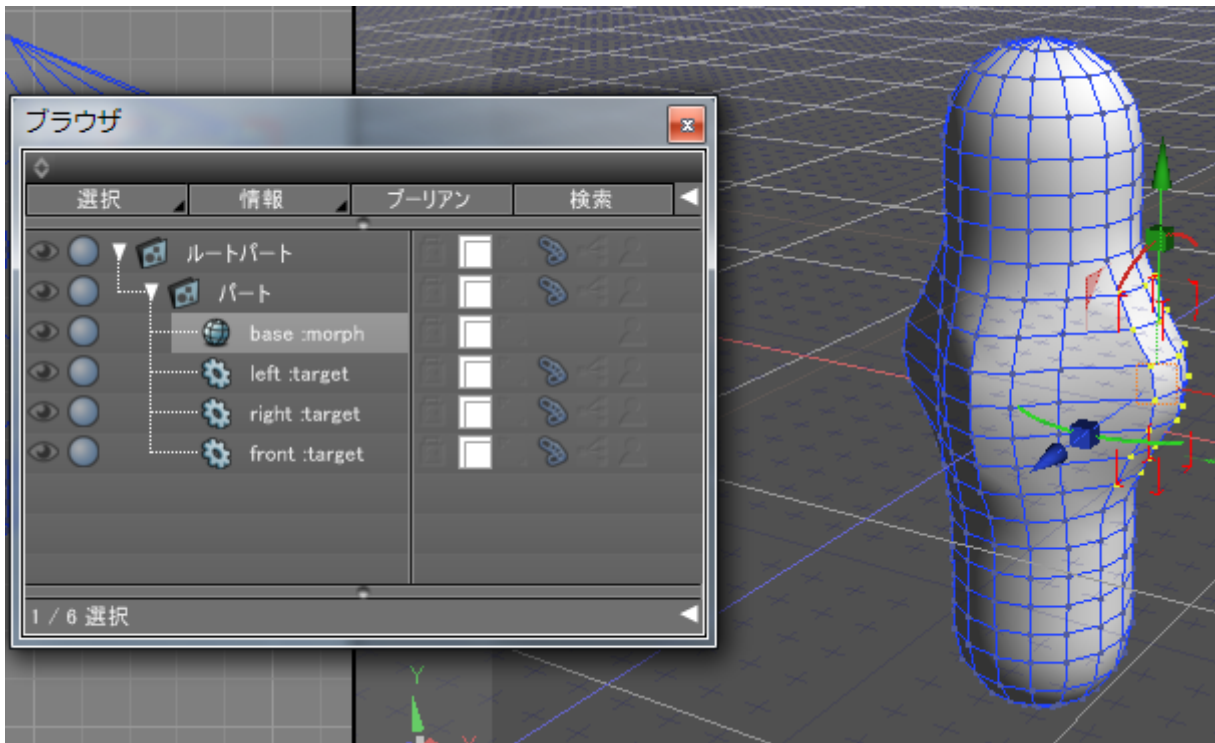


は、vertices_morph_sample1.shdです。既に前方と左右にエラを出すように変形されてます。この変

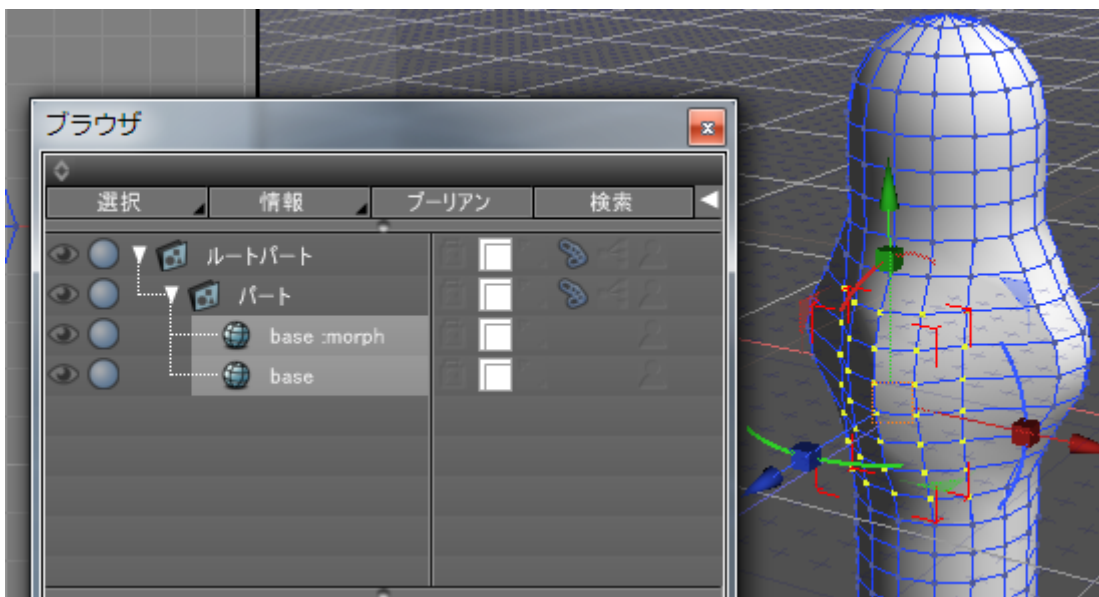
形でfront,right,leftの三つのモーフを作ってみます。

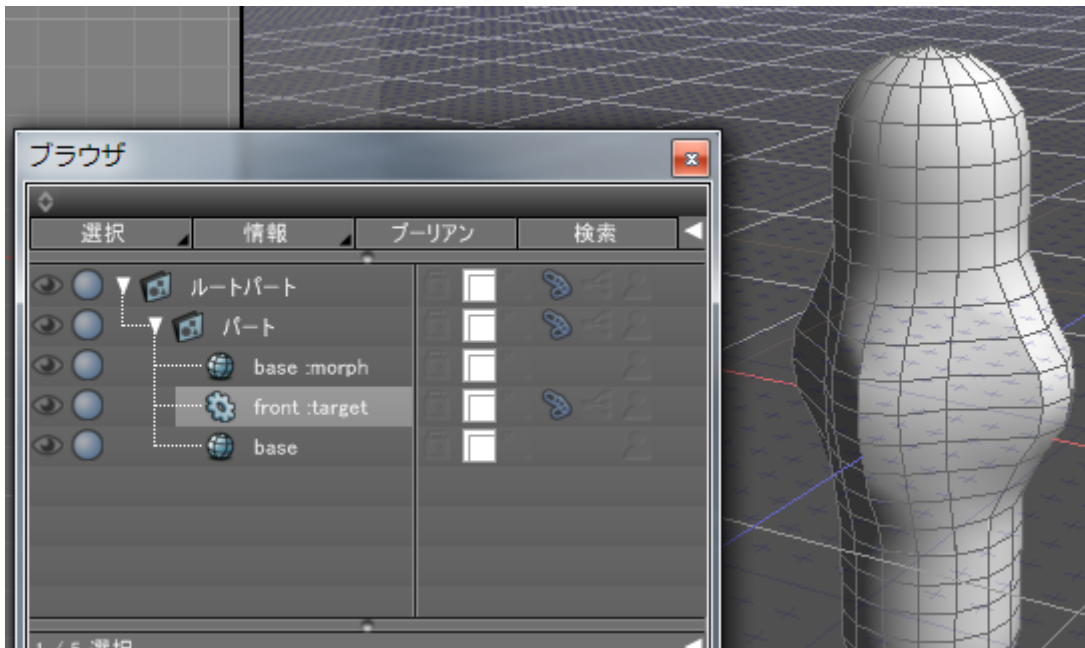


前方のエラの頂点を選択して、モーフトarget作成を実行し、ダイアログで選択頂点のみ対象にチェックを入れ、OKでモーフジョイントが作られました。



同様に、右、左のエラの頂点をそれぞれ選んで、同様に実行した結果です。ここで注意は、全てのモーフジョイントの生成が終わるまで、モーフジョイントのスライダーを動かさないことです。もし途中で動かすと、それ以外のモーフがリセットされてしまいます。





は、vertices_morph_sample2.shdの例です。元のモーフ形状と変形させた形状(変形形状)を別に用意したサンプルです。この場合は、モーフ形状とその変形形状も一緒に選択してモーフターゲット生成を実行する必要があります。こちらの場合、出来たモーフジョイントを動かしても他のモーフ登録に支障は出ません。変形形状を使うと常に元形状が比較対象として残るので、安心感はあるかもしれません。また、隠し技として、変形形状だけをパートに入れて、そのパート毎動かすと、比較しながら調整もできます。モーフの登録時に元の位置に戻す必要はありません。実行が終わると、変形形状の方は自動的に隠されます。選択頂点のみ対象をチェックしたときの選択頂点は、変形形状の側の選択頂点です。

5. 改版履歴

- 2016/2/28 V1.0.0
 - 新規リリース