

編集内容は67473バイトあります。50000バイト以下に収めるか複数ページに分割してください、と表示されたので(3)を分割

Q&A (4)

テンプレ

Q.

A.

Q. えーと、ロボットとか作りたい場合はまずパーツごとに作って、後からマージしてそれからモーション付け、という段取りでよろしいでしょうか？

A. やり方は一通りじゃないんだから勝手にやってみりゃいいだろ。

いいんじゃない？

個人的にはマージしてくっつける必要の無い部分は極力別オブジェのままにしておく

Q. ノンリニア・非破壊のワークフロー

だいたいわかったけど、

そんなことが可能なのかが疑問。

実際にそのメリットを体験したひとってここにいる？

おっと、ビデオがあるね

すまん

ちょっと観て見る

ビデオ見終わった

まず、aviのコーデックが無くて観れん。妙なコーデックつかうなよ。

A. それはギャグで言っているのか.....？

非破壊なのは別にUV補完だけじゃないですしね

他のソフトでは難しい種類の作業の効率化ができる点で、XSIは良くできてると思います

でも、ソレを参考にして他のソフトみ進化するでしょうから

結局最後は個人の好みですかね？データのコンバートも昔よりかなり良くなってるし

これからも良くなるでしょうし。

391の方はその程度とおっしゃいますが、実際使ってみるとなかなか良いですよ^^

ヒストリーが階層もってたり、トポロジを変えてもシェイプアニメ(LWだとモーフですか？)が崩れなかったり

GATORの強みはGATORだけじゃなくて、XSIの非破壊的なコア全体を通して

構築できるワークフローの中であの機能(転写を高い精度で、しかも動的に

更新し続けられる)があるから凄いわけですね。

GATOR単体だけの機能では無いのね。機能説明ビデオでは、GATORについてだけ

紹介してるから、パッとわからないと思うけど。

納期ギリギリで服のシミュレーション(薄手のドレス)も、フェイシャルも、

もちろん骨やらリグやらでの演技も、Hairのシミュレーションも全部やっちゃった後に、

クライアントから「肩甲骨や腕の付け根付近の形状がいやだなあ・・・こんなにしてよ・・・」って

言われて、そういう風にするには、ポリゴンの割り方から細かさやら全部変えないといけない・・・

なんてのが、実際この間もあったんだけど、新しくモデリングした物と元もとの手と顔を

切り出したものとをマージしてフェイシャルやらUVやらエンベロープやら、全部転送かけて、

それらの修正にアシさんをお願いして1日掛からなかったからね。他のソフトじゃ考えられないと

思うよ。ホント・・・

あと、形状の変形にCAGEを使う・・・という感覚で、別のモデルからUVを転写し続けてUV座標系自体の変形に使うとかね。キャラ仕事じゃなくても、これ使えるよ。かなり。実際今やってる仕事で、ディスプレイスマッピングをUV上で動かしつつ、UV転写元の変形でファジーな動きさせて、大規模な津波エフェクトやってるけど、たんなるマッピングのアニメーションじゃないように見える物とか平気で作れるよ。

Q. 2足ガイド(左右対称)をだして、新たにボーン足すことはできないのでしょうか？

頭のとっぺんのガイドを複製するとその分足されることから、試しに他のガイド胸のガイド(乳制御の為のボーンがほしい)複製してみましたが、リグ作成時に骨追加されず。そもそもz軸上のガイドは複製してもx軸方向に動かない(・・)

やっぱガイドリグ骨を作ってからあらたに骨を追加したほうがいいのでしょうか？

A. リグを作ってから骨を追加してグループ。

尻尾リグはガイドの複製で可能。

Q. 人体に着せる服なのですが、服(ワンピースのようなもの)の

上半分を人体のボーンでエンベロープ設定

下半分を新たに作った別尻尾ボーンにてエンベロープ設定ということは可能でしょうか？

服オブジェクトを上下二つにすれば可能ですが、動かすと分かれちゃいますしね・・・

A. エンベロープ設定後ウェイトエディターで割り当てる。

つか、グループで一気にエンベロープ設定すればオケ。

胸も服(スカート)も通常の骨では限界あるど。

胸はダミー(胸の形を簡単に模した物)を作ってSoftbodyとかして

NullアタッチしてNullを骨にして入れた方がばいよ。

スカートはクロスの方が結果らくだお。Tailでやるならレンダリング前に

Plotしないとイケないからねえ・・・

Q. これって普通の2ボタンマウスで大丈夫ですか？

ホイール付き2ボタンマウスならとりあえず大丈夫ということですかね？

A. うん、だいじょぶです

会社にはホイールマウスで全然大丈夫つつって普通に使ってる人もいるしね

ホイールはともかく、3ボタンは必要かも。

まあ、動かすだけなら2ボタンでもいいかも。

Q. 適当に便利機能？をメモ。

キーを押している間だけ一時的に機能を切り替える「スーブラ」

モードで視点調節、選択、移動などが楽になる。

最後に使ったコマンドは「.」キーで再実行可能。

エッジ選択の時にCTRL + 中クリックでエッジループ選択。

このとき平行の2本を選ぶと平行エッジループ選択。

CTRL + 中クリックで連続するポリゴンを選択するとポリゴンループ選択。

エッジ分割ツール (J)+中クリックでエッジループ分割。CTRL + 中クリックだと均等分割

選択モード：F7 四角、F8 投げ縄、F9フリーフォーム、F10レイキャスト、

Shift+F10 四角レイキャスト、F11ペイント(ペイントは対称選択可能)

数値入力欄ではホイールで数値変更可能。簡単な数式も入力できる。

コンポーネント編集モード(m)でALT押しながらで頂点ウエルド

移動ツール時にALT押しながらピボット位置を指定できる

ライトいじるならBとTABで範囲を調整

A. ここはお前のゴミ脳みその落書き帳じゃねえんだよ。

そういうのはママにチラシもらって裏に書いとけアホが。

結構知らないこともあったわ、かなり効率あがりそうなことも書いてありますな
ありがと。

Q. みんな人キャラの素体の製作ってどんな手順でやってます？

ちょっと参考にしたいのでマジレスしてくらはい。どうぞ

A. まず脱げ。そして鏡の前で仁王立ちして自分の体を観察しろ。

Q. 皆さんはプリミティブの正方形から作り始めてるんですか？

もしくはCTみたいに人体の断面図みたいなのをカーブで描いて繋ぐとか？

A. どんなものでもCubeから作ってる。

<http://www11.plala.or.jp/nkinta/hl2/tips02.htm>

Q. ピボット変更についてなんですが。

altでナビゲーションすると、alt押しでピボットを弄れなくなりますよね、

でalt押しを使わないでピボットを変更する場合どうするんでしょうか？

どうしてもalt押しでビューを弄るクセがついていてこのままでやりたいんですが。

A. ピボット操作のショートカットをaltから他のキィに割り当てなおしましょう。

つEdit Transform Tool Pivot

Q. 右クリックから使う「ポイントをターゲットに集合(だっけか？正確な名前は失念)」を使うと、確かに見た 目上は2つのポイントが合体したように見えますが、

実は2つが全く同位置に重なり合っているだけで、このままエッジ分割とかすると逆にややこ

しいことにな ったりするんですよ。

2つのポイントを真の意味で1つにする方法を教えて下さい。

A. 違うオブジェクトのものはウェルド(頂点を一つにまとめる)されないよ。
右クリックで「ターゲットにポイントを集約」を使っているのなら、
何の問題もなく一点に結合されるはずだが？

Q. XSIはスタックの前後を入れ替えたりできます？

デフォーマーなんかで、ベンドとプッシュの順番入れ替えたりとか、
ドラッグするだけでは駄目なのかな。

A. 余裕でできるよ。

Q. シーンまたはモデルとして保存した飛行機などを新規シーンに複数マージして配置すると
光が異様に強く当たってるような気がするんですけど、もしかしてライトとかまで持ち込まれ
ちゃってます？

A. シーンのマージはライトもカメラも持ち込みになるよ。
マージしたやつをExplorer開いてみてみそ。

Q. モデルは、モデルとして書き出したときにライトも含んでいたら持ち込みになるのかな。
ライトごとモデル書き出したことないのでわかんね。

A. 「モデルとして保存」というのが、File-Save等でセーブした物をFile-Merge等
で読み込んでいるなら、>>580さんが書いている通り、ライトもカメラも全てロード
されます。LightやCameraを消せば「明るくなる」という状態は改善しますが、
その方法で何度もやっていると、LayerやPassの情報もドンドン増えて行きますので、
モデルデータなどはちょっとしかないのに、LoadやSaveが以上に遅いとか悪い事が
おきます。

なので、データの移植はFile-Export-ModelとImport-Modelを使う方が良いと思います。
ここで言うModelとはCreate-Model-NewModelとかして出来る人型のIconでくくられた
物の事です。XSIはこれ単位にデータを分けて管理します。Modelの中にはほぼ全ての
データを含める事が出来ます。ライトもカメラもね。なので選択的にこれとこれとこれを
移植用にModelにパッケージしてセーブ(Export)・・・という感じです。

またModelの名前は、それに含まれるデータの苗字みたいな扱いになるので、別のModelに
含まれているデータと同じ名前の物があってもOKになります。

データの一番上流にあるSceneRootも特殊な(移動したり出来ない)Modelです。
ですので、別のSceneをFile-Mergeで読み込むと、読み込んだデータのSceneRootが
そのFile名の付いたModelとして読み込まれ、LayerやPassといった、Scene構造の外に
あるデータだけが別っ子に読み込まれる・・・という流れです。

ですので、PassやLayerやLayout以外のデータはすべてModelに含めてExportできます。

ParticleTypeは

扱いはSceneData外のデータですが、それを使うCroudがModelに含まれていれば、自動的に
付加されてExportされますから安心です。注意すべきは、コンストレーンやExpression等を
Model構造をまたがる設定にしてあって、片方だけをExportする場合で、この場合Expression
相手がなくなる関係で、Expressionデータ自体が消滅してしまいます。(Export時に警告出ま
す)

という事で、めったにMergeって使わない気がします。

Q. XSIってなんでASCII形式で保存できないのかね。

Mayaはエクスポートもma、mbで保存できるからなんか便利だ。

A. ハーフライフ、ハーフライフ 2、Nexuizでモデル制作の時に使用される
.smdがある。XSIのプラグインでエクスポートする。

Nexuiz Model Source files

http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=81584&package_id=192474

dotxsiは？自作アプリで読み込むならFTKも使えるよ。

Ascii形式でってのは、一々アプリ立ち上げないで、簡単な修正ならテキストエディターで出来る・・・っていう事かな？。まあレンダリングのオプションやテクスチャーなどの外部ファイルのファイルパスとかなら、Scntoc (Ascii形式)を書き換えればOKだけど、確かにデータ構造自体を変えようと思ったら出来ないね。ただ、それが必要なケースって、本当に大規模に作り変えるなら、テキストエディターで開いてガツガツ変えるって事はさすがに無いんじゃないかなあ・・・だから、多分ライトの強さを他のカットにあわせていくつにする・・・とか、**の質感に修正がでたから、全部のカットにばら撒かれてるキャラの**の質感を一斉に差し替える・・・って場合だよ。そういうのはプリセットやMatlibやリファレンスモデルでやれ・・・って事だと思うのよ。FcurveもActionClipもあるし、ModelのInclude/Excludeもあるからねえ。大量にあるシーンデータを一斉に替えたいって事なら、「**のシーンを開いて、データをこれに挿し返えて、セーブしれ！」っていうスクリプトを書いてラインコマンドでXSIに流し込ませるって手もある。

Q. 3Dビューの中で、オブジェクトが表示されている位置でマウスボタン押し下げ、そのままドラッグで移動

という手順を、複数のオブジェクトに連続して行えるのでしょうか？

A. [V]を押して移動にしておいて、

オブジェクトを選ぶとき[SPACE]+クリックすればオッケー。

Q. ノイズのデフォーマーってないんですかね？

表面がボコボコとなうようにしたいんですが。

A. デフォーム>ランダムイズだとちょっと違う？

ShapeJitterってのもあるし、TextureMapをPushに突っ込むって手もあるし、昔懐かしいBUMPMAPってプラグイン(変形する方)を使うって手もあるし、いろいろあるよ。

時間経過にともなってゆっくりボコボコさせたかったんですが、ランダムイズだと出来なかったもんで、シェイプジッターでできました。ありがとうございます。

Q. XSI ModToolをインストールしたら

「ユーザーのディレクトリにはASCIIでない文字が含まれています。XSIを終了します」

って出るけどどうしたら？

A. XSIがc:\user\ウィンドウズのログイン名というディレクトリをユーザ用

ディレクトリを作るんだけど、ログイン名に日本語がはいってる = ASCIIでない文字が含まれているということになって、終了する。

んでどうするか、というと対処は2通り。

- ・ユーザ名に日本語など使った俺が悪かった！
英語名ユーザ作ってそっちでインストール
- ・再インストールまんどくせ。小手先の解決でいいや。

C:\Softimage\XSI_4.2_ModTool\Application\bin\setenv.bat開いて
set XSI_USERROOT=c:\users\%USERNAME%の行の

「%USERNAME%」を適当な英数字で構成された文字列に変える。

起動できた、おめーは何て優しい奴ですか > <

Q. イメージベースドライティングの新規パスで

HDRIを読み込ませて

ポイントライトを1個（シャドウマップをデフォルト数値で使用）を配置し

白いオブジェクトをレンダリングしたのですが

灰色の点々がいっぱいでてムラになってしまいます。

カラーマテリアルはphongを使用し

デフューズを1・1・1にただけでその他はデフォルト数値です。

リージョン設定は

ファイナルギャザリングにチェックを入れ、自動計算。

シャドウマップ有効。

エイリアシングは-1・2です。

このムラはどこに原因があるのでしょうか。

アドバイスお願いします。

A. Accracyのところをもっと数値大きくしてみたらどうかな？

スペル正しいかわかんないけど、FGの設定のところデフォルトで30の値が入ってるやつをあげてみる。

Q. すいません、ここの

<http://xsi.soft-render.com/laboratory/simulate/index.htm>

クロスシミュと同じように試してみたのですが、布にあたるグリットのオブジェクトが

重力によって落下しません・・・

やった手順としては

1布オブジェクト：作成 クロス 選択から でクロス化 プリセットのシルクを選択

2取得 フォース 重力で重力設置

3修正 環境 障害物の設定で障害物となるオブジェクトに障害物設定

なにか他に足りないものがあるのでしょうか？

A. 最上部にあるメインメニューバーの[コンストラクションモード]リストから[アニメーションコンストラクションモード]を選択

Q. ところでFndは日本語版を買っても英語でインスコできますか？

A. XSIは英語・日本語両対応で、設定でUI、ヘルプ言語それぞれ切り替えできる。

Q. ここのデモにある法線編集ツールってFndで使えてる人います？

ビデオではAdv使っているからなのか、自分のFndではメニューに

XSI_UserNormalEditing なんて出ないんだけど・・・

<http://www.softimage.jp/xsi/v5/video/modeling.html>

A. プラグインマネージャーのワークグループってところのタブのなかのチェックを入れるとできないかな？

つかえないんだあ・・・って思ってあきらめたのに、使えるんだ！すげえ！サクス！

おー、できました。どうもありがとう。

Q. XSIの液体っぽいオレンジ色の花に使ってるシェーダーってないの？
どん風に表現してるんだろ？

A. <http://www.tomsporer.com/html/shader.html>
ここ参考にすればok

Q. ヘア&ファーを使うには、上位バージョン以外の選択肢がないものでしょうか？

A. Fndでもヘアはできるっちゅーの！！
putputshaderの2Dfurと頭部からparticle出してその場で定着させればいいんだよ
SI3DのOutputshaderのfurがあるだろ。生意気なこと言ってんじゃねーよ。

Q. 超初心者の質問で悪いが、視点を移動したり
回転したりってどうしたらいいの？

A. とりあえずSキー押してからマウスのボタン(左右スクロールボタン)押しながら動かしてみ
る。

うおおすげえ！！トX！！

Q. メタセコの「頂点の位置を揃える」に等しいコマンドってどれなんでしょう

A. 頂点えらんでスケールツール
Altでピボットをそろえたいところに置く
スケールの数値入力に0

transform>スナップ移動/絶対移動でポイントを集約をチェック
SRTマニピレーターでxなりそろえたい軸だけ動くようにドラッグ
そろえる基準になる頂点やエッジ、グリッドにスナップ、COGはオフで。
(スナップ先ボタン全オフのスナップでも位置はそろう)

メタセコっぽい整列ツール

<http://www.ceres.dti.ne.jp/xb1080/script/pointalign/pointalign.html>

Q. チュートリアルが難しすぎる・・・

リグとかチェインとかIKとかいらんのに・・・
専門用語使いすぎ。

どっかにシンプルでわかりやすいチュートリアルサイトない？

A. リグ、チェイン、IKとかはXSIに限らずキャラクタアニメーション
では必要になってくる概念。初めてだと戸惑うのは当たり前だが
キャラモーションをやりたいなら辛抱強く勉強すべき。
ひとまずモデリングだけ学びたいのなら、>>2の中で
それに特化したチュートリアルをやってみたほうがいいよ。

Q. XSIのクロスって、一定フレーム間でループさせられる機能ついてる？
パーティクルはできるみたいだけど。
A. そういうにはMixerでやる。

Q. ローポリならメタセコ
A. ローポリならコンポーネント調整モード。
オブジェクトのスライド、ポイントの集約とか便利。
<http://www.softimage.jp/xsi/v5/video/flash/tcm1.html>
対称マップやクローン表示と組み合わせて楽々編集。

この解説ムービー見たら、個人的にメタセコを超えた・・・。
ちょっと体験版DLしてくるわ。

Q. ゲーム用のロークオリティのしか作る気は無いのだが、
そもそもどこで勉強するのがいいかな？
A. 初心者用プラン
初めて学ぶXSI (チュートリアルパック)
http://ime.nu/www.softimage.jp/support/training/tutorial/xsi_basic.html

DVDに入ってる「tut1」「tut2」(PDF)
これで十分だと思う。ホントに
この手の質問は多いからこれをテンプレにいれてくれ
3Dの基本用語はそのつどヘルプ読むなりググるとかして覚えていく
XSI用の書籍は買ったければ買ってでもいいけど必須だとは思わない
キャラクタモデリングはそれ用の本買うとか
ネットに転がってるチュートリアルあさるとか
基本はゆっくりとXSIチュートリアルやってみる。
スケルトン = 骨組みの階層構造。このアニメーションをゲームに出力
FK = 根元から回転して動かす。手を決まったところに動かすために
ロボットの肩・腕を操作するところを想像してみる。
IK = 先っぽの位置指定して動かす。人間なら手先動かすだけで腕、
肩の角度が決まるだろ？
リグ = アニメーションが作りやすいようにスケルトンにお助け
オブジェクトを足して関係付けをしたもの。
キャラアニメーションは「ゲームモーション」に特化したページ
(XSI使用、日本語)があるのでそこみて勉強するといいいよ。
もし他のソフトからの乗り換えだとしたら、Tut1,2も良いのですが、
Fundamentalを実際に操作しながら読んで見る事をお勧めします。
いかに操作モードが多いか解ると思います。全部覚える必要は
ありませんが、「そういうモードがあったよね」ってのを知るだけで、
いざって時に調べて応用できるようになります。カナダ大使館等で
行われるデモで見れるIsner氏の操作スピードの違いはその辺りに
に秘密があると思います。生産性が格段に変わりますよ。

操作っていうところではビデオチュートリアル見るのも勉強になるよ。どんなショートカット使ってるのかとかわかるし。

おめーら親切だな。

まだよくわからんけど、少なくともLWより圧倒的に操作性はわかりやすいっぽい。

Q. パーティクルをパスに沿わせて流すことって出来ますか？

パスに乗せたゴールを追いかけると、粒の軌道が、粒発生との時間差で変わってしまうし、ボーン、ラティスで軌道を制御した場合、[速度で整列]が機能しないので、どうしたものか悩んでいます。

アドバイス頂けると助かります。

移動方向へ粒の頭を向かせたいのですが。

A. 単純にCloudをSplineDeformationじゃだめかしら？

じゃあスプラインの根元に円を置いて、スプラインで押し出しして筒を作りその中にパーティクルを噴出させて、衝突判定ってのは？

Q. チェインを対称複製、消去しようと思っても出来ません。

どうすれば上手くいきますか？教えてください。

A. ルートをノード選択しているから、ブランチ選択して削除。

つまり中ボタンでルートジョイントを選択してからDeleteキー。

Q. ファイナルギャザリングって何ですか？ 大まかに教えて下さい。

A. レンダリングを全てレイトレでやらずに途中からの解を

フォトンマップで近似するやつじゃないか。

現在のファイナルギャザリングは以下のような感じ

- ・最初にカメラから見えるオブジェクトの表面からドーム状にたくさんレイを飛ばす
- ・レイがぶつかった所（つまり回りにある物）の表面の明るさや色を計算する
- ・それが反射したり屈折する場合も回数を決めて計算する
- ・最初のオブジェクトに戻って、調べた結果（複数）の平均を出す。
- ・周りの明るさが解ったので、「多分」これぐらいの反射光を受けてると判断して記録する
- ・決められた回数行う、シーン全体で、大体これぐらい光が回り込んで（環境光）というマップが出来る。
- ・普通にシェーディングして、さっきの回りこみマップの数値を計算に盛り込む。って感じ。

RenderOptionの

FGMap：上の説明で「回り込みマップ」ってやつ、見えてるところしか計算してないのがミソ

Accuracy：最初に調べる点の数

Min,Max：調べるドームの最小最大（実サイズなのが曲者）

Bounces：調べた先からその先を調べに行く回数

PhongとかのRadiance：通常の計算にさっきの環境光をどれぐらい加味するかって感じ。上で抜粋したパラメータが調整の肝です。

Q. MODtoolを入れて色々触ってみてますが、フリーズをかけようと思ったら、そのボタンの上にアニメーションスライダー被さって押せないんですけど。よく見たら上の方にXSI4.2や5に無いツールバーがあって、それでその分位置が下がっているみたい。邪魔なもんだからどかそうと右クリックしようとしたら「MOD Tool-Main Toolbar」と注意されるんですが、これどうすれば良いんでしょう？消せないのかな。全体のボタンやバーの位置をお手軽に変える手段はないものではないでしょうか？

A. 1.ModToolにはノート向けレイアウトが入ってるからそれを使う。

2.右側のSelectionとかTransformとかの名前のところでクリックでそのメニューを閉じられるからそのへんで調節

Q. あと、ゲーム用にXSI触っている人にも質問。

リアルタイムシェーダーを使用しつつバーテックスカラーを載せたものをレンダーツリー上で組んでいるのですが、肝心のそのバーテックスカラーが「リアルタイムシェーダー」のカメラモードで見ると反映されていないようなのです。「テクスチャ」カメラモードではそのバーテックスカラーはちゃんと付いているのが分るのですが、つまりは、実機上に吐き出された時の表示をXSi上で再現したいのです（付きのテクスチャとかも）…。

レンダーツリー上でどのような設定にしているのかご教授願います。

A. バーテックスカラーを反映させるには、ライティングをきらないとダメ。

なんとなくMOMOに書いてた人かな～と思うんだけど、

OGLDrawというシェーダー自体ちょっと古いかも。

まあ別に不都合はないけどね。

いまはOGL13シェーダーがメイン。

ライティングをきりたいときには、OGLShadeのところにチェックボックスがないかな？

たぶんそれ切るとバーテックスカラー反映されてるよ。

アルファつきテクスチャ(頂点カラーのアルファも含む)を描画したいときには

Drawのぶぶんのブレンドをオンにして、

Source->SOURCE_ALPHA

Destination->INVERT_SOURCE_ALPHAもしくはONE_MINUS_SOURCE_ALPHA

Q. DirectXファイルでアニメーションが反映されないんだけど、何が悪いんだろう？

A. たぶん、TypeがSRTになってるんじゃない？MatrixKeysじゃないと上手く表示されないとおもう。

・FrameOffsetを速度調整のために適当にいじる

・File type: Text

・Type:Matrix Keys

・Chains:Plot IK to FK

・Plot FCurvesにチェック、

・Compress Meshにチェックいれない

あとテクスチャのUが反転するのはテクスチャ側で適当に

反転しておけばいいはず。

名無しの単一のAnimationSetが出力されるので、

複数のAnimationSetが欲しい場合は、別々に出力した

ファイルをテキストエディタで開いて、そのAnimationSet部分を

カットアンドペーストで元ファイルに追加していけばいい。

モデルが壊れる原因：Compress Mesh

アニメーションが壊れる原因：SRT(Matrixを選べばだいじょうぶ)

DirectXアニメを吐けなかった者だけど、
正解は「メッシュとチェインをNULL下に置く」でした。

Q. ばべっく先生のHPとはどこぞや？

A. <http://www.debevec.org/>
ここちゃうか？

サンクス

Q. フリーズMって何？一応ボタンがあるのはわかるんだけど、
意味とか使い方とか

A. モデリングのスタックのみをフリーズする。

だからエンベロープウエイトなんかは残る。

アニメーションコンストラクションモードでポイントを移動しモデルに修正を加えた場合、
フリーズMを押してもモデリングのスタック（履歴）はフリーズされない。

オブジェクトのエキスプローラーを開くと、アニメーションコンストラクションモードのところに

モデリングのスタックが入っているのがわかる。

モデリングコンストラクションモードのタブをドラッグアンドドロップして、件のスタックを
モデリングコンストラクションモードの下にもってきてやる。

そしてフリーズMを押せば、モデリングのスタックはフリーズされる。

これは、まちがってモデリングコンストラクションモードでシェイプモデリングをしてしまったときや、その逆にも使える。

アニメーションコンストラクションモードのスタックを一気にモデリング（略）

に持ってくることはできない。

一階層下のシェイプ（略）に移動し、続いてモデリング（略）に持ってくる。

逆もまたしかり。

Q. オブジェクトにSRTのアニメーションを作ります。

これをアクションで格納します。ソースをトラックに乗せて編集などをしていて、
このソースのFcurve（SRTアニメーション）を再編集したく、以下の操作をします。

1 . ExploreでSources>Animation>・・・>ソースのプロパティを開きます。

2 . SRTアイテムを選んでEdit Source Data・・・をクリックします。

3 . アニメーションエディタが開きます。

これでソース内のカーブを編集できるのですが、たとえばView上でオブジェクトを
SRT操作してKキー（Set Key）でキーを打ってもカーブにキーが打てるのですが
動きがソースに格納したときと変わりません。カーブに直接キーを追加していく方法
しかないのでしょうか？

さらにこのオブジェクトを選んで9キーを押してアニメーションカーブを表示すると
Object名>kine>local>rotxのアイコン（コンセントのようなマークのアイコン）に
+がつかます。これはどういう意味なのでしょう？

A. 976さんがやってることは、Mixerに配置したクリップやソースにキーを打っているんじゃない
くて、オブジェクト自身にキーを打てることになります。

FカーブのアニメーションとMixerが混在している場合、優先されるのは、Mixerの方です。

オブジェクトをビュー上でキーを打っても、Mixerには関係ないFカーブアニメーションとして打たれます。

一度、オブジェクトにキーを打った状態で、Mixer内のクリップを削除してみてください。オブジェクトのFカーブアニメーションが再生されるはずですが、

じゃあ、どうすれば良いの？ってのは、オフセットマップを使うしかないですね。

あと表示でコンセントのマークと+がつくのは、Mixer内にクリップが配置されて、そのアニメーションですよってのが、アイコンのマークで+ってのは、その上にFカーブのアニメーションが設定されてるっていう意味です。

ただMixerの方が優先度が高いので、Mixerのアニメーションしか再生されません。

Mixerのクリップが切れたところまでタイムスライダーを動かせば、Fカーブのアニメーションが再生されます。

じゃあ、どういうときに使うかっていうと、クリップとクリップの間、アニメーションをつけたときに、オブジェクトにMixerとFカーブのアニメーションを2つ設定したりします。

Q. 頂点をマージする方法って、作成 ポリゴン マージしかないんでしょか？

A. 作成 ポリゴン マージは異なる2つのオブジェクトを1つにまとめた新しいポリゴンメッシュオブジェクトを作るもの。

頂点マージは

複数頂点選択 ターゲットに集約 ターゲット選ぶ/選ばずに右クリック(選択中心に集まる)

Mのコンポーネント編集モードだったらALT押しながら頂点選択 移動でくっつく

フィルタポイント

Q. ソース(長さ40frame、タイムスケール1倍)をExploreで選択し、Tools>Import/Export>Export Actionで.eanmで

エクスポートします。これをシーンのミキサー上にクリップとして読み込むためにトラック上で右クリック >Load Source From File

(もしくはTools>Import/Export>Import Action)で読み込みます。

すると長さが50frame、タイムスケール1倍で読み込まれます。

他のシーンで同じファイルを読み込むと長さ38frame、タイムスケール1倍で読み込まれます。

これはなぜでしょうか？

しかも作った40frameのソースはシームレスループするように作っています。

50frameや38frameで読み込まれたらこのクリップを繰り返すとカクカクカクカクと

繋ぎ目でモーションが途切れます。対処法はありますか？

A. なんだか解決しました。Playbackのframerateが変わるとソースの長さも変わるみたいです。

Q. XSI ModToolをインストールしたのですが、起動させてからしばらく経つとエラーメッセージすら出てこないまま強制終了になるので原因が分かりません。教えてください！

A.

Q.

A.

Q.
A.

Q.
A.