

テンプレ

Q.

A.

Q. 標準のリグを使いキャラクタのセットアップをしているのですが

<http://www-2ch.net:8080/up/download/1178805092078065.MEjj17>

青い丸で囲った

オブジェクトの役割（生成されるリグに対する影響？）って

どういうものなのでしょう？

A. ウェイト用バウンディングボリウムやNULL作成に使うみたいだよ。とっても便利

http://coraloccean.sakura.ne.jp/archives/2005/10/post_278.html

http://www.comtec.daikin.co.jp/DC/prd/si/support/faq/xsi/anim/rig_guide.html

Q. オブジェクトとそのインスタンスがあって、その中間距離にもう一つ

オブジェクトを置きたいのですが、中間出す上手い方法あるますか？

A. ターゲットを両端のオブジェクトに対してポジションコンストレインかけて50%-50%とか

よく使いそうならPick形式でスクリプト化してもいいかもな

2pointかけてコンストレインを削除とか

Q. ビュー単位でポイントを非表示にできませんか？

MとかT押すと強制的に表示されちゃうんですが

ポイントのせいで凹凸が見にくくなってモデリングしにくい感じです

A. ファイル>設定>Display>コンポーネントの表示>ポイント

の数値でポイントの大きさを変えることができるので、1にしてしまえばエッジと一体化して殆ど見えなくなります

全体の設定として保存されるのでビュー単位にはできませんが、

もしデフォルトの5のままでモデリングしているのでしたら、少し変えるだけでも見やすくなりますよ

Q. トゥーンで凹凸の激しいオブジェクトの輪郭（シルエット）のところだけハイライトを

出したいのですが、リムライトを使ってもオブジェクトの内部（内側？）

まで色が出てしまいます。

どうすれば輪郭のみハイライトを出せますでしょうか？

ようするにオブジェクトがどんな形をしていようと輪郭部のみリムライトみたいな

効果が出したいということです。

A. テクスチャでリムライトをコントロール

リムライトの「適用範囲」に白黒（グレー含む可）のテクスチャを貼る

黒いところはリムライト適用範囲1に相当

白いところはリムライト適用範囲0に相当
グレーの濃度によって中間の適用範囲に相当
もっとも、上記のままだとシールになるので、
テクスチャの調整タブの色補正等にアニメーションをつけ適切な調整を行う

Q. 標準のリグで回転分割を指定してセットアップをしているのですが
ももを上によけると画像のように右足がねじれてしまいます
見ると右と左で同じ方向に回転しています
ローテーションの所に付いている"S"のマークは
エクスペリションとは違うようですが
コレの設定を修正するとどうにかなりそうな気がしているのですが
どこで指定するものなのでしょう？

A. 自分も前にまったく同じところをつまづいて...

<http://zirolin.hp.infoseek.co.jp/Resources/why2.jpeg>

s はスクリプトオペレータなんだそうですが (p d f マニュアルのAnimationの p 28)

どうすればいじれるのかはわからずじまいでした。

結局できあいのRollDivisionを全部削除して自分でヌル入れて

エクスペリションでヌルを制御して似た効果ができるようにしました...

いまいちだったですけどねえ

下の方に書いてある手順で直るよ。左右ともやるのが吉

<http://www.xsibase.com/forum/index.php?board=11;action=display;threadid=26424>

Q. 何も無いところをドラッグして全ポイントの選択解除するやつなんです
急にできなくなりました、これってバグかなんかですか？

A. 設定 > tools > selection > 一般オプション

のsoftimage 3D選択モデルにチェックが入っていると

何も無いところをドラッグしても解除にならないようになりますよ

チキ

Q. 公式にあるチュートリアルを使ってv5で勉強中なんです、一つ困ったことが。
チュートリアルファイルの人体オブジェクト用のスケルトンを作成中なんです
配置したボーンを他のエフェクタ等にコンストレインすると座標がズレまくってしまいます。
チュートリアルを読む分にはそれで位置が変わったりするようなことは書いてないので
(パーツは所定の位置に配置してからコンストレインするという順で書かれているので)
仕様の違いによる物なのかも知れませんが、どこか設定項目を間違えて弄ってしまっているよ
うな気もしなくもなく。

この場合、手順そのものを変えた方が良いでしょう？

A. オブジェクトやボーン的位置や回転を維持したままコンストレインしたいときは
コンストラクションコンペンセーションモード (ConstrainタブにあるCnsCompボタンを押す)
でやる

もしかして「親」ボタンを押す操作をしているのでは？

もしそうならそれは「コンストレイン」ではなく「親子付け」。

タブは一緒だけど違う操作。

コンストレインでなく「親子付け」をやってる場合、

子にキーフレームが打たれていると

C n s C o m p ボタンがONでもOFFでも移動したり回転したりする。

キーを削除して同様の操作をすれば移動しない。
リグを組んでいる時はオートキーはOffにしといたほうが良いと思う。

Q. いっぱい配置してしまったポリゴンモデルを他のモデルに差し替えることってできませんか？

A. http://stmomo.jp/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=380&forum=3

Q. トラックのモデル欲しいのですがフリーで拾えるところ教えてplz.

A. <http://gunpoint-3d.com/>

Q. 親指のボーンの回転の向きが思い通り（一般的な人体の動き通り）に曲がらないんだけ皆どう対処してるの？

A. hidden_Groupから親指のボーンのRootを取り出して適切な向きに回転させて使う。

Q. 歩行サイクルアニメーション付けで例えば片方の足を先に設定して、もう片方に時間軸をずらしてコピーする方法はありますか？

手作業でずらして試していますが、開始点と終了点が中々上手くかみ合わないで困っています。

それともカーブ>サイクルの機能を使ってただ単にずらして使う他ありませんか？その場合はワンサイクル以降、

別の動作を加えるのに不必要な部分がかならず出来てしまうみたいですが、他に手はあるのでしょうか？

A. >もう片方に時間軸をずらしてコピーする方法はありますか？

「ゲームモーションプログ」にスクリプトがあったはず

>ワンサイクル以降、別の動作を加えるのに不必要な部分がかならず出来てしまうみたいですが

モーションを必要なところだけプロットする

Q. 自分もプリミティブを作ったときに名前しかプロパティに出なくなっていました。

xsiを立ち上げた直後のシーンにプリミティブを作ると、各値を設定する項目が出てくるのですが

特定のシーンを読み込んだあとだと、名前しか出ません

その後新規シーンを作っても以降、名前しか出なくなります。

まとめスレにあったalt+enterを押しても、名前の項目しか出ません

”xsi プロパティ”でググって出てくるxsi-bitさんの

「ノード作成時にプロパティエディタを自動ポップアップ（Popup Property Editors on Node Creation）」

にチェックを入れる

というのも確認しましたが、チェックは入っても名前しか出てきません

原因がわかる方いませんか？

A. プロパティが出てこなくなるシーンのモデルを別個に書き出して、新たに作成したシーンで書き出したモデルを読み込めば治ると思う。ずいぶん前にググったらそういう記事があるブログに引っかかったような気がする。

Q. バウンディングボリユームの作り方がヘルプを探してもわからないのですが、どこに載ってるか教えてください

A. 公式の機能紹介ビデオ

「バウンディングボリユーム」でヘルプを検索すればでてくるじゃん
キーワードタブじゃねえよ。検索タブの方だ
一番上に出てくる

Q. 二足ドッグレッグガイドからアニメーションセットをしたんだけどボーンの関節位置間違えて最後までセットしちゃいました。エンベロープかけてキャラを動かして初めて気がついたんだけど、間接一部だけ位置を修正することって出来るんでしょうか？それとも最初からセットしなおし？

A. <http://www.softimage.jp/xsi/v4/video/flash/envelope2.html>

Q. ビューポートで見ている画像とそのカメラでレンダリングした画像が若干違うのですが・・・これはどうしたものでしょう？ビューポートで見ている画面を一回り小さくしたような画像がレンダリングされます。もしかしてレンダリングエリアを表示させるようなオプションって用意されていますか？

A. カメラプロパティとレンダリングプロパティのアクセプト比とかが違うんだろ。同じにしれ。

Q. パーティクルを5フレーム間だけ発生させたい場合はどこのパラメーターをいじれば良いんでしょうか？

パーティクルを花火のように瞬時だけ派生させる時間を指定したいのです。エクスプロージョンのデフォだと燃え続けるので一瞬だけ爆発させたいのです。

A. rateを数フレームで10000 0ってやれ

Q. ビューの左下にある「XYZ軸」とその下にある「結果」という文字を非表示にしたいのですがどうすればいいのでしょうか？

A. ディスプレイ 可視性オプションのビジュアルキューとステータスってところに項目あるよ

Q. DirectX出力でモデルがどうやっても壊れてfndまとめサイトの手順で

「Compress Meshにチェックを入れない」とあるけどチェック入れたら壊れず出力された。
ど、どういうこったい？

A. まとめとバージョン違うとか

Q. オブジェクトをアルファで抜いた物（グリッドに木の画像を貼ってアルファで抜いた物とか）を重ねた時に、

レンダオプションの1次レイがラスライザ以外だと、

10枚を超えたくらいでアルファが抜けなくなり、以後黒くなってしまいます。

レイの深度の関係かと思ってレンダオプションとかアルファ関係で検索してみましたが
どこで設定できるかわかりませんでした。

1次レイを変更する以外で、他の設定方法ってありますか？

A. Spriteシェーダを使う。

Q. 体が動くときのようにエンベロープつけたシャツのすそをクロスでひらひら動かしてるんだけど、

ボタンがくっついていかない。

どんな風に設定すればいいの？

今はシャツとボタンを親子付けしてるだけなんだけど。

A. シャツのすそに1ポイントのクラスタを作って、

ボタンをそのクラスタに「Object to Cluster」コンストレインする

エンベロープとクロスを同居させて、そこにさらにクラスタへのコンストレインを追加してる
のがいかんのかも。

確証はないですが、

新規にNullを配置して、クロスに適用しているポイントクラスタを、Nullのエンベロープに置き
換えて、

Nullを腕にコンストレインさせて、コンストレインのウェイトを下げる、

って方法でも同じ様な動きは作れるから、混在させずに組む方法も試してみてちょ。

Object To Cluster コンストレインのプロパティパネルに「タンジェンシ」タブがあるから、
そこのアクティブにチェックをいれると追従するよ。

Q. XSIってメタセコの面張りある??

A. エッジ選択してCtrl-Dして移動

Q. ディスプレースメントマップを視覚的にプレビューしながら

扱う方法ってないですか？

確認の為にイチイチレンダリングするのが大変です。

A. <http://www.xsi-bit.com/Tutorial/Displace/Displacement.htm>

Q. オブジェクトとオブジェクトの、ポイント同士を縫い付けてくって出来ますか？

A. 頂点の接続でいいんだよね。

mをクリックしてそのときに出てくる右端のアイコンをオンにする。

複数頂点なら、選択してshift+mは？

と思ったけど、別オブジェクト同士なのか

いったん、ひとつのオブジェクトにした方がいいのでは

Q. 標準リグみたいに常にその場に足首を固定させる方法ってどうやればいいんでしょうか。

A. 足のエフェクタをグローバル制御になるように、親子関係を切断するとか、

グローバル制御になるように、腰の動きとは別階層になる階層でコントローラーを作って、足のエフェクタからコンストレイント。

Q. アニメーションミキサのクリップを再編集することはできますか？

一部のキーだけを変更したいのですが、格納する時に

オリジナルアニメーションの削除にチェックが入っていたら無理でしょうか

A. クリップ選んで適用すればFCurveに戻るから、エディットしてもいけど

格納しても良いし、ミキサ上でそのクリップ選んで0押せばアニメーションエディターでその中を直しても良いし、クリップにオフセットマップ付けて修正してFreezeしても良いし・・・好きにして。

Q. 一つのオブジェクトにふたつのマテリアルを設定したあと

片方をえらんでテクスチャエディタを起動したら

オブジェクトのすべてのポリゴンが表示されるんですが

こういうものなんですか？

選択した部分のみ表示できるようにはできないですか？

A. クラスタ洗濯しれ

Q. コンストレインの軸指定、または軸制限って出来ますか？

例えば、2ポイントで中間のオブジェクトをY方向にしか移動できないようにする。

または、X.Zは移動を制限する。

とかです。

プロパティの中の値制限を使って、動いてしまいますよね？

A. コンストレイントをかけた後にプロパティでコンストを外したい

軸のアイコンで削除すりゃあいいんじゃない？

Q. メタセコのように、UVマッピングで選択ポリゴンをカメラ方向から焼き付けるにはどのような方法があるでしょうか？

A. カメラプロジェクションか
エロイ人が作ったスクリプトで

<http://www.ceres.dti.ne.jp/xb1080/script/UV/metaprojection/UVmetaprojection.html>

・・・とはいうもののキャラのUVなんかだとポリゴン選択してPlaneのBestFit使ったほうが早いと思う。

どうせ投影面積が最適になるようにカメラ動かしてから焼くんだから得られる結果は同じ。
好きなどうぞー

Q. 今体験版を使っていて「キャラクタ」から二足ガイドを作成し

キャラクターオブジェクトに各ボーン的位置を合わせているのですが、

例えば先に指や手のボーン位置を合わせ、その後で肩や二の腕などのボーン位置を合わせようと思うと

位置を合わせようすると指・手のボーンまで動いてしまいます。

これを回避するために一時的にボーンの親と子(?)のリンクを切って

指ボーンを調整してから後で肩ボーンを調整するような方法がありますか？

機能紹介ビデオでも肩 肘 手指・・・と編集してましたので無理でしょうか。

アドバイスよろしくお願いします。

A. 思いつく方法は、

1・手首から指にかけてのガイドを位置あわせ

2・Nullを出し、手首のガイドにMatch Translation

3・肩や腕のガイドを位置あわせる

4・当然手首の位置がずれているので、手首のガイドを先ほどのNullにMatch Translation

ChldCompボタン押して向かって左側のガイドを

動かせば普通にできるけど...

Q. メタセコのマグネットみたいに選択したポイントとその付近を同時に動かすコマンドはどれか分かりません。

教えてください、お願いします。

A. 右パネルにあるPropってボタン

左クリックでオンオフ右クリックで設定が開く

Propが有効になってる状態でマウスホイールを回すか、

Rキー押しながらドラッグすると効果範囲を変えられる。

