

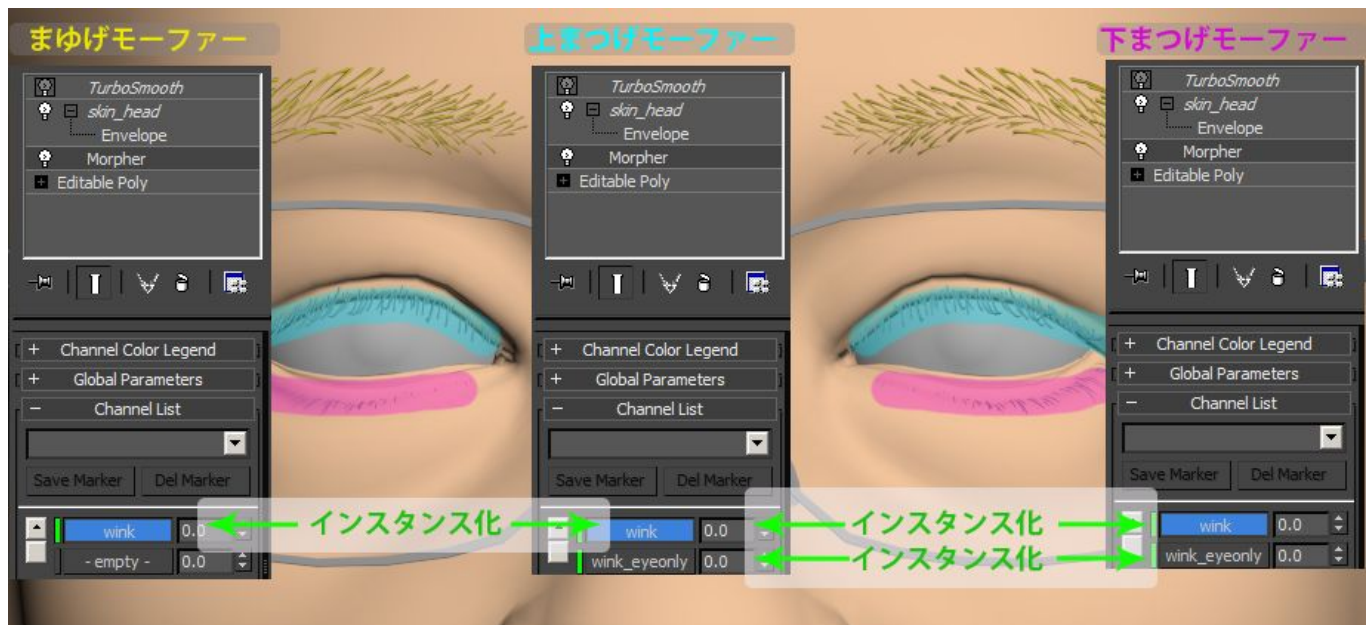
instance_morpher_channels_LITE.msの使い方

GEMBAでは、キャプチャを使う場合でも、フェイシャルアニメーション作業にはターゲットをつかった調整を3ds Maxで行っています。

その場合、顔のモデルジオメトリそれぞれにモーファーが付いていますが、基本的には登録されたターゲットが連動して動くようにチャンネルをインスタンスにします。たとえば、winkというチャンネルが顔・眉・口のモーファーにあれば、顔のモーファーでwinkの値を変えるだけで全てwinkの形になります。地味ですが、インスタンスにする処理を手作業で行なうのは、数が多い場合や作り直しをする場合には手間となります。こういう場合はスクリプトで一挙に処理をします。

・スクリプトの使い方

1. 3ds Max のシーンで、モーファーの付いたオブジェクトを準備します。
2. 各モーファーでインスタンスにしたいチャンネルに同じ名前をつけます。



3. スクリプトを起動すると、インスタンスで動かすことができます。

(以上です)