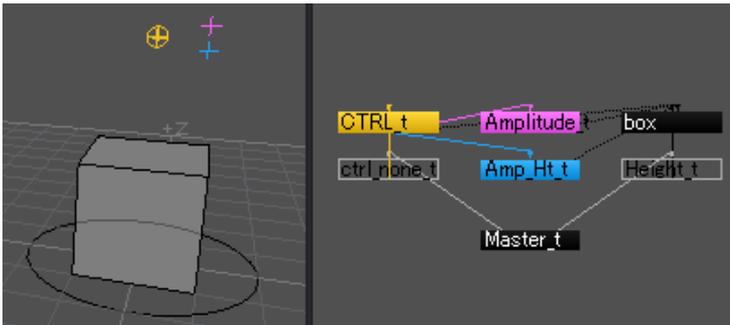


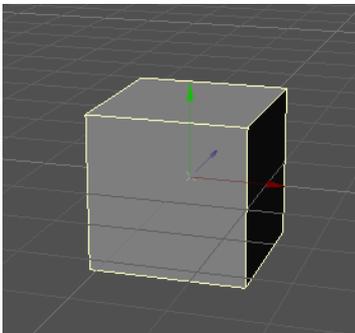
```
/*  
LScript Layout  
BoxRig_ds  
V1.0  
Daisuke Suzuki  
History: 2015/01/08  
*/
```

## ◆はじめに



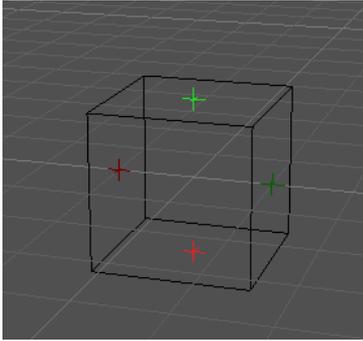
ボックスオブジェクト用のシンプルなリグを作成します。BallRig\_dsと同じく、XZ方向の直線・平面的な回転移動のみで複雑な動作は出来ません。

## ◆使用方法

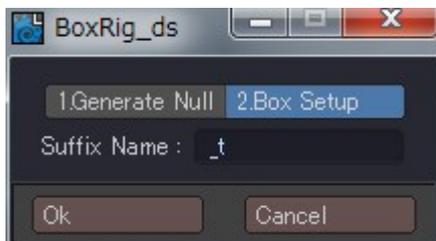


- 1 : 正方形のオブジェクトを用意。選択して「BoxRig\_ds」を起動します。

- 2 : 「1.Generate Null」がアクティブになっているのを確認して OK ボタンを押します。



- 3 : Box の縦の長さを測る赤と緑の 2 つの Null と、横の長さを測る 暗い赤と緑の Null 2 つの合計 4 つの Null が追加されました。Box のサイズに合わせて Null を移動します。赤・暗赤の Null を移動させると緑・暗緑の Null が鏡面的に追従して移動するので、必ず赤い Null でサイズを合わせてください。



- 4 : Box オブジェクトを選択して「BoxRig\_ds」を起動します。「2.Box Setup」をアクティブにして適当な名前を入力し OK を押します。

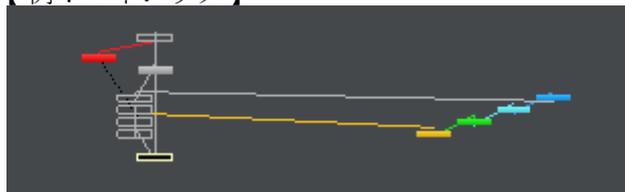
- 5 : Box リグが出来上がりました。

Master_(名)	一番親のアイテムです。
CTRL_(名)	Box を転がす・跳ねる為の制御アイテムです。
Amplitude	跳ねる波の幅を調整します。
Amp_Ht	跳ねる波の高さを調整します。
Box 名	Box のオブジェクトです。
非表示のアイテム	説明を省きます。

#### ◆ 注意

Box のオブジェクトをシーンに読み込んだ時に、スキマティックの X 方向の値が 0.0 の位置するところがあると正しくアイテム整列出来ない場合があります。スキマティックアイテムの位置がどのくらいの値にあるのか確認のしようがありませんが、デフォルトのカメラとライトの位置が X 方向ゼロ地点に当たるのでそれを目印にしてください。

#### 【例：コインリグ】



動作に影響する事ではありませんが、この問題を回避する為にスキマティックビューにあるオブジェクトの位置を少しずらしておく方が良いです。