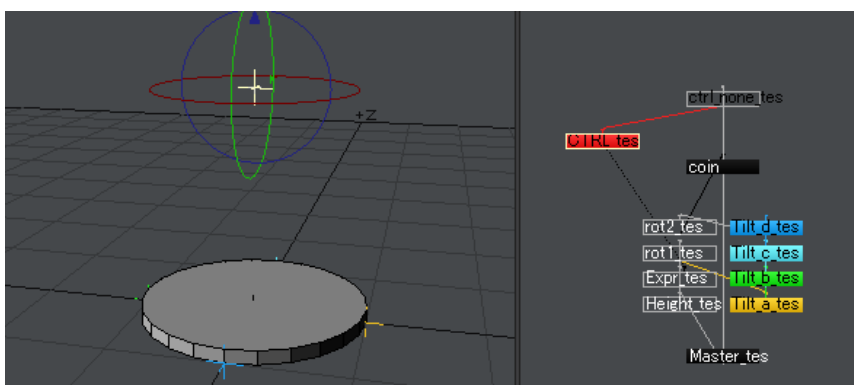


```

/*
LScript Layout
CoinRig_ds
V1.0
Daisuke Suzuki
History: 2014/09/17
*/

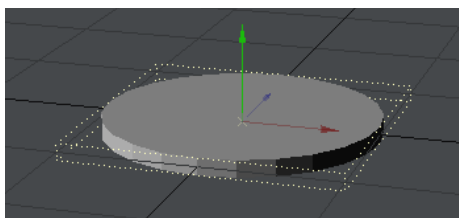
```

◆ はじめに

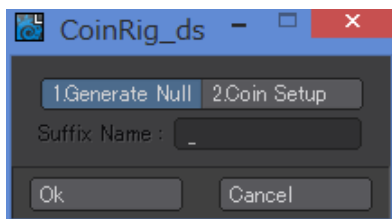


シンプルなコインのリグを作成します。BallRig_dsと同じく、XZ 方向の直線・平面的な回転のみで複雑な回転は出来ません。

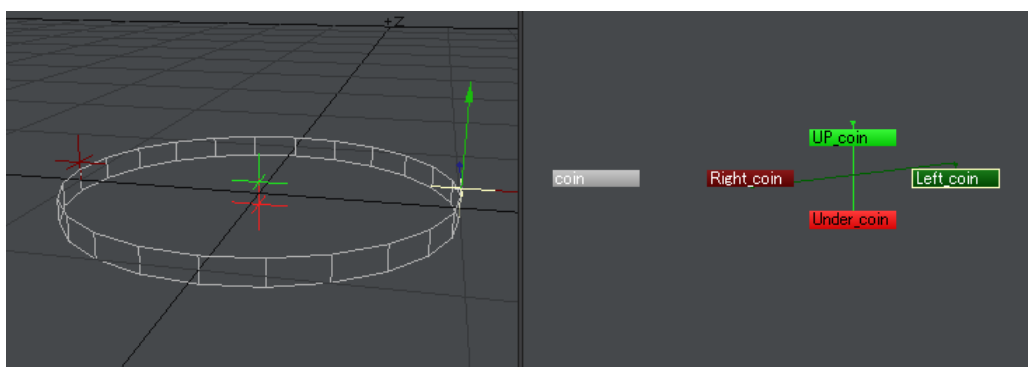
◆ 使用方法



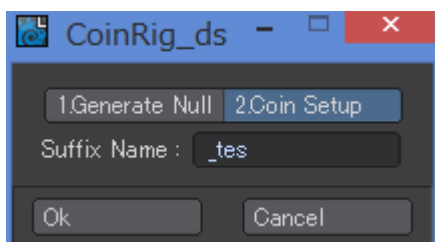
- 1 : コインのオブジェクトを用意。選択して「CoinRig_ds」を起動します。



- 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 : コインの厚さを測る赤と緑の 2 つの Null と、コインの直径を測る 暗い赤と緑の Null 2 つの合計 4 つの Null が追加されました。球の時と同じようにコイン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。

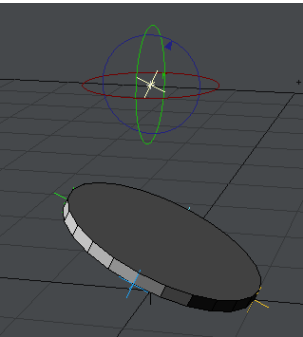


- 4 : コインのオブジェクトを選択して「CoinRig_ds」を起動します。「2.Coin Setup」をアクティブにして適当な名前を入力し OK を押します。
- 5 : コインのリグが出来上がりました。

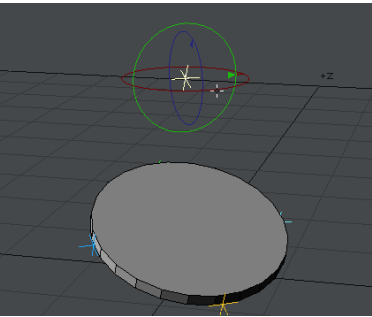
Master_(名)	一番親のアイテムです。
CTRL_(名)	コインの制御アイテムです。
Tilt_a~b_(名)	ただの目印です。直接触る事はありません。
コイン	コインのオブジェクトです。
非表示のアイテム	説明を省きます。

◆ 操作方法

リグの操作方法を簡単にご説明します。



- 1 : コインを寝かせた状態で転がしましょう。
コインの制御アイテム「CTRL_(名)」を選択してください。
Pitch か Bank どちらかを回転するとコインを傾かせることができます。

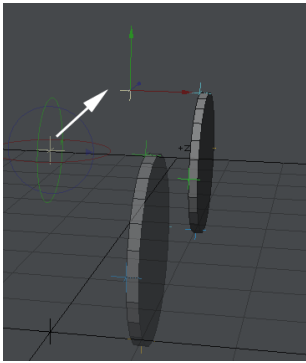


- 2 : この状態で Head を回転させるとコインが転がるような動きになりますが、この時、コインはただ傾いているだけで回転していません。

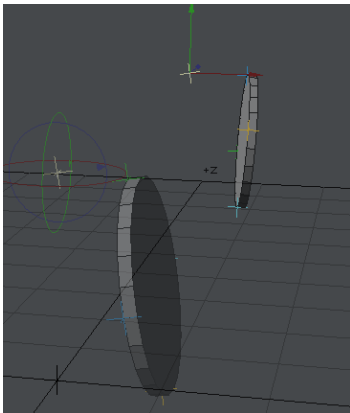
(コインに柄があると分かり易いです。)

コインを回転させる場合は、直接コインのオブジェクトを選択して Head 回転させてください。

- 3 : 今度はコインを立てた状態で転がしましょう。
Pitch か Bank 値どちらかを -90° か 90° にしてコインを立てさせます。



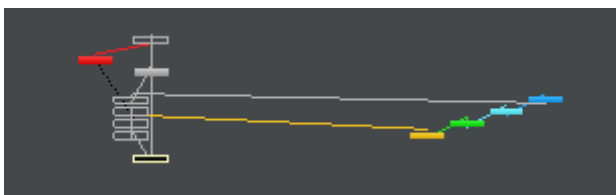
- 4 : 「CTRL_(名)」を立たせた方向へ移動してみてください。タイヤのようにコインが転がるはずです。



- 5 : 直角に立たせる以外に、 80° に少し傾けた状態にして移動すると不安定な感じでコインが転がりますが、あまり傾けすぎると地面との接地感が無くなるので注意してください。

◆ 注意

コイン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 の位置するところに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。



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の良いです。