



```

/*
LScript Layout
PathMeterRoll_ds
V1.2
Daisuke Suzuki
History: 2014/12/18
*/

```

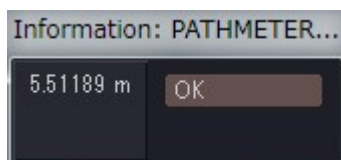
◆はじめに

PathMeterRoll_ds は、モーションパスの計測と、地面に沿って球を転がすモーションを付けます。

◆使用方法

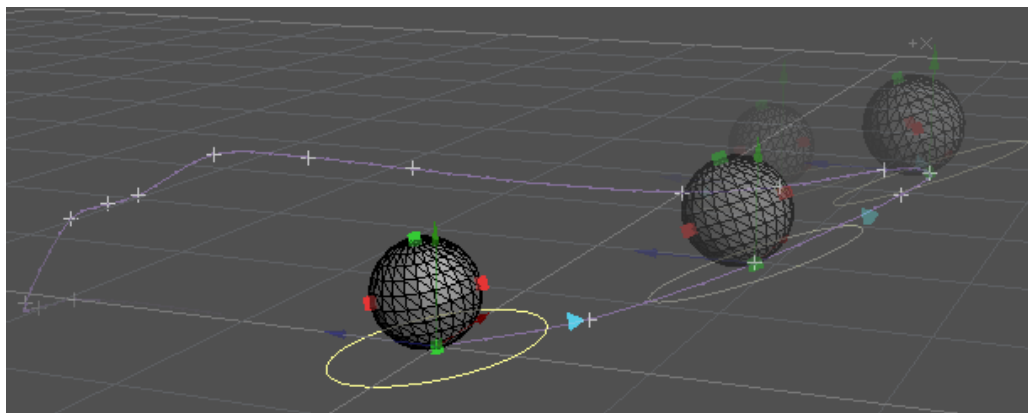
モーションパスの計測

モーションパス計測の条件は、PathMeterRoll_ds に入力する Radius (球の半径) の値が 0m の時です。計測したいオブジェクトを選択して PathMeterRoll_ds を起動します。下の S (スタートフレーム) と E (エンドフレーム) にフレーム範囲を入力して OK を押すと計測が始まり、モーションパスの長さの値が表示されます。



モーションパスの長さ。

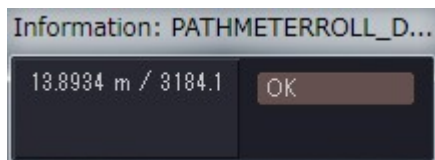
球を転がす



- 1 : 球のオブジェクト (**B**all) と **N**ull (名 : **B**ase / 球の下のリング) を用意します。**B**all を **B**ase の子にして地面に接地する高さに移動させたら、**B**ase を選択して球の動きを付けます。動きを付けたら **AlignToPath_ds** で進行方向に回転させます。
(**AlignToPath_ds** の使用方法は省きます。)

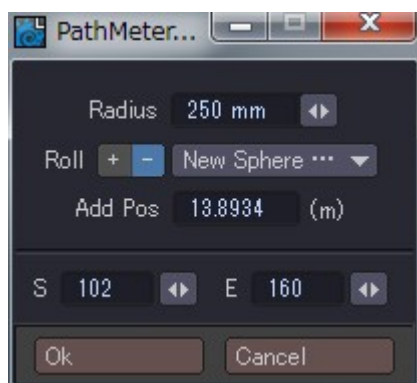


- 2 : **B**ase アイテムを選択して **PathMeterRoll_ds** を起動します。**Radius** (球の半径) 入力、**Roll** (ピッチの回転方向) 選択、プルダウンから球オブジェクト名を選択して、下の **S** (スタートフレーム) と **E** (エンドフレーム) にフレーム範囲を入力して **OK** を押します。



- 3 : 計測と共に球に回転を付けます。球は **B**ase アイテムと同じフレームにキー作成されます。計測が終わるとモーションパスの長さと球の回転値が表示されます。

- 4 : これで球の回転が付けられました。次のモーションで壁など障害物にぶつかる動きを付ける場合はモーションパスの値をメモしておいてください。



5 : 壁に当たって反対方向へ転がるモーションを付けます。Base アイテムを選択して PathMeterRoll_ds を起動します。設定は先ほどと同じですが、Add Pos にメモで控えておいたモーションパスの値を入力します。そして、反対方向へ移動する分のフレーム範囲を入力して OK を押すと反対方向へ転がります。

6 : ビリヤードの玉のように何度も衝突がある場合は・・・

進行方向 - 反対方向 + 進行方向 = Add Pos

と、モーションパスの値をメモして電卓で計算するようにしてください。

◆ 注意

PathMeterRoll_ds はお馬鹿計算で 1 フレーム単位でパスの長さを計算してるため、プレビュー作成中のような動作をします。動作が重いシーンではかなり計算スピードが遅くなるので注意してください。

◆ バージョン変更点

ver1.2 2014/12/18

- ・ X 軸方向の計測が出来ていなかったのを修正。

ver1.1 2014/12/13

- ・ 旧 PathMeter と PathMeter_Roll の機能をひとまとめにしました。(PathMeterRoll_ds)

ver1.0 2014/09/09