

Inertia plusプラグインマニュアル

2020年7月15日

このマニュアルの内容の一部または全部を、開発元株式会社アイケーアイエフプラス 社および株式会社ディストームの書面による承諾なしに複製・複写することを禁じます。

開発元：
株式会社アイケーアイエフプラス IKIF+.inc
<http://www.ikifplus.co.jp>

プラグイン配布元：
株式会社ディストーム
<http://www.dstorm.co.jp>

目次

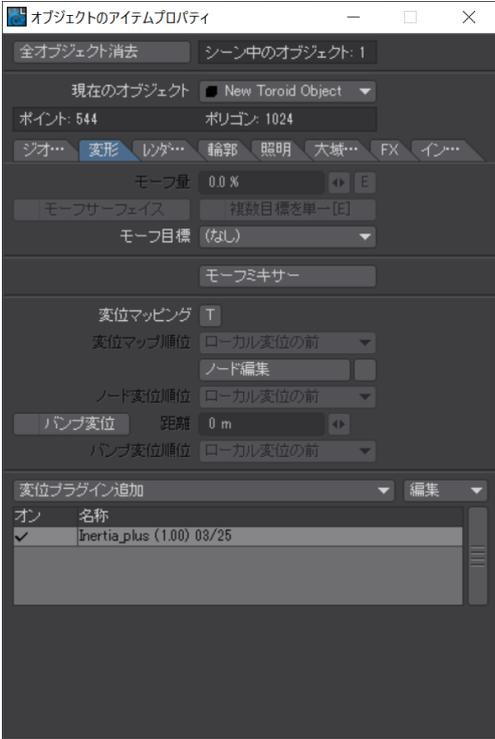
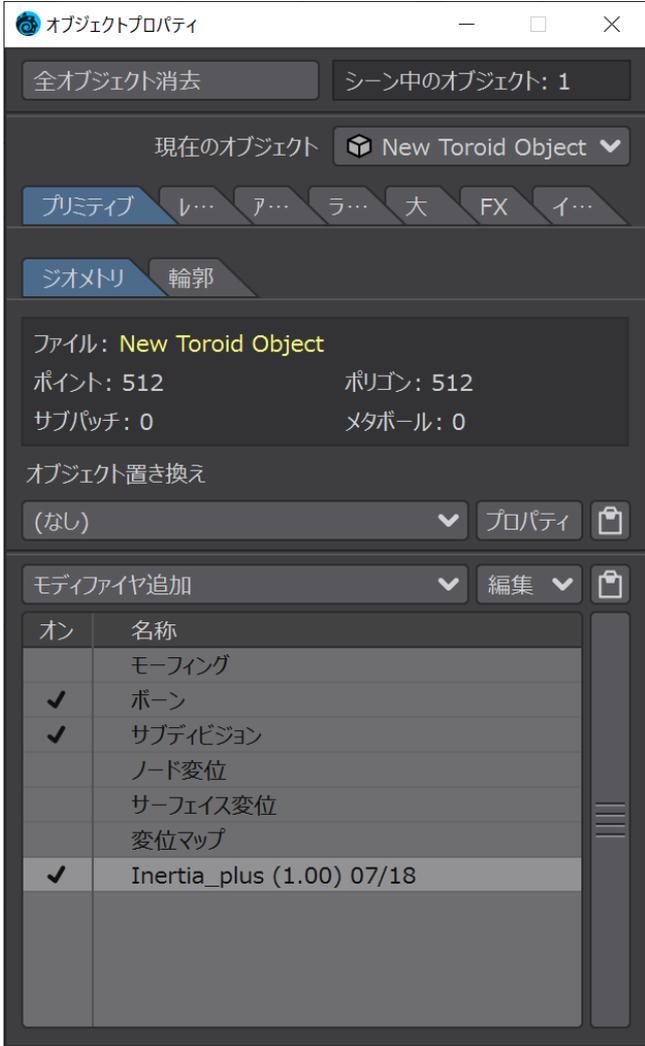
概要.....	3
プラグインの追加.....	4
オプション.....	6
ノード入力.....	7

概要

Inertia plusプラグインは、LightWave 3Dに標準で実装されている変位(Displacement)プラグインの「イナーシア(Inertia)」をベースとして、ノードによる設定やボーン変形への対応などの拡張をおこなったプラグインです。

本プラグインは、LightWave 2015 用とLightWave 2018 / LightWave 2019 用とLightWave 2020 に対応したWindows 64ビット版のLightWave レイアウト用プラグインです。

- LightWave 2015 版は、オブジェクトプロパティ(Object Properties)パネル > 変形(Deform)タブ > 変位プラグイン追加(Add Displacement)から選択することができます。
- LightWave 2018 / LightWave 2019 版は、オブジェクトプロパティ(Object Properties)パネル > プリミティブ(Primitive)タブ > ジオメトリ(Geometry)タブ > モディファイア追加(Add Modifier)から選択することができます。
- LightWave 2020 版は、オブジェクトプロパティ(Object Properties)パネル > プリミティブ(Primitive)タブ > ジオメトリ(Geometry)タブ > モディファイア追加(Add Modifier)から選択することができます。

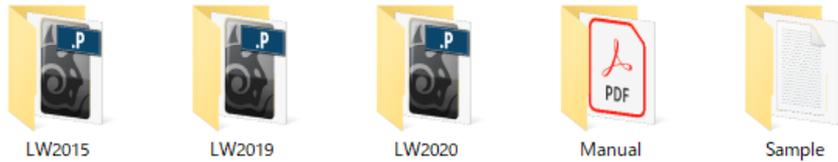
LightWave 2015	LightWave 2019 / LightWave 2020
	
<p>※LightWave 2018 以降はモディファイアスタックの位置に関係なくボーンなどの変形が反映されます。</p>	

プラグインの追加

以下の手順に従って、Inertia plusプラグインをLightWave レイアウトに追加します。

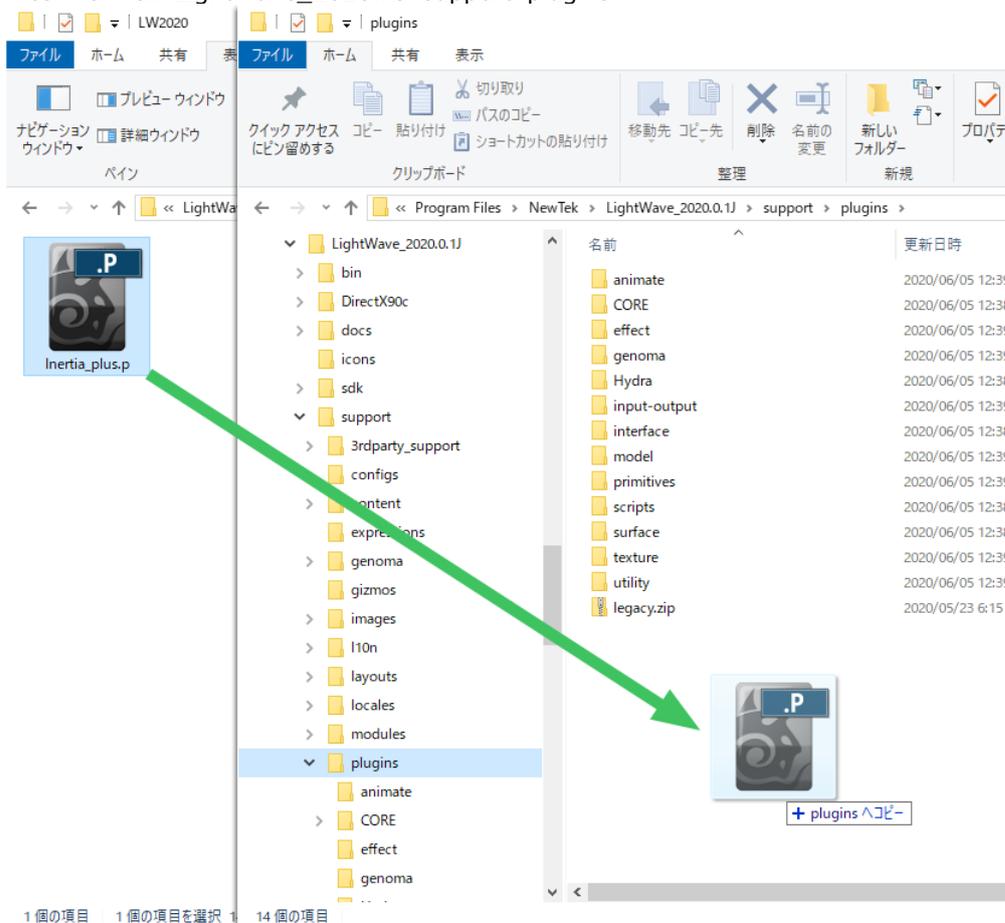
例 : LightWave 2020.X

1. ダウンロードしたInertia_plus.zipファイルを解凍します。

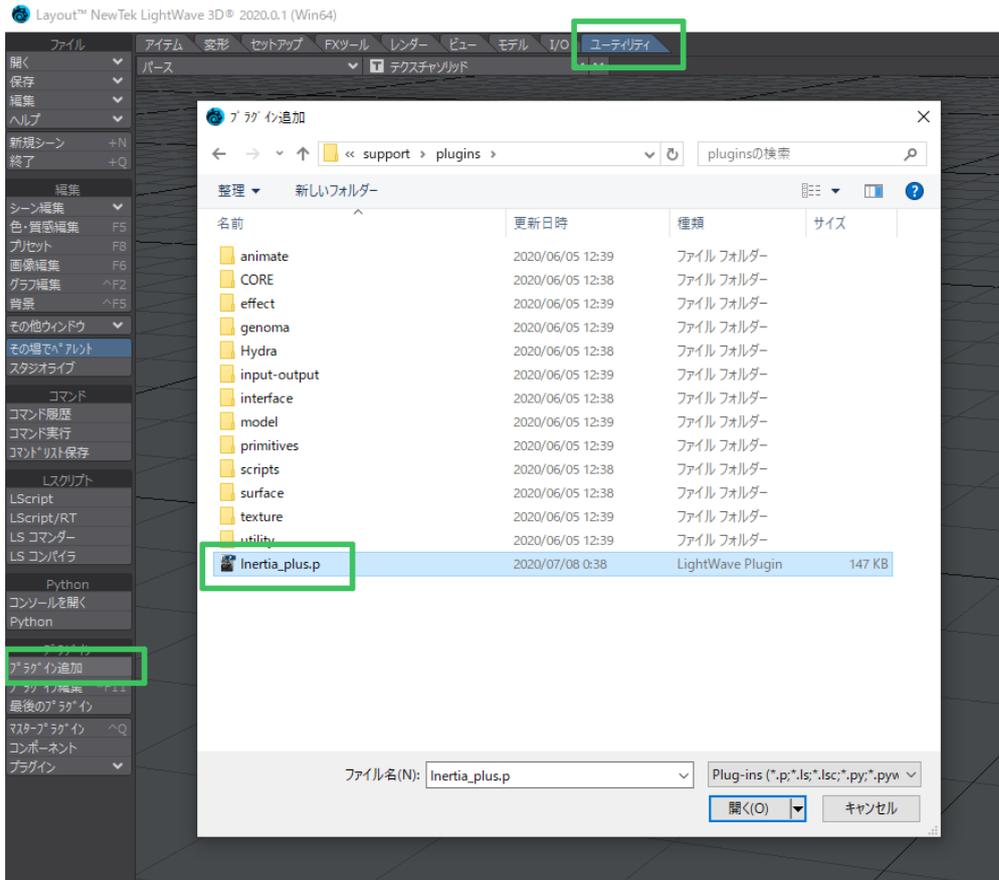


- LW2015 - LightWave 2015 用のプラグインが収録されています。
- LW2019 - LightWave 2018 / LightWave 2019 用のプラグインが収録されています。
- LW2020 - LightWave 2020 用のプラグインが収録されています。
- Manual - 本書です。
- Sample - Inertia plusのサンプルファイルが収録されています。

2. プラグインファイルをLightWave のプラグインフォルダにコピーします。
LW2020フォルダを開き、Inertia_plus.pファイルを、LightWave 2020.X のプラグインフォルダにコピーします。
※LightWave 2020.X のプラグインフォルダは、C:¥Program Files¥NewTek¥LightWave_2020.X¥support¥plugins



3. プラグインファイルをLightWave 上に追加します。
レイアウトを開き、ユーティリティ(Utility)タブ > プラグイン(Plug-ins)グループ > プラグイン追加(Add Plugins)をクリックしてファイルリクエストを開き、[2]でコピーしたプラグインファイルを選択して開くをクリックして追加します。

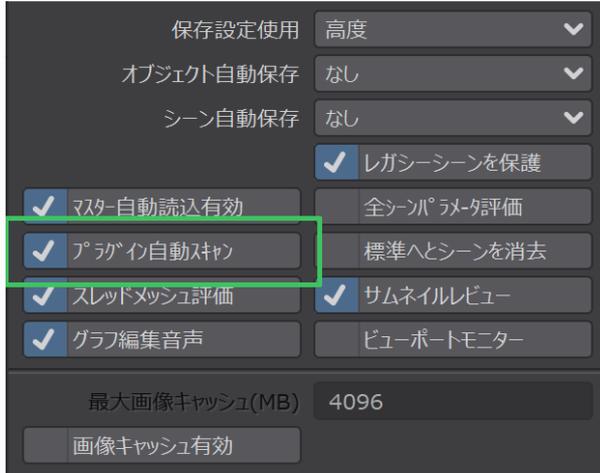


プラグインを追加すると、**プラグイン組み込み成功 2個（内部使用を含む）のプラグインが追加されました**のメッセージが表示されます。

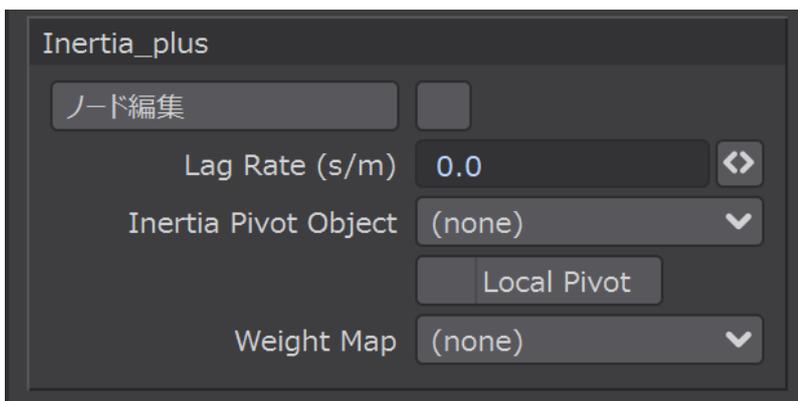


これでプラグインの追加の完了です。

- i** プラグイン自動スキャン(Autoscan Plugins)が有効(デフォルトでは有効)になっている場合は、LightWaveバージョン番号 > support > pluginsフォルダ下にプラグインがある場合、LightWaveの起動時に自動的に読み込まれて追加されますので、プラグインを追加する作業を省略することができます。

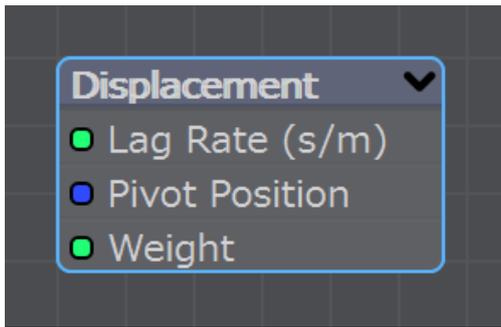


オプション



- **ノード編集(Edit Nodes)** - ノード編集(Node Editor)を開きます。各パラメータをノード編集上で設定することができます。
- **Lag Rate (s/m) (遅延レート (s/m))** - 頂点の移動遅延量を指定します。単位は(秒/メートル)で、1.0であればオブジェクトの中心点(Pivot Point)から1メートル離れた位置にある頂点が1秒遅れて移動します。2.0では2メートル離れた位置にある頂点が1秒遅れて移動します。
- **Inertia Pivot Object (イナーシア中心オブジェクト)** - 通常、各頂点の変形な自身のオブジェクトの中心点(Pivot Point)からの距離で計算されます。Inertia Pivot Object(イナーシア中心オブジェクト)で他のオブジェクトを指定した場合、そのオブジェクトの中心点(Pivot Point)が計算に使用されます。
- **Local Pivot(ローカルの中心)** - Inertia Pivot Object(イナーシア中心オブジェクト)でオブジェクトを指定した場合にのみ有効となります。このチェックを有効にすると親子関係を結んだオブジェクトあっても親の座標を無視します。
- **Weight Map(ウエイトマップ)** - ウエイトマップによって頂点の受ける影響をコントロールできます。

ノード入力



各項目はインターフェイスの同項目に対応しています。

Pivot Position(中心位置)については、入力値(Input)(ベクトル)をワールド座標として扱います。