

# <YS:ChanKeySetter>

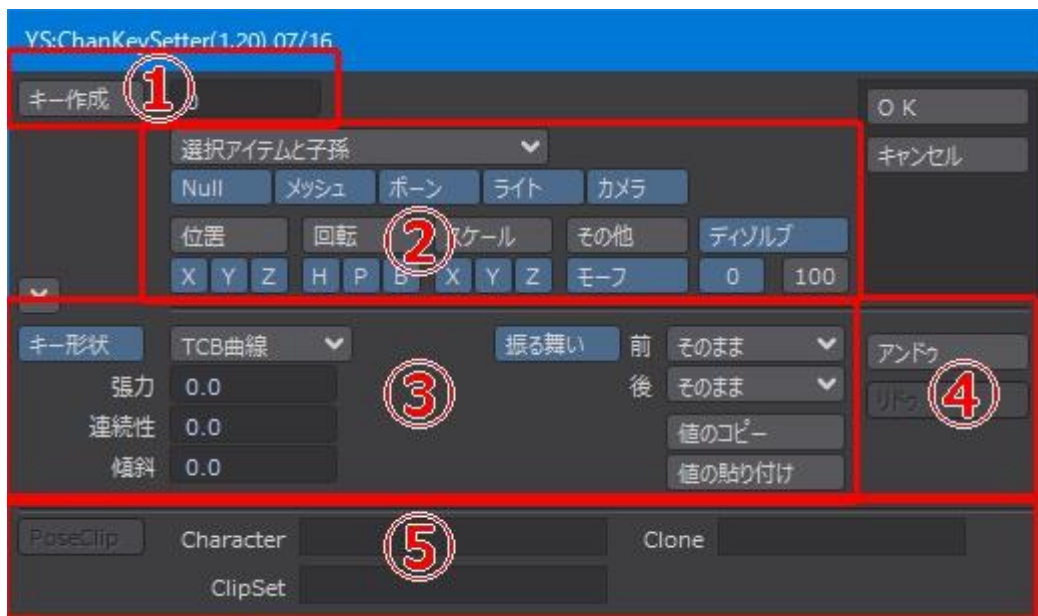
## ツール概要

Lightwave 標準のキー作成機能を拡張したもので、キーの追加や削除以外にキーフレームの移動やキーのグラフエディタ上でのプロパティなど詳細な設定を行えるようになっています。

## 機能解説

プラグイン追加を実行すると、レイアウトのジェネリックプラグインに「YS:ChanKeySetter」と「YS:ChanKeyDeleter」が追加されます。「YS:ChanKeySetter」は後述するメインパネルでの操作モードが「キー作成」モードの状態です。プラグインが起動し、「YS:ChanKeyDeleter」は「キー削除」モードとして起動します。それぞれ Lightwave 標準のキー作成、キー削除の代わりとして使用することができます。

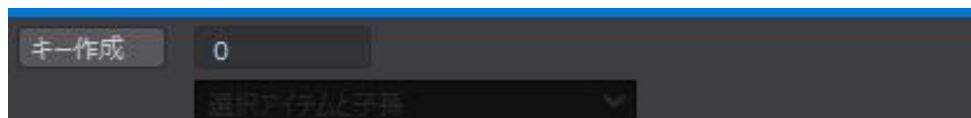
## メインパネル



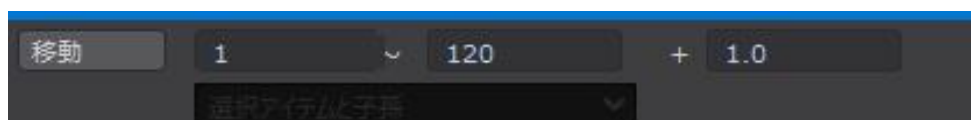
- 1, 2. キー操作エリア
3. キープロパティ設定エリア
4. アンドゥエリア
5. PoseClip 連携エリア

## 1. キー操作

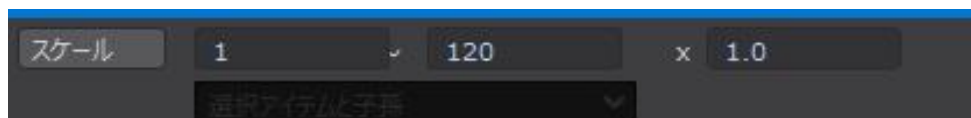
キー操作エリアではボタンをクリックすることで7つの操作モードが切り替わります。



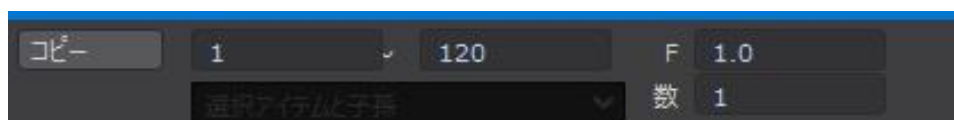
- キー作成モード  
数値入力エリアで指定したフレームにキーを作成します。  
基本的にビューポートで選択しているアイテムが対象となりますが、2. のキー操作対象エリアでアイテムやチャンネルの詳細な選択が可能です。



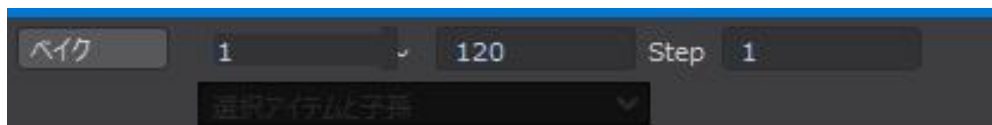
- キー移動モード  
指定した範囲のキーを移動させることができます。  
「+」の移動フレーム数入力にはマイナスの値も使用できます。



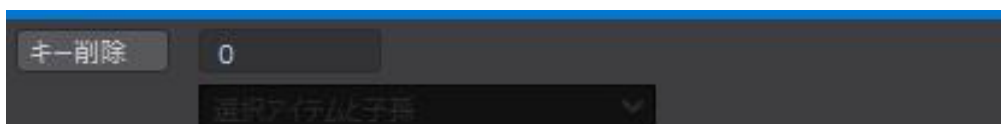
- キースケールモード  
指定した範囲のキーのフレーム数をスケーリングすることができます。



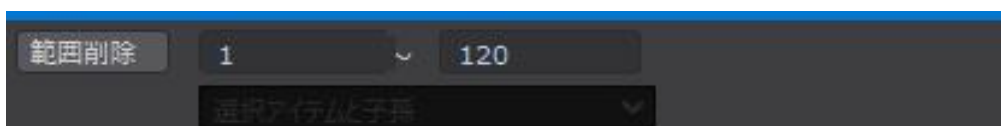
- キーコピーモード  
指定した範囲のキーを「F」で指定した開始位置のフレームへコピーします。  
「数」はコピーの繰り返し回数を指定できます。



- キーバイクモード  
指定した範囲のモーションをキーフレームとしてバイクします。  
「Step」はバイクするフレーム間隔を指定します。



- キー削除モード  
指定したフレームのキーを削除します。



- キー範囲削除モード  
指定した範囲のキーを削除します。

## 2. キー操作対象

キー操作対象エリアではキーの作成、削除を行う対象のアイテム、チャンネルの詳細な指定が可能です。

- 対象範囲ポップアップ  
ポップアップでは対象となるアイテムの範囲指定が行えます。  
「選択アイテム」はレイアウト上で選択しているアイテムが対象となります。  
「選択アイテムと子孫」はレイアウト上で選択しているアイテムとその子アイテム全てが対象となります。  
「全部のアイテム」はレイアウトでの選択に関係なく全てのアイテムが対象となります。
- 対象種別ボタン  
「Null」「メッシュ」「ボーン」「ライト」「カメラ」のボタンは ON/OFF を切り替えることで対象となるアイテムを種類で指定することができます。  
例えばポップアップで「全部のアイテム」を指定していても「カメラ」のボタンを OFF にすればカメラはキー操作の対象になりません。

- 対象チャンネル選択ボタン  
「位置」「回転」「スケール」「その他」「モーフ」「ディゾルブ」で選択アイテム内のチャンネル単位でキー操作の対象を選択することができます。  
「位置」「回転」「スケール」ボタンではそれぞれの X、Y、Z や H、P、B のチャンネルを一括で切り替えます。  
その下の「X」「Y」「Z」「H」「P」「B」ボタンはチャンネルを1つだけ切り替えます。  
「モーフ」はモーフミキサーのチャンネルを、「ディゾルブ」はオブジェクトのディゾルブチャンネルを対象とします。  
ディゾルブについては「0」「100」のボタンを使用することでキーの値も指定することができます。  
「その他」は上記には属しないチャンネルを対象とします。

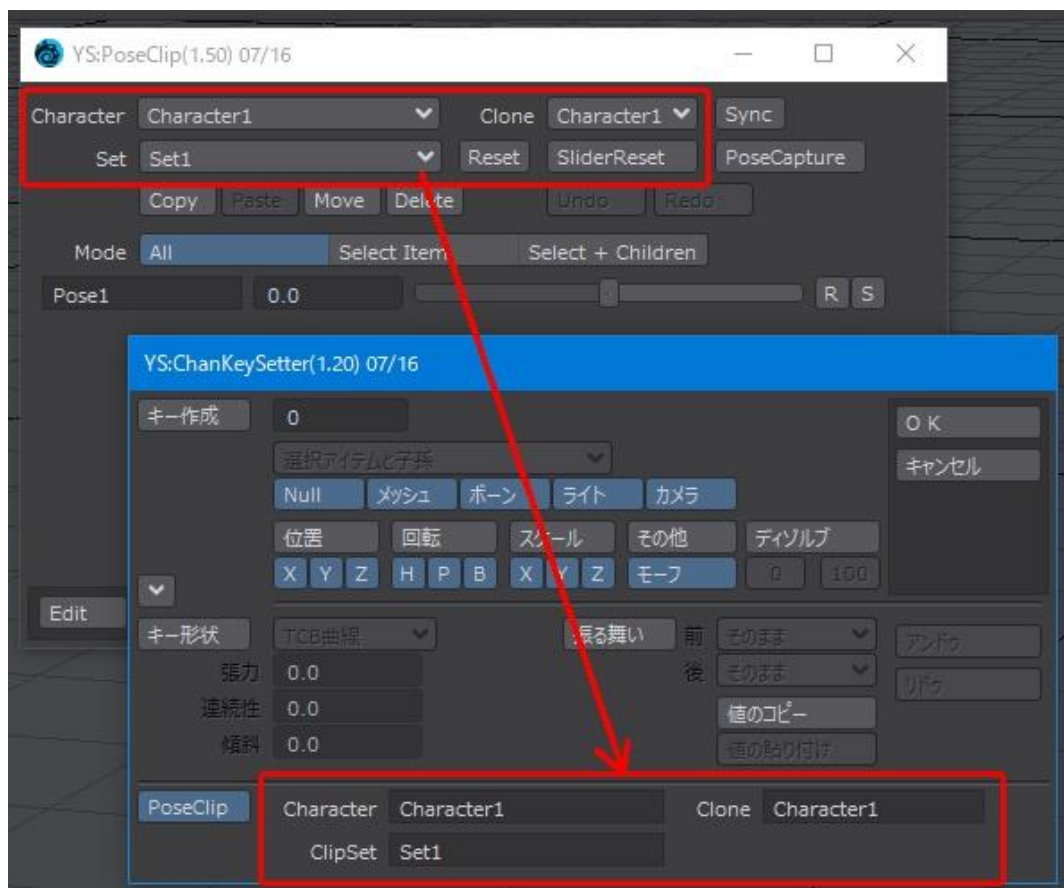
### 3. キープロパティ設定エリア

このエリアでは通常グラフエディターで行うキーの曲線制御プロパティをキー作成時に設定することが可能です。  
設定内容はグラフエディターの項目と同じで、「キー形状」「振る舞い」のボタンを ON にすることでその項目を設定することができます。  
「値のコピー」「値の貼り付け」では現在の設定のコピー、ペーストが行えます。

### 4. Undo

このエリアではキー操作の Undo、Redo が行えます。  
注意として YS:ChanKeySetter の Undo バッファはレイアウトからは独立したものとなっているため、ChanKeySetter での操作の間にレイアウト側でキーを操作した場合に Undo が正しく機能しない場合があります。

## 5. PoseClip 連携



シーンに YS:PoseClip がセットされている場合、PoseClip 連携が使用できません。

PoseClip 連携はキー操作の対象アイテムを PoseClip に登録しているクリップセット内のアイテムにするもので、PoseClip のパネルでキャラクター、複製、クリップセットを選択しておき、ChanKeySetter の「PoseClip」を ON にすることで有効になります。