try(DestroyDialog framesnap)catch()

rollout framesnap "Auto\_SnapMesh"

(

group "Time"

(

spinner sp01 "StartFrame:" across:3 //시작프레임

spinner sp02 "EndFrmae:" //끝프레임

spinner sp03 "intervel:" type:#integer Range:[1,1000000,1] //프레임이동수치결정

)

edittext n01 "Name:" width:300 acroos:2 //스냅메쉬에 이름설정

button b01 "All-Select" align:#right //만들어진 스냅메쉬들을 모두선택

button b02 "Create\_Snap" width:390 //위에서 설정한 값들을 반복적으로 수행

)

CreateDialog framesnap width:400

for문 구조

ex1)

test = #(1,5,15,80)

for i in test do

(

print i

)

1

5

15

80

ex2)

for i in 1 to 10 do

(

print i

)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

ex3)

for i in 1 to 10 by 3 do

(

print i

)

1

4

7

10

ex3)

test = #(1,5,15,80)

for i in 1 to 4 do

(

for a in test do

(

print (i+a)

)

)

2

6

16

81

3

7

17

82

4

8

18

83

5

9

19

84

시간을 컨트롤 할수 있는 명령어 = 맥스의 프레임을 제어

slidertime = 20 //타임바가 20으로 이동

animationrange.start //현재설정한 타임바의 시작지점을 알려줌

animationrange.end //현재설정한 타임바의 끝지점을 알려줌

animationrange = (interval 0f 100f) //타임바의 시간을 0~100으로 지정

롤아웃 이벤트 : on 롤아웃이름 opne do = 롤아웃이 오픈이 되면 이벤트발생

on b01 pressed do

(

if (n01.text).count >0 then

(

execute ("select"+"$"+n01.text+"\*") //문자열을 풀어주어 실행. selct $n01.text\*. 설정한이름이포함된 모든것들을 선택

//execute를 사용하면 원하는 이름을 자유롭게 설정

)

else

(

select $SnapMesh\* //이름을 설정하지않았을때 설정된문자열을 포함된 것들을 선택

)

)

on b02 pressed do

(

selarray = selection as array //선택한 오브젝트를 arrray로 만들어준다음 넣어줌

if selarray.count > 0 do //if문으로 선택한 갯수가 0보다 크면 작동

(

for f in sp01.value to sp02.value by sp03.value do //위에서 지정한 프레임값대로 설정후 각각의 프레임으로 이동

(

framMesh = #()

sliderTime = f

for i in selarray do //선택한 오브젝트가 한개가 아닐수있기때문에 하나더 생성

(

SnapMesh = snapshot i //설정한 메쉬를 스냅메쉬로 만들어준다. 기능은 스냅샷과 동일

if (n01.text).count >0 then //이름을 지정했다면 해당 문자열로 생성

(

ssname = uniquename n01.text //동일한 이름이 존재하면 뒤에 숫자를 자동으로 붙여서 생성

)

else //이름을 지정하지않았다면 SnapMesh\_숫자 로 생성

(

ssname = uniquename "SnapMesh\_"

)

SnapMesh.name = ssname

converttopoly SnapMesh //만들어진 스냅메쉬를 폴리로변경

append frameMEsh SnapMesh //array뒤에 원하는 값을 추가하여 프레임별로 스냅되어진 메쉬를 모았다가 합치기

)

for a in 2 to framMesh.count do //프레임별로 모아둔 오브젝트를 순서대로 불러옴

(

polyop.attach framMesh[1] framMesh[a] //attach 남을 오브젝트 합쳐질 오브젝트. poly안에있는 attach와 동일한 기능

)

)

)

)

기존의 스냅샷기능과 차이점

1. 이름을 설정할수있다

2. 새로 생성된 스냅메쉬를 빠르게 선택할수있다.

3. 각 프레임에 생성된 스냅메쉬를 자동으로 합쳐서 하나의 오브젝트로 만들어준다.

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명