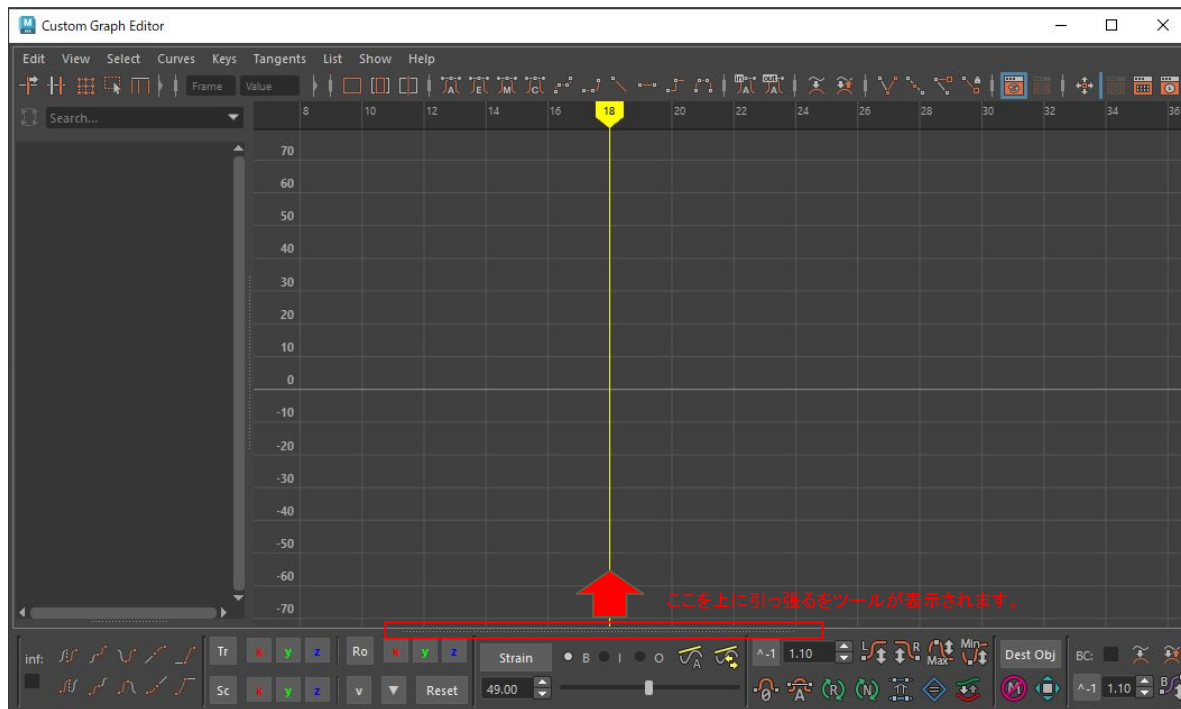

カスタムグラフエディタ

— 説明書 —

実行コマンド

ツールのレイアウトはグラフエディタに対して、上下左右とフローティングウィンドウの5パターンで用意されています。



実行コマンド

-python-

```
from customGraphEditor import UI
UI.main("bottom")
```

UI.main()の引数はグラフエディタに対してレイアウトをどの位置に配置するかになっています。

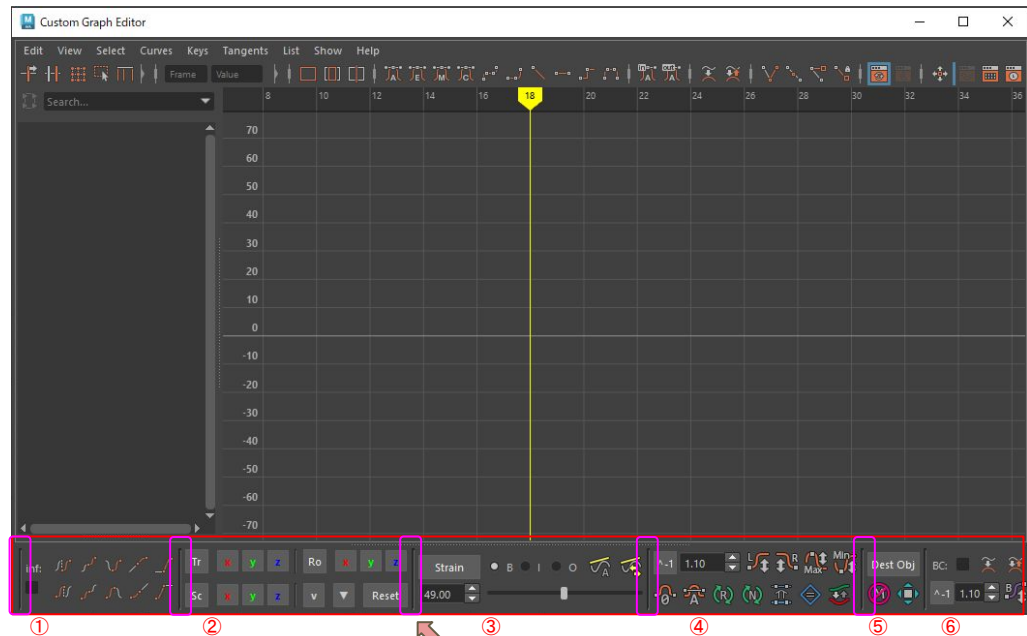
引数は文字列で
"top", "bottom", "left", "right", "float"
の五つが設定可能です。

お好みの設定で使用してください。

※各ツール説明で一部開発途中の画像が含まれていますが、機能は変更ありません。

※初回起動時はツールが非表示になっています。
境目をドラッグしてください。

基本構成



各構成の間に配置してある太めのセパレーターは、クリックすることで各項目をハイドすることができます。
使わない機能を非表示にする際に活用してください。

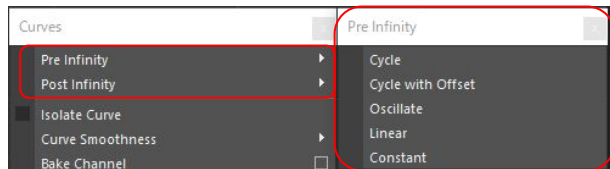
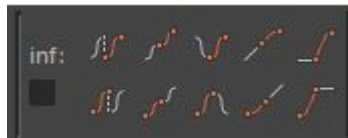
ツールは大まかに6つの構成で組みあがっています。

ウィンドウはMayaにドッキングすることができます。

グラフエディタとツール群の間の点線をドラッグすればツール群を非表示することができます。

1. サイクルパターンの設定
2. フィルター機能の設定
3. タンジェント・ウェイトの設定
4. キーに対しての操作
5. カーブに対しての操作
6. バッファーカーブに対しての操作

1. サイクルパターンの設定

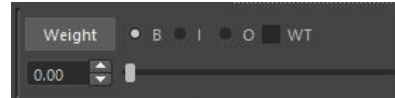
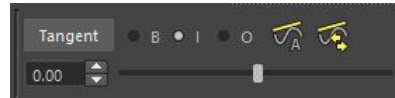
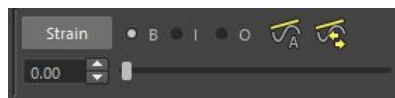


Mayaの既存機能のPre Infinity,Post Infinityの設定をアイコン表示してあります。

また、チェックボックスはインフィニティの表示非表示をすることができます。



2. タンジェント・ウェイトの設定



タンジェント・ウェイトの設定ができるスライダーです。左上のボタンを押すことで切り替えができます。各ツールのラジオボタンはB:Both(両端) I:IN(左端) O:Out(右端)を選択することで調整できます。

Strain : 前後のキーの位置をもとにタンジェントの角度をいい感じに調整してくれます。

移動値と回転値など値の差が大きいときは、こちらを使うほうが直感的に調整ができます。

Tangent : タンジェントの角度をスライダーの値のまま入力してくれます。

角度を直接指定したいときや、細かな値の調整が必要な時に使うと便利です。

Weight : タンジェントのウェイトを調整できます。

チェックボックス(WT)はウェイトのON/OFFを設定できます。

※各スライダーは**Ctrl・Shift**の組み合わせで設定する値の微調整ができます。

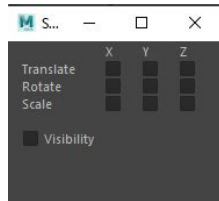


左右のキーをもとにタンジェントの角度を自動で調整してくれます。



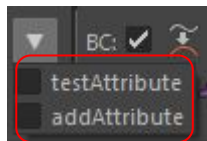
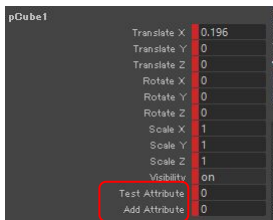
ループモーションなどの始まりと終わりのキーを選択したときにそれぞれのキーと左右をもとに角度を自動で調整してくれます。

3. フィルター機能の設定



グラフィエディタの既存機能にある、アトリビュートごとにカーブをフィルターしてくれる機能です。
Tr,Ro,Scはそれぞれのxyzをまとめてフィルターしてくれます。

また、▼は選択しているオブジェクトの追加されたアトリビュート一覧が表示されるようになっています。



▼の右クリックでフィルターをクリアすることができます。

4. キーに対しての操作 ①



カーブやキーに対しての操作を行うツール群です。[^-1]ボタンはボックスの値をマイナス-1乗します。



左のキーを軸にスケール

※左クリック : ボックス値 右クリック : ボックス値の-1乗 ホイール : 1.02倍



右のキーを軸にスケール

※左クリック : ボックス値 右クリック : ボックス値の-1乗 ホイール : 1.02倍



最大値を軸にスケール

※左クリック : ボックス値 右クリック : ボックス値の-1乗 ホイール : 1.02倍



最小値を軸にスケール

※左クリック : ボックス値 右クリック : ボックス値の-1乗 ホイール : 1.02倍



デフォルト値を軸にスケール

※左クリック : ボックス値 右クリック : ボックス値の-1乗 ホイール : 1.02倍



平均値を軸にスケール

※左クリック : ボックス値 右クリック : ボックス値の-1乗 ホイール : 1.02倍

※ホイールはCtrl・Shiftの組み合わせで設定する値の微調整ができます。

4. キーに対しての操作 ②



カーブやキーに対しての操作を行うツール群です。



平均・デフォルト値を軸に反転(-1倍)

※左クリック: 平均が軸 右クリック: デフォルト値が軸



左右のキーを軸に反転(-1倍)

※左クリック: 左のキーが軸 右クリック: 右のキーが軸



選択しているキーを左右のキーにオフセット

※左クリック: 左のキーが軸 右クリック: 右のキーが軸



選択しているキーの最初(最後)の値と同じにする

※左クリック: 最初のキー 右クリック: 最後のキー

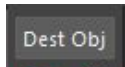


選択している二つのカーブをスワップします。(例: TranslateXのカーブとTranslateYのカーブを入れ替え)

※違う種類のアトリビュートとのカーブのスワップは非推奨です。

特にRotateはほかのアトリビュートと単位が違うので、中間ノードが生成されます。

5. キーに対しての操作 ③



選択しているカーブの元のオブジェクトを選択

※左クリック : 選択 右クリック : 選択解除



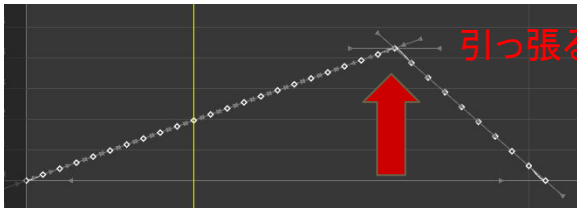
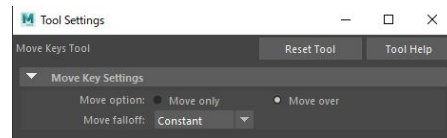
選択しているカーブをミュート(アンミュート)

※左クリック : ミュート 右クリック : アンミュート



MovingToolのFalloff設定の切り替えです。※constantとLinearのみ対応

選択しているキーをカーソルの位置から減衰しながら調整できます。



6. バッファークーブに対しての操作



バッファークーブの機能をまとめたツールです。



バッファークーブのON/OFF



既存の機能:カーブのsnapshotとswap



スケール倍率の設定 [^-1]はボックス値をマイナス1乗



バッファークーブを軸にスケール ※**左クリック**:遠ざける **右クリック**:近づける **ホイール**:1.02倍