

ワープスター

次の惑星に移動するためのワープスターを実装していきましょう。

ワープスターの要件と致しましては、

- ① ワープスターの球体範囲内にプレイヤーが侵入したら、ワープ演出開始。
- ② ワープ演出中は、プレイヤー操作はできないようにする
- ③ ワープ演出の前半は、プレイヤーが一定のアニメーションのまま、ワープ(移動)方向に徐々に回転しながら、ワープ開始位置に徐々に移動する

回転は、Slerpを用いること。

- ④ 回転、移動演出が終わったら、ワープ(移動)方向に、プレイヤーを移動させる
- ⑤ ワープ移動中、プレイヤーはFLYアニメーションを行う
- ⑥ ワープ移動中、プレイヤーの両手から、エフェクトWARP_ORBITを発生させる

両手の位置(座標)は、

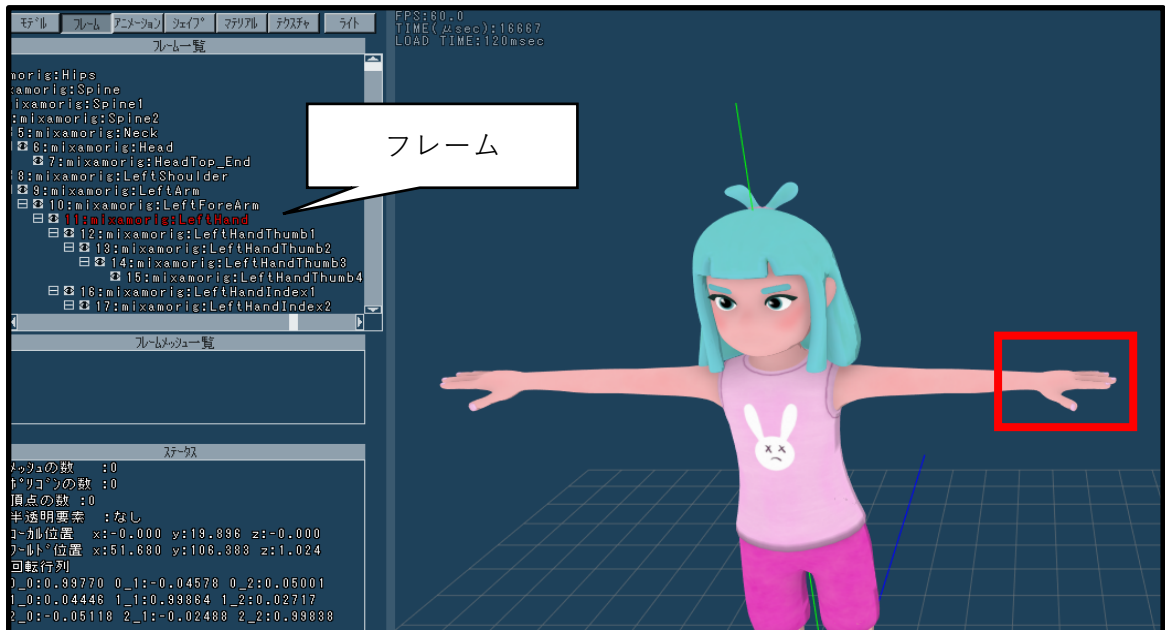
```
mL = MVISearchFrame(mTransform.modelId, "mixamorig:LeftHand");  
pos = MVGetFramePosition(mTransform.modelId, mL);  
mR = MVISearchFrame(mTransform.modelId, "mixamorig:RightHand");  
pos = MVGetFramePosition(mTransform.modelId, mR);  
上記のように取得できる。
```

- ⑦ GravityManagerを参照して、アクティブな惑星が切り替わったら、ワープ移動を停止し、落下アニメーションを取って、惑星に着地させる

着地処理は、基本的に重力に任せておけば良い。
また、エフェクトWARP_ORBITは停止させること。

フレーム(モデルのパーツ)制御

```
mL = MVSearchFrame(mTransform.modelId, "mixamorig:LeftHand");
```



フレーム関数、たくさんあります。

| フレーム関数 | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--|
| Windows | Android | iOS | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameNum |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの数を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1SearchFrame |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 指定名のフレームをモデル中から検索する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1SearchFrameChild |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 指定名のフレームを指定のフレームの子フレームの中から検索する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameName |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの名前を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameParent |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの親フレームを取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameChildNum |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの子フレームの数を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameChild |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの子フレームを取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFramePosition |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの座標を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameLocalMatrix |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの座標変換行列を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameLocalWorldMatrix |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームのローカル座標からワールド座標に変換する行列を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1SetFrameUserLocalMatrix |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの座標変換行列を設定する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1ResetFrameUserLocalMatrix |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの座標変換行列をデフォルトに戻す |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1SetFrameVisible |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの表示・非表示状態を変更する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameVisible |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの表示・非表示状態を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1SetFrameDifColorScale |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームのディフューズカラーのスケール値を設定する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameDifColorScale |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームのディフューズカラーのスケール値を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1SetFrameSpcColorScale |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームのスペキュラカラーのスケール値を設定する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameSpcColorScale |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームのスペキュラカラーのスケール値を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1SetFrameEmiColorScale |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームのエミッシブカラーのスケール値を設定する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameEmiColorScale |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームのエミッシブカラーのスケール値を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1SetFrameAmbColorScale |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームのアンビエントカラーのスケール値を設定する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameAmbColorScale |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームのアンビエントカラーのスケール値を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameSemiTransState |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームに半透明要素があるかどうかを取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1SetFrameOpacityRate |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの不透明度を設定する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameOpacityRate |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームの不透明度を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1SetFrameTextureAddressTransform |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームのテクスチャ座標変換パラメータを設定する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1ResetFrameTextureAddressTransform |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームのテクスチャ座標変換パラメータをリセットする |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameTriangleNum |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームに含まれるポリゴンの数を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameMeshNum |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームに含まれるメッシュの数を取得する |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | MV1GetFrameMesh |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | フレームに含まれるメッシュを取得する |