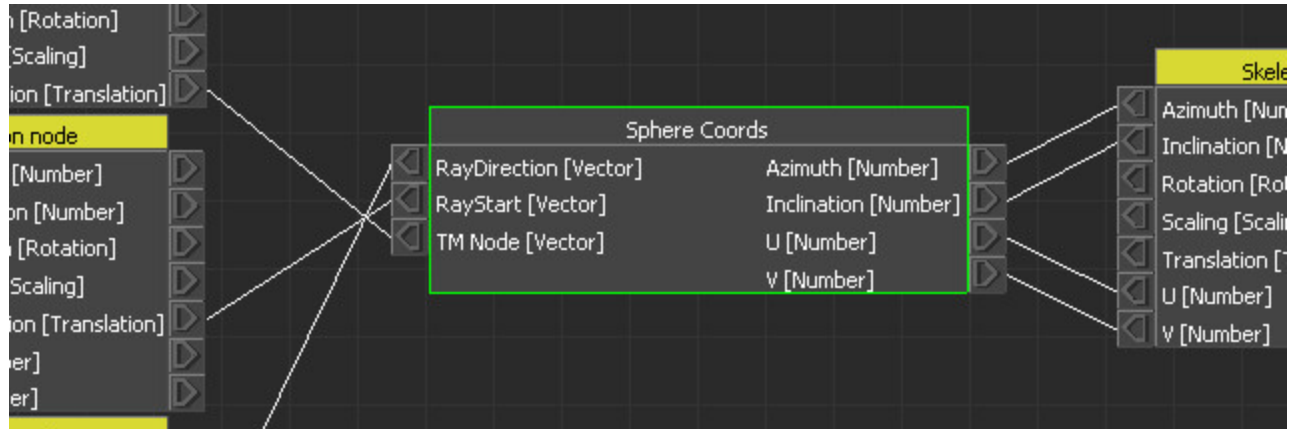


# Ray Intersection box plugin for Autodesk MotionBuilder



Плагин является расширением для Relation constraint и добавляет две новые ноды:

## Ray intersection beta

Определение точки пересечения луча и полигонального каркаса. На вход ноды подаются параметры луча и сам полигональный каркас, на выходе получается точка пересечения и текстурные координаты.

*Нода находится в разработке.*

## Sphere Coords

Нода позволяющая перевести направление луча в сферические координаты, а также вернуть u,v координаты условной проецируемой сферы. Дополнительно также можно указать объект, трансформация которого будет использоваться как координатная система отсчета при расчете сферических координат.

## Установка

Для проведения установки следуйте инструкциям программы установщика. Далее ноды следует искать в группе Neill3d ограничителя (constraint) Relation.

## Пример использования

В папке tutorials находятся примеры по использованию нод:

- test\_SphereCoords.fbx
- test\_RayIntersect.fbx

## **Автор**

Сергей Солохин

e-mail to: [s@neill3d.com](mailto:s@neill3d.com)

homepage: [www.neill3d.com](http://www.neill3d.com)

freelance mocap studio AnimArt - [www.mocap.com.ua](http://www.mocap.com.ua)