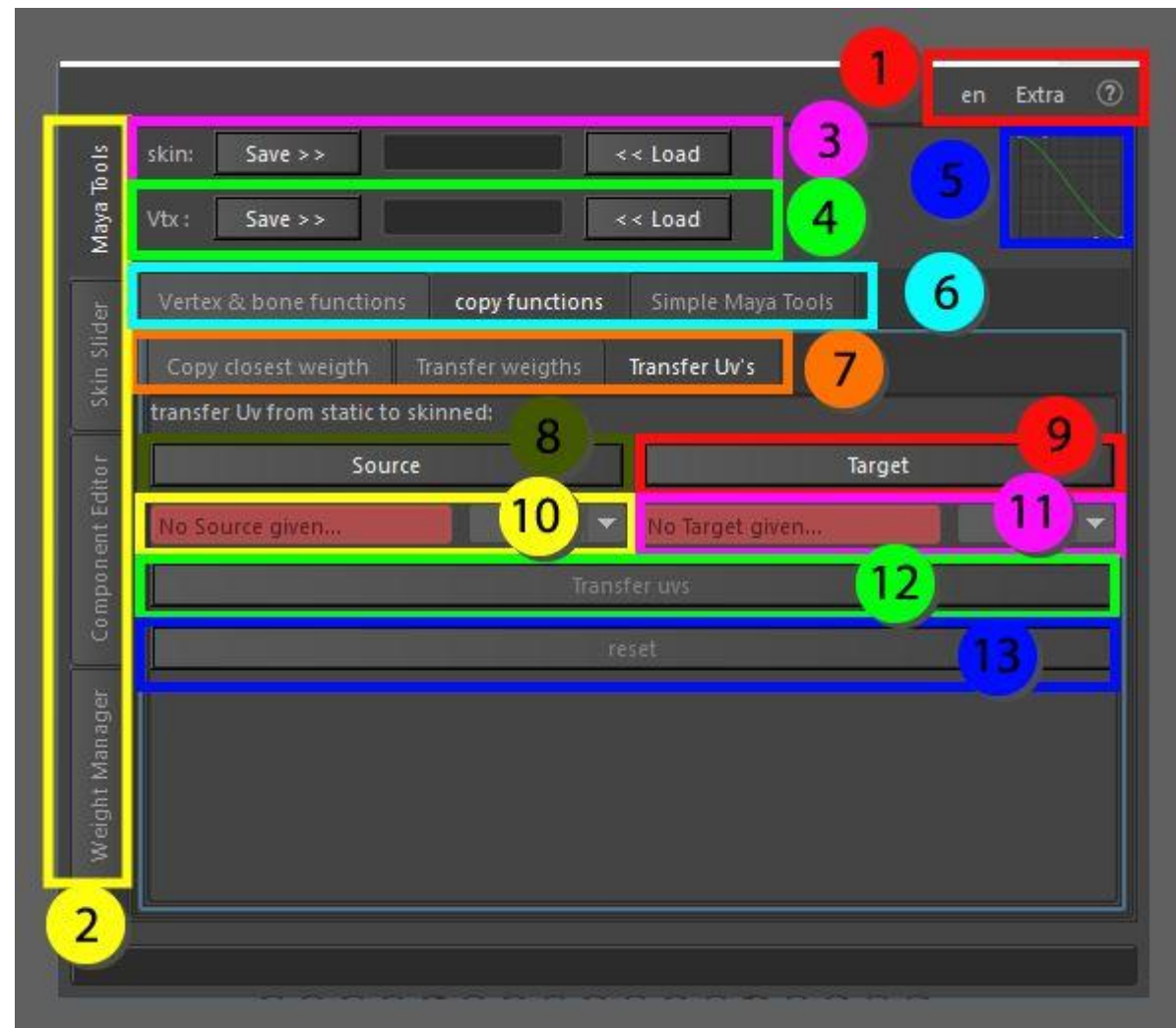


UV の転写



デフォルメ前のスキニングされたオブジェクトに静的メッシュから UV を転送します。このツールを使うことで、UV 処理されていないスキニングメッシュを持っていて、スキニングデータを UV 処理されたスタティックメッシュに転送する手間を省くことができます。静的メッシュの UV は、デフォルメチェインの前にスキニングされたメッシュのオリジナルデータに設定されます。

- (1) トップメニューでは、言語の変更や、ガベージデータなしでシーン内のアセットをコピー＆ペーストしたり、他のパッケージでビジュアライザーとして使用するためにスケルトンをポリゴンオブジェクトに変換するなどの追加機能を使用することができます。
- (2) これらのタブは大きなツールを切り替えることができます。すべてのタブは ctrl + マウスクリックで切り離すことができ、別のウィンドウに表示されます。
- (3) Skin save and load, オブジェクト情報を保存して、同じ頂点数とインデックスで別のメッシュにロードできるようにします。
- (4) Vertex save and load, 1 つの頂点の情報を保存して別のメッシュにロードできるようにします。
- (5) ベジエグラフ、このグラフは、滑らかなフォールオフ情報を必要とするいくつかの関数で使用されます。
- (6) Maya ツール、これらのタブは便利のように分離されています。すべてのタブは ctrl + マウスクリックで切り離すことができ、別のウィンドウで利用できます。
- (7) コピー機能、これらのタブは便利のために分離されており、すべてのタブは ctrl + マウスクリックで切り離すことができ、別のウィンドウで利用することができます。
- (8) ソース、UV データを収集する（静的）メッシュを選択します。
- (9) ターゲットは、新しい UV データを適用する必要があるスキニングメッシュを選択します。
- (10) ソースが与えられたら、複数のマップが利用可能な場合は、どのマップから UV データを転送するかを変更することができます。
- (11) ターゲットが与えられたら、新しい UV データを与えるマップを変更することができます。
- (12) このボタンは、UV 情報を転送する機能を開始します。
- (13) リセット、現在のウィンドウに格納されているデータをクリアします。