



K a z e 風 立 t a c h i

02 取扱マニュアル
プラグイン編



プラグインの解説

目次

1. プラグインの種類	3
2. プラグインの構成	4
3. 各プラグインの解説	5
3.1. 1 階層	5
【PARTICLE】	5
【TEXT1】	6
【FLASH1】	7
【DUST NOISE】	7
【FIRST EFFECT MIXER】	8
3.2. 2 階層	9
【EFFECT ASSIST】	9
【TEXTURE】	10
【LANDSCAPE】	10
【TUNNEL】	11
【2nd OBJECT BLUR MIXER】	12
【2nd BG EFFECT MIXER】	12
3.3. 3 階層 (2nd OBJECT BLUR MIXER 従属)	13
【NON TEXTURE 3DMODEL】	13
【3D - MODEL】	14
【BUMPMAP 3D - MODEL】	15
【GEAR】	15
【BLOB】	16
【SOUND BLOCK】	16
【CUBE】	17
【KNOT】	17
【WHEEL】	18
【FLASH2】	18
【SPIKE BALL】	19
【PICTURE MOVE】	19
【RING】	20
【LIGHT RIBBON】	20

【TEXT2】	21
【LIGHT ACTOR】	21
【LIGHT PANEL】	22
【MOVIE PARTICLE】	22
3.4. 3階層 (2nd BG EFFECT MIXER 従属)	23
【MOUNTAIN】	23
【AVI MOVIE】	24
【STACK PANEL】	24
【PANEL】	25
【TEXTURE LIGHT】	25
【BACKGROUND】	26
【RAIL】	27
【LINE】	27



1. プラグインの種類

プラグインは大きく2つのタイプに分類できます。

- ・ レンダータイプ
- ・ ミキサータイプ

レンダータイプは、主に映像を作り出す役割を持ちます。

ミキサータイプは、従属するレンダータイプのプラグインとミキサータイプのプラグインを複数保持します。それぞれに出力された映像を、ミキサーは合成・加工する役割を持ちます。「viX Final Mixer」と呼ばれるものも、これに含まれます。ミキサータイプのどのプラグインも、合成された映像を以下のような表現方法や制御を行って上位のミキサーに渡すことが出来ます。

- ・ 1×1～4×4 に分割
- ・ ドット表示 (小さな格子で表現)
- ・ モザイク表示
- ・ 入力音響信号のレベルに応じて揺れる表示
- ・ RGB 各々の輝度調整

生成された映像は最終的に「viX Final Mixer」へ送られ、そこから画面にレンダリング、またはムービーファイルに出力されます。

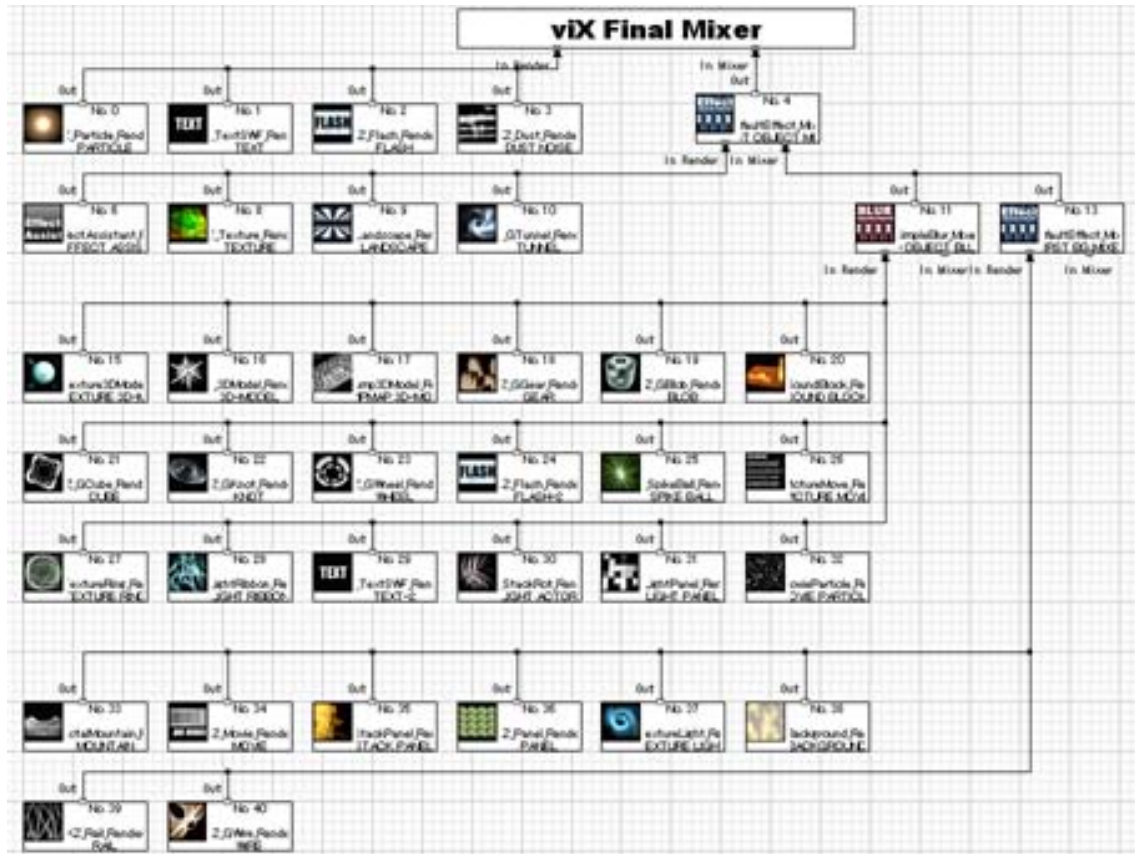
プラグインは、それぞれ固有のプロパティを持っています。このプロパティを変更することによって、様々な制御や選択をプラグインに対して行うことが出来ます。

プロパティは、6つの種別があります。

- | | |
|-------------|---------------------|
| ・コンボタイプ: | いくつかの選択肢から一つを選びます。 |
| ・チェックタイプ: | オン、オフのいずれかを選びます。 |
| ・スライダータイプ: | 度合い等を決定します。 |
| ・カラーコンボタイプ: | 色を選びます。 |
| ・エディットタイプ: | 文字を入力します。 |
| ・ベクトルタイプ: | 3次元座標(X、Y、Z)を入力します。 |

2. プラグインの構成

風立のプラグインは、3 階層のツリー構造を成して連結されています。全体の様子は下記のようになっています。



映像は、深い位置にあるプラグインから順に生成され、上位のミキサーに渡されていきます。風立では、各プラグインの映像出力をミュートすることによって、映像の表示を制御します(起動時には、全てのプラグインがミュート状態にあります)。ツリー構造のため、下位層のプラグインが映像を出力していても、上位のプラグインが出力をミュートしていると映像は出力されません。この点を踏まえてください。

3. プラグインの解説

風立を起動しますと、プラグインビューは以下のような状態になっています。



プラグインビューの右側には、数字が記されていますが、これは階層を表しています。起動時には、プラグインの最上層のみが表示されています。

3.1. 1 階層



1 階層には、4つのレンダータイプのプラグインと1つのミキサータイプのプラグインが登録されています。以後、上記の絵の左からアイコン順に説明します。

【PARTICLE】



このプロパティは、パーティクルを生成します。メディアビューで選択されたテクスチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
タイプ	マウスで移動 放出	放出源(エミッタ)の移動方法を決定します。

	Julia Strange Attractor Butterfly Curve Chrysanthemum Curve Super Shapes Sound Wave	
明るさ		明るさを調整します。
色		パーティクルのベースになる色を選択します。ただし、[タイプ]プロパティが‘Super Shapes’の場合は無効です。
カラフル度		パーティクルの色のカラフル度を調整します。ただし、[タイプ]プロパティが‘Super Shapes’の場合は無効です。

【開発者からのコメント】

今回は、エミッタを用意されたパスに従って動くのみのプラグインとなっています。選択するテクスチャによって、パーティクルの印象が変わりますので、パーティクル専用の素材を別途用意した方が無難だと思います。

【TEXT1】
TEXT

このプラグインは、文章を表示させたい場合に使用します。レンダリングには、Macromedia 社の FLASH を使用しています。メディアビューの TEXT 素材を選択してください。注意点として、‘TEXT2’と同一の素材は選択できません。後から選択された方が無視されますので、ご注意ください。

プロパティ	選択肢	概要
メッセージ		表示させたいメッセージを入力します。日本語が使用できるかは、メディア側の FLASH ファイルに依存します。
明るさ		明るさを調整します。
ループ	ON OFF	ループ再生を行うかを決定します。
合成	加算 逆減算	このプラグインの結果をどのような演算でレンダリングするかを決定します。グラフィックスカードによっては、この項目が有効でない場合があります。

【開発者からのコメント】

テキスト用の FLASH ファイルは、FLASH 側のムービーの最上位階層にテキストフィールドで

statement という変数を用意してください。この変数に入力されたメッセージを転送します。また仕様により、ムービークリップの階層構造を持った **FLASH** ファイルは正しく「ムービー出力」が出来ません。シンボルによる階層構造は問題ありませんので、ムービークリップを使用しないようにご注意ください。

【FLASH1】



このプラグインは、**FLASH** 素材を表示します。メディアビューで **FLASH** 素材を選択して下さい。注意点として、「**FLASH2**」と同一の素材は選択できません。後から選択された方が無視されますので、ご注意ください。

プロパティ	選択肢	概要
表示	デフォルト 中段3列表示 キューブ キューブ拡張	表示形態を決定します。
明るさ		明るさを調整します。
合成	加算 逆減算	このプラグインの結果をどのような演算でレンダリングするかを決定します。グラフィックスカードによっては、この項目が有効でない場合があります。
再生スピード		再生スピードを調整します。

【開発者からのコメント】

「AVI ムービーを作成するのは面倒」という方には、お勧めの **FLASH** 素材です。

【DUST NOISE】



このプラグインは、ゴミのようなノイズを発生させます。このノイズの移動速度は、**BPM** に依存しています。

プロパティ	選択肢	概要
タイプ	テクスチャノイズ バンドノイズ	ノイズの種類を決定します。‘テクスチャノイズ’を選択した場合、メディアビューからテクスチャを選択してください。‘バンドノイズ’は黒い帯のような物が上から下に向かってループし

		ます。
明るさ		ノイズの明るさを調整します。
合成	加算 減算 逆減算 最小値 最大値	このプラグインの結果をどのような演算でレンダリングするかを決定します。グラフィックスカードによっては、この項目が有効でない場合があります。

【開発者からのコメント】

テクスチャノイズを選択した場合、テクスチャを選択していないとレンダリングされません。またバンドノイズを選択した場合、黒での描写のため下位層からの映像が無いとその姿を見ることが出来ません。

【FIRST EFFECT MIXER】


このプラグインは、ミキサータイプのプラグインです。2 階層の各プラグインを抱えています。エフェクト処理は、ピクセルシェードを用いて実行されますので、選択肢に (P) が記述された項目は、グラフィックスカードによっては動作しない可能性があります。

ミキサータイプの標準機能の他に以下のようなプロパティがあります。

プロパティ	選択肢	概要
エフェクト	無し 反転(P) 色相変化 ポスタリゼーション(P) コントラスト(P) ピクチャをマスクとして使用(P) テクスチャを参照テーブルとして使用(P)	施したいエフェクトを選択肢から選びます。必要であれば、メディアビューからピクチャ、テクスチャを選択します。
エフェクト2	無し グレイスケール(P) エッジ(P)	エフェクトを施す前に行う処理を決定します。

【開発者からのコメント】

思いつくまま作成したのですが、頂点を操作する処理が無いことに気が付きました。その他、ご要望があれば、これとは別のミキサータイプのプラグインを作成します。お気軽にご要望メールを送ってください。

3.2. 2 階層



2 階層には、4 つのレンダータイプのプラグインと、2つのミキサータイプのプラグインが登録されています。

【EFFECT ASSIST】



このプラグインは、同階層にあるミキサーを選択し、その何れかの出力映像を用いて、エフェクトを施すものです。レンダータイプでありながら、ミキサータイプのような機能を持ち合わせているプラグインです。

プロパティ	選択肢	概要
ミキサー	2nd OBJECT BLUR MIXER 2nd BG EFFECT MIXER	素材として使用するミキサーを決定します。この階層には 2 つのミキサーがあり、そのどちらかを選択することになります。
エフェクト	反転(P) 色相 ずれ(P) ボスタリゼーション(P)	選択されたミキサーの出力映像に施すエフェクトを決定します。
間隔		このプラグインはエフェクトを一定間隔ごとに施します。その間隔を調整します。
合成	加算 減算 逆減算 最小値 最大値	このプラグインの結果をどのような演算でレンダリングするかを決定します。グラフィックスカードによっては、この項目が有効でない場合があります。
透明	ON OFF	エフェクトを施した後、映像をレンダリングする際のオプションです。背景を透かすか決定します。

【開発者からのコメント】

テイク作成時に、手作業で追いつかない素早い効果の連続を、このプラグインが代行してくれます。「透明」プロパティは、アルファブレンドの操作の他に、デプスバッファを有効にするか無効にするかを決定



しています。したがって、これ以降レンダリングされるプラグインの出力結果に影響します。

【TEXTURE】



このプラグインは、テクスチャを単純に表示するものです。

プロパティ	選択肢	概要
タイプ	静止画 合成回転 静止画(Picture) 合成回転(Picture)	表示形態を決定します。 ‘(Picture)’が付いた選択肢は、 ピクチャを使用して表示します。
明るさ		明るさを調整します。
合成	加算 減算 逆減算 最小値 最大値	このプラグインの結果をどのような演算でレンダリングするかを決定します。グラフィックスカードによっては、この項目が有効でない場合があります。

【開発者からのコメント】

シンプルですが、背景が寂しいときに回転させ、華やかにすることが出来ます。

【LANDSCAPE】



このプラグインは、天井と床が配置された世界を作り出すものです。メディアビューで選択されたテクスチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
タイプ	地平線 ドーム	表現形態を決定します。
明るさ		明るさを調整します。
高さ		天井と床との高さを調整します。【タイプ】プロパティが‘地平線’の場合、この高さが狭いと迫ってくる感覚が速く感じられます。
距離		手前と奥との距離を調整します。距離が狭いと動きが速く感じられ

		ます。
カメラパン1		【タイプ】プロパティが‘地平線’の場合、首を前後に向ける動きを調整します。‘ドーム’では、首を上下に向ける動きを調整します。
カメラパン2		【タイプ】プロパティが‘地平線’では、首を左右に向ける動きを調整します。‘ドーム’では、ドーム自体の回転スピードを調整します。
透明	ON OFF	背景を透けさせるかを決定します。

【開発者からのコメント】

old-school なプラグインです。バーテックスシェーダで全て事足りてしまいますね。

【TUNNEL】



このプラグインは、トンネルの中にいるような映像を作り出すものです。メディアビューで選択されたテクスチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
タイプ	直線トンネル うねうねトンネル	トンネルの種別を決定します。
明るさ		明るさを調整します。
速さ		移動の速さを調整します。
透明	ON OFF	背景を透けさせるかを決定します。

【開発者からのコメント】

また old-school なプラグインですが、テクスチャに「FinalMixer」を割り当てることによって、再帰的な映像のトンネルが出来上がります。「うねうねトンネル」は、knot のパイプの中を突き進みます。【透明】プロパティは、デプスバッファの更新も変更されますので、このプラグイン以降のレンダリング結果にも影響します。

【2nd OBJECT BLUR MIXER】



このプラグインはミキサータイプで、映像を‘ずらす(ジッタリング)’、‘残像’等の処理を加えます。これらの機能は、ピクセルシェードを用いて実行されますので、選択肢に(P)が記述された項目は、グラフィックスカードによっては動作しない可能性があります。3階層として、主にメインで用いられることを想定したレンダープラグインを抱えています。

このプラグインはミキサータイプの標準機能の他に、以下のような特殊機能(【エフェクト】プロパティ)を持ちます。

エフェクト	概要
閾値(P)	ある明るさより明るい部分を白く光らせます。【回転】【拡大縮小】パラメータで残像のような効果も追加できます。
回転・拡大縮小処理(P)	【回転】【拡大縮小】パラメータで残像のような効果を発生させます。
残像	残像があるかのような効果を発生させます。【拡大・縮小】パラメータで、その度合いを調整できます。
回転残像	【残像】の効果を発生させながら、回転させます。
サウンドに応じたズレの生成(P)	入力音響信号のレベルに応じて、暈しを発生。【拡大・縮小】パラメータで、その度合いを調整できます。
低解像度モニター風(P)	走査線の間が空いているような映像を発生させます。

【開発者からのコメント】

トータルな雰囲気作りを担当するミキサーです。微妙なエフェクト(ジッタリング)によって、ジャギーを除去する使い方もあります。

【2nd BG EFFECT MIXER】



このプラグインは、1階層にあるEFFECT MIXERと同様のものですので、説明は省略します。このミキサーは、3階層としてバックグラウンド的に用いられることを想定したレンダープラグインを抱えています。

3.3. 3階層(2nd OBJECT BLUR MIXER 従属)



この階層には、メインで配置され则认为られるレンダープラグインが18個登録されています。

【NON TEXTURE 3DMODEL】



このプラグインは、シンプルな点光源のライティングを施した 3D モデルを表示します。メディアビューで選択された 3D モデルを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
ディフューズ		光源の拡散反射の色を選択します。
アンビエント		環境光の色を選択します。
回転速度		回転速度を調整します。
回転軸		回転軸を 3D 座標で指定します。
視点		カメラの位置を 3D 座標で指定します。
注視点		カメラの注視点を 3D 座標で指定します。
光源位置		光源の位置を 3D 座標で指定します。
スペキュラ	ON OFF	鏡面反射の処理を行うか決定します。

【開発者からのコメント】

サンプルのモデルは裏面が無いモデルで、カメラが回り込んだ時に正しいライティングが行われません。ご了承ください。とりあえず、好きな視点から簡単なマテリアルを指定できるプラグインが欲しくて作成しました。



【3D - MODEL】



このプラグインは、テクスチャマッピングを行った3D モデルを表示します。またワイヤーフレームでの表示も行えます。メディアビューで選択された3D モデルとテクスチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
表現	スフィアマップ ワイヤーフレーム シェーダ1 シェーダ2	表現方法を決定します。
カメラ	ズーム 回転(パラメータによってズーム) 音によって回転 マウスで姿勢制御 回転軸 カメラを通過する	カメラの動きを決定します。
パラメータ		カメラプロパティによって異なる制御が割り当てられています。 【ズーム】:ズーム・回転の速度 【回転】:ズーム 【音によって回転】:回転速度 【マウスで姿勢制御】:無し 【回転軸】:回転速度 【カメラを通過する】:カメラとオブジェクトの距離
視点		カメラの位置を3D 座標で指定します。
注視点		カメラの注視点を3D 座標で指定します。
回転軸		回転軸を3D 座標で指定します。
光源方向		平行光源の方向を指定します。

【開発者からのコメント】

プロパティが多くて、気が引けるかもしれませんが、使ってやってください。狙ってシーンを構築できる方は、トランジションと上手く連携させて動きのあるシーンを作ってみてください。



【BUMPMAP 3D - MODEL】



このプラグインは、バンブマッピングを施した3D モデルを表示します。メディアビューで選択された 3D モデルとテクスチャ、バンブマップを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
回転速度		回転速度を決定します。
回転軸		回転軸を 3D 座標で指定します。
視点		カメラの位置を 3D 座標で指定します。
注視点		カメラの注視点を 3D 座標で指定します。
光源方向		平行光源の方向を指定します。

【開発者からのコメント】

凝ったカメラワークの作成は少々面倒ですが、特殊効果の一つとして効果的に使えます。要望があれば、ミキサー出力のビルボードもただの板ではなく、バンブを施すことが出来るように変更します。

【GEAR】



このプラグインは、歯車の3D モデルを生成します。

プロパティ	選択肢	概要
カメラ	位置1 位置2 位置3	用意されたカメラ位置を決定します。
色		歯車の色を選択します。
回転速度		回転速度を調整します。
厚さ		歯車の厚さを調整します。
歯の高さ		歯車の歯の高さを調整します。
位置微調整		用意されたカメラの位置調整を行います。
光源方向		平行光源の方向を指定します。

【開発者からのコメント】

このままでは使いにくいので、他のエフェクトと併用して使ってみてください。ライトの方向で随分異なる表情をします。

【BLOB】



このプラグインは、自分で形を変えていくタイプのオブジェクトを生成します。メディアビューで選択されたテクスチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
タイプ	超2次楕円体 格子触手 蠢	形状を決定します。
明るさ		明るさを調整します。
動きの速さ		動きの速度を調整します。

【開発者からのコメント】

BPM に合わせて、視点を強引に変化しますので、「TAP」をクリックして、サウンドの BPM に合わせてみてください。奇妙なグループが生まれます。形状の変化自体は【動きの速さ】プロパティで変化しますので、「BPM は速いが形状の変化は遅く」など、コントラストを付ける事が出来ます。今回のリリースでは、残念ながらキューブマップを含めていませんので、メタボールが選択肢から外れています。今後機会があれば、リリースしたいところです。

【SOUND BLOCK】



このプラグインは、入力音響信号に反応して、ブロックが変化するモデルを生成します。

プロパティ	選択肢	概要
カメラ	周りを回転 周りを回転(遠方) 真上から見下ろす ランダム飛行	カメラワークを決定します。
高さ		ブロックの高さを調整します。
ブロック		ブロックのサイズを調整します。
基準高		無音時のブロックの高さを調整します。
カメラ速度		カメラワークの速度を調整します。
色		ブロックの色を選択します。



透明	ON OFF	背景を透けさせるかを決定します。
----	-----------	------------------

【開発者からのコメント】

カメラ位置を直接指定したいところですが、プロパティが増えてしまうので止めました。皆さんの声を反映して、プロパティを見直したいです。

【CUBE】



このプラグインは、音に反応する立方体を生成します。メディアビューで選択されたテクスチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
明るさ		明るさを調整します。
残像の色		残像の線の色を選択します。

【開発者からのコメント】

このプラグインも BPM に応答して、視点を強引に変化させます。入力音響信号は出来るだけ大きめに入力すると、動きの反応も良くなります。

【KNOT】



このプラグインは、パイプのようなモデルを生成します。メディアビューで選択されたテクスチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
タイプ	知恵の輪 リボン 螺旋	形状を決定します。
明るさ		明るさを調整します。
回転速度		回転速度を調整します。
太さ		パイプの太さを調整します。
位相		【タイプ】プロパティが「螺旋」の場合のみ機能し、形状の変化を調整できます。



【開発者からのコメント】

モデルの回転は、BPM に連動しています。BPM を曲に合わせますと、妙なノリが生まれます。

【WHEEL】



このプラグインは、フラットなモデルを生成します。

プロパティ	選択肢	概要
形状	ホイール 六角形	モデルの形状を決定します。
回転速度		回転速度を調整します。
明るさ		明るさを調整します。
色		モデルの色を選択します。

【開発者からのコメント】

FLASH 素材でも作成できそうなものをコーディングしました。個人的には、FLASH 上で形状をデザインするよりも、コーディングでデザインした方が作業は早いのですが...今後の状況を見て、形状の選択肢を増やしていくかもしれません。

【FLASH2】



このプラグインは、1階層にある「FLASH1」と同じ物ですので、説明は省きます。注意点として、「FLASH1」と同一の素材は選択できません。後から選択された方が無視されますので、ご注意ください。



【SPIKE BALL】



このプラグインは、刺を持ったボールのようなモデルを生成します。メディアビューで選択されたテクスチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
明るさ		明るさを調整します。
刺の長さ		刺の長さを調整します。
刺の移動速度		刺の伸び縮みの速度を調整します。
カメラ速度		カメラの移動速度を調整します。
加算合成	ON OFF	「ON」の場合、背景の色も加算されます。結果的に背景が透けて見えるような感じになります。

【開発者からのコメント】

この刺野郎は、入力音響信号のレベルによって色と刺の長さを変化させます。音の入力を無くすと見えなくなりますのでご注意ください。

【PICTURE MOVE】



このプラグインは、ピクチャ素材を使用した映像を生成します。メディアビューで選択されたピクチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
明るさ		明るさを調整します。
タイプ	同一平面 ランダム配置	モデルの配置の仕方を決定します。
速さ		移動速度を調整します。
透明	ON OFF	「ON」の場合、背景が透けます。

【開発者からのコメント】

文字列が描かれたピクチャを用いて、タイポグラフィ的な使用を想定して作成しました。

【RING】



このプラグインは、複数のリングで構成される球を生成します。メディアビューで選択されたピクチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
明るさ		明るさを調整します。
速度		動きの速度を調整します。
直径		球のベースとなる直径を調整します。球の大きさは、入力音響信号のレベルによって多少が変動しますので、常に同じ大きさとは限りません。

【開発者からのコメント】

ピクチャの形によって、様々な効果が生まれますので、ピクチャ素材をいろいろ用意してみてください。

【LIGHT RIBBON】



このプラグインは、光のリボンのようなオブジェクトがグルグル回る映像を生成します。メディアビューで選択されたテクスチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
明るさ		明るさを調整します。
回転速度		リボンの回転速度を調整します。
長さ		リボンの長さを調整します。

【開発者からのコメント】

このプラグインも、ミップマップを生成する設定にして、レンダリングしてみてください。エッジの処理が見違えるように綺麗になります。ミップマップの生成を行うようにするには、「環境設定」メニューの「ミップマップを有効にする」をチェックしてください。



【TEXT2】



このプラグインは、1階層にある「TEXT1」と同様のものですので、説明は省きます。注意点として、「TEXT1」と同一の素材は選択できません。後から選択された方が無視されますので、ご注意ください。

【LIGHT ACTOR】



このプラグインは、再帰的な行列演算で作りに出される映像を生成します。メディアビューで選択されたテクスチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
タイプ	回帯 波 海月 光踊	動きの種別を決定します。
明るさ		明るさを調整します。
スピード		動きのスピードを調整します。
合成	加算 逆減算	このプラグインの結果をどのような演算でレンダリングするかを決定します。グラフィックスカードによっては、この項目が有効でない場合があります。

【開発者からのコメント】

このプラグインは、ミップマップを生成する設定にして、レンダリングしてみてください。エッジの処理が見違えるように綺麗になります。ミップマップの生成を行うようにするには、「環境設定」メニューの「ミップマップを有効にする」をチェックしてください。



【LIGHT PANEL】



このプラグインは、格子状のパネルにキャプチャデバイスまたはファイナルミキサーの映像を貼り付けます。

プロパティ	選択肢	概要
入力	キャプチャデバイス ファイナルミキサー	格子状のパネルに出力する映像を決定します。
ライン色		線の色を選択します。
回転速度		オブジェクトの回転速度を調整します。

【開発者からのコメント】

狙った動きをさせているレンダープラグインはこれぐらいですね。ありがちなモデルですが、上手に使ってやってください。

【MOVIE PARTICLE】



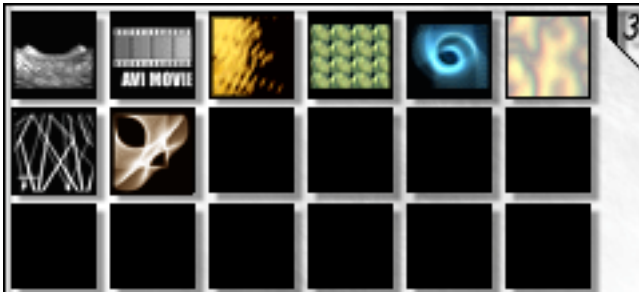
このプラグインは、ビデオキャプチャデバイスまたはファイナルミキサーの映像を用いて、パーティクル状の効果を生成するものです。画面上でマウスの左ボタンを押しつづけると変化を見ることが出来ます。

プロパティ	選択肢	概要
タイプ	爆発 通過	パーティクルの動きの種別を決定します。
入力	キャプチャデバイス ファイナルミキサー	入力する映像を決定します。
マウス	離すと戻る 離すと瞬時に戻る 離すと止まる	マウスの左ボタンを離した際の挙動を決定します。
停止	ON OFF	「ON」にすると停止モードとなり、「停止位置」プロパティが有効になります。
速度		停止モード以外でパーティクルの移動速度を調整します。
停止位置		停止モードでのパーティクルの位置をシークします。

【開発者からのコメント】

各ミキサーの出力やその他のムービーをソースとして入力できるので、要望があれば考えたいと思います。その他、アドバイスがありましたら、ご連絡ください。

3.4. 3階層(2nd BG EFFECT MIXER 従属)



この階層には、バックグラウンド的に使用されると考えられるレンダープラグインが 8 個登録されています。

【MOUNTAIN】



このプラグインは、山の地形を生成します。

プロパティ	選択肢	概要
荒さ		表面の凸凹具合を調整します(フラクタル次元)。
ランダムシード		配置を調整します。
速度		迫ってくる速度を調整します。
スケール		高さを調整します。
首振り		カメラを左右に振る度合いを調整します。
透明	ON OFF	背景を透けさせるかを決定します。
ワイヤーフレーム	ON OFF	線で描写するかを決定します。

【開発者からのコメント】

PerlinNoiseを使用せず、非常に処理時間を費やす生成方法を使用しています。LODもしていません。要望があれば、もっと軽くて広く見渡せる地形生成プラグインを作るかもしれません。



【AVI MOVIE】



このプラグインは、ムービー素材を再生します。メディアビューの「Movie」を選択してください。

プロパティ	選択肢	概要
表示	デフォルト 中段3列表示 キューブ キューブ拡張	ムービーの表示形態を決定します。
明るさ		明るさを調整します。
再生速度		ムービーの再生速度を調整します。
合成	加算 逆演算	このプラグインの結果をどのような演算でレンダリングするかを決定します。グラフィックスカードによっては、この項目が有効でない場合があります。

【開発者からのコメント】

ムービー素材は、一度再生するとキャッシュに情報を退避させます。再生の頭出しに間が空くようであれば、事前に再生しておくことをお勧めします。

【STACK PANEL】



このプラグインは、小さな透明なパネルが重なり合っているオブジェクトを生成します。入力音響信号のレベルがトリガになって回転します。

プロパティ	選択肢	概要
カメラ	見回す 接写 近くで回転	視点の移動を決定します。
不透明度		一つ一つのパネルの不透明度を調整します。
スピード		視点の移動速度を制御します。入力音響信号が無い場合には、このプロパティは無意味です。
入力	キャプチャデバイス ファイナルミキサー	パネルに貼り付けるテクスチャを選択肢から決定します。キャプチャデバイスは、環境設定時の「ビデオキャプチャデバイス」を指します。ファイナルミキサーは、最終映像を再帰的に使用することを意味します。



【開発者からのコメント】

入力にファイナルミキサーを設定することによって、テクスチャ座標のずれから簡単な屈折効果と同様な映像になります。また接写を使って、ビルボード状に張付けておくことによって、NPR 風な映像にもなります(苦しいか....)。

【PANEL】



このプラグインは、パネル上に映像を配置させるシンプルなものです。配置される映像は、‘キャプチャデバイス’と‘ファイナルミキサー’のどちらかを選択します。

プロパティ	選択肢	概要
入力	キャプチャデバイス ファイナルミキサー	パネルに配置される映像を決定します。‘キャプチャデバイス’は、環境設定時の‘ビデオキャプチャデバイス’を指します。‘ファイナルミキサー’は、最終映像を再帰的に使用することを意味します。
タイプ	タイル 横一列 縦一列	パネルの配置方法を決定します。
明るさ		明るさを調整します。
調整		位置の微調整を行います。

【開発者からのコメント】

‘ファイナルミキサー’を入力として選択した場合は、明るさを上手く調整して、飽和しないように注意してください。

【TEXTURE LIGHT】



このプラグインは、テクスチャを用いた回転映像を生成します。メディアビューで選択されたテクスチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
タイプ	両サイドからジワリと真ん中に集まる 真ん中で回る	表現形態の種別を決定します。



	横方向にのびたり縮んだり ゆっくり X 軸回転 激しい回転 両サイドからジワリと真ん中に集まる-2 真ん中で回る-2	
明るさ		明るさを調整します。
速さ		表現形態の変化速度を調整します。
ループ	ON OFF	1 表現形態をループさせるかを決定します。

【開発者からのコメント】

はい、ある分野に詳しい方ならピンとくる映像です。回転のウエイトもそのままです (GL DirectX ぐらいですね)。リスペクト、TESLA sunflower です。

【BACKGROUND】



このプラグインは、背景として利用されそうな映像を生成します。

プロパティ	選択肢	概要
タイプ	プラズマ スモーク スカイグラデーション	生成する映像の種別を決定します。
効果量		効果の度合いを調整します。‘プラズマ’‘スモーク’は【明るさ】プロパティと同様の効果です。
明るさ		明るさを調整します。‘スカイグラデーション’では、他のタイプとは異なるパラメータが割り当てられているため、挙動が異なります (TIPS を参照のこと)。
スカイパラメータ		‘スカイグラデーション’でのみ有効なパラメータです (TIPS を参照のこと)。
カラー		レンダリングされた映像に積算する色を選択します。

【開発者からのコメント】

old-school な perlin ノイズのプラズマやスモーク効果に混ざって、何故か SkyColor が含まれています。SkyColor では、効果量 時間、明るさ 拡散の重み付け、スカイパラメータ 緯度が割り付けられています。視点はかなり上空にあるので、地平線の様子とは若干異なりますが、興味を持っていただければ使ってやってください。



【RAIL】



このプラグインは、レール上のモデルを生成します。メディアビューで選択されたテクスチャを用いて、レンダリングを行います。

プロパティ	選択肢	概要
明るさ		明るさを調整します。
色		モデルの色合いを選択します。
カメラ	前方 頭上 パン 前方 + DarkRail	カメラワークを決定します。

【開発者からのコメント】

テクスチャを選んでレンダリングする理由は、レールのエッジに見られるジャギーを誤魔化したかったためで、そういう目的に見合ったテクスチャを選んで頂けると幸いです。本質的には、マルチサンプリングしないと解決出来なそうですが、今回リリースでは見送りました。

【LINE】



このプラグインは、ワイヤーフレームのオブジェクトを生成します。

プロパティ	選択肢	概要
タイプ	格子多数 ラインアート 内分ラインアート	ワイヤーフレームの形状を決定します。
明るさ		明るさを調整します。
色		線の色を調整します。

【開発者からのコメント】

ラインアート風の映像を生成するプラグインです。あまりネタが浮かばなかったもので、こんなになりました。