

Lightwave FBX Plugins Guide

バージョン 6.0.1
2004 年 12 月

Copyright © 2004-2005 Systèmes Alias Québec Inc. ("Alias") and/or its licensors. All rights reserved.

ドキュメント : Lightwave FBX Plugins Guide

バージョン : 6.0.1

日付 : 2004 年 12 月

すべてのドキュメンテーション（以降、「本書」）には、Alias の知的財産情報および機密情報が含まれています。本書は、国内および国際知的所有権に関する協定および条約の保護を受けています。本書は、本書に関連するソフトウェア製品（以降「本ソフトウェア」）の使用に適用されるライセンス契約の条件に基づいて使用されるものとします。本ソフトウェアの正規ライセンシーは、保有するソフトウェアの有効なライセンス 1 つにつき、デジタルフォーマットで提供されたドキュメンテーションを 1 部に限り印刷できるものとします。前記を除き、本書は、Alias の事前の書面による承認を受けずに、その一部または全部を、物理的または電子的ないかなる形式でも、翻訳、コピー、複製することはできません。

MotionBuilder、FiLMBOX、HumanIK、Open Reality、および FBX は、米国およびその他の国における Alias の登録商標です。Alias、swirl ロゴ、および Maya は、米国およびその他の国における Alias Systems Corp. の登録商標です。3ds max および Discreet は、米国およびその他の国における Autodesk, Inc./Autodesk Canada Inc. の登録商標または商標です。Adobe、Adobe ロゴ、Acrobat、および Distiller は、米国およびその他の国における Adobe Systems Incorporated の登録商標または商標です。Apple、Mac、Macintosh、および Quicktime は、米国およびその他の国における Apple Computer, Inc. の登録商標です。Intel および Pentium は、米国およびその他の国における Intel Corporation の登録商標です。Macromedia および Flash は、米国における Macromedia, Inc. の登録商標です。Microsoft および Windows は米国およびその他の国における Microsoft Corporation の登録商標です。SGI、Silicon Graphics、および OpenGL は、米国およびその他の国における Silicon Graphics, Inc. の登録商標です。Softimage および XSI は、米国およびその他の国における Avid Technology, Inc. の登録商標または商標です。LightWave および LightWave 3D は NewTek, Inc. の登録商標です。Wacom は、Wacom Co., Ltd. の商標です。本書に記載されているその他すべての商標は、各所有者の登録商標または商標です。



SYSTÈMES ALIAS QUÉBEC INC. | 4428 ST-LAURENT BLVD | SUITE 300 | MONTRÉAL, QUÉBEC H2W 1Z5

目次

1: Lightwave FBX プラグインをインストールする

概要	1
手動インストール	1
LightWave 3D プラグイン命名規則	1
LightWave FBX プラグインを Windows にインストールする	1
LightWave FBX プラグインを Windows から削除する	2
LightWave FBX プラグインを Mac OS X にインストールする	2
LightWave FBX プラグインを Mac OS X から削除する	2
プラグインの名前を変更する	3

2: LightWave プラグイン

概要	5
LightWave プラグインを使用する	5
LightWave からエクスポートする	5
LightWave にインポートする	5
LightWave ヘアアニメーションをマージバックする	6
サポートされている LightWave 8.x の機能	6
オブジェクトファイル	6
ライト	6
カメラ	7
補足機能と強化機能	7
6.0.1 の新機能	7

第1章

Lightwave FBX プラグインをインストールする

概要

FBX プラグインは、Lightwave® での .fbx ファイルフォーマットを使用したファイルのインポート、エクスポート、変換を可能にします。本マニュアルでは、Windows® および Mac™ OS X システムで LightWave 用に FBX プラグインをインストールする方法について説明します。

Lightwave のプラグインは、Windows XP および Mac OS X で使用できます。

手動インストール

ご使用の 3D ソフトウェアで Lightwave プラグインを使用するには、記載されているファイルを適切なディレクトリに手動で移動する必要があります。

このセクションでは、命名規則、サポートされているソフトウェアのバージョン、LightWave 3D 用 FBX プラグインを手動でインストールおよび削除する場合のインストールプロセスについて説明します。



注:

LightWave 3D FBX プラグインは、現在 Windows および Mac OS X プラットフォームでのみ使用できます。

LightWave 3D プラグイン命名規則

LightWave 3D FBX プラグインは、次の命名規則に準拠しています。

fbxlw80.p

LightWave 3D と同様に、プラグインの標準拡張子は .p、非標準拡張子は .dll です。



注:

拡張子 (.p) を変更しない限り、プラグイン名は変更できます。

サポートされている LightWave 3D バージョン

FBX プラグインは、LightWave 8.0 でのみ使用できます。次のプラグインは、LightWave のその他のバージョンでは正しく動作しません。

fbxlw80.p

LightWave FBX プラグインを Windows にインストールする

旧バージョンの LightWave でメニュー項目を作成して fbx シーンをインポート、エクスポート、マージした場合は、それらを削除および再作成する必要があります。

1. fbxlw80.p ファイルを探します。デフォルトでは、プラグインファイルは C:\Alias\FBXPlugins<fbxver>\lw80 フォルダにコピーされています。
2. プラグインのバージョン番号が、ご使用のコンピュータにインストールされている LightWave 3D のバージョンに一致していることを確認します。プラグインは、作成されたバージョンの LightWave 3D でのみ正しく実行されます。
3. 旧バージョンの LightWave 3D FBX プラグインをすべて削除してから、新しいプラグインをコピーしてください。
4. fbxlw80.p プラグインを
¥lightwave-3d-80¥Plugins¥Input-Output フォルダにコピーします。
5. LightWave 3D Layout を起動します。
6. [ユーティリティ] → [プラグイン] → [プラグイン追加] をクリックします。ファイルブラウザが表示され、.p プラグインを指定するように指示されます。
7. ¥Plugins¥Input-Output フォルダ内のコピーした fbxlw80.p プラグインを選択して [OK] をクリックします。

プラグインが正しくインストールされていれば、[編集] → [メニュー編集] メニューの [Export to FBX]、[Import from FBX]、[Merge with FBX] オプションがプラグインのコマンドリストに表示されます。

8. FBX コマンドを [ファイル] メニューに追加します。[編集] → [メニュー編集] を選択し、その後プラグインから [Import from FBX] および [Merge with FBX] コマンドを [ファイル] → [インポート] メニューにドラッグします。[Export to FBX] コマンドを [ファイル] → [エクスポート] メニューにドラッグします。

LightWave FBX プラグインを Windows から削除する

1. LightWave を終了します。
2. FBX プラグインのインストールシールドにアクセスします。
3. LightWave のプラグインを探します。
4. LightWave のオプションを無効にします。

LightWave FBX プラグインを Mac OS X にインストールする

旧バージョンの LightWave でメニュー項目を作成して fbx シーンをインポート、エクスポート、マージした場合は、それらを削除および再作成する必要があります。

1. パッケージアイコンをダブルクリックしてインストールを開始します。



注:

LightWave FBX プラグインが選択したディスクドライブの
<Macintosh™ Drive>/Applications/LightWave 3D 80
/Plugins/Input-Output フォルダにインストールされます。

2. プロンプトが表示されたら、ログインパスワードを入力してインストールを続行します。



注:

インストールを続行するには、管理者権限を取得する必要があります。

[Welcome] ウィンドウが表示されます。

3. [続行] をクリックしてインストールプロセスを開始します。
4. アプリケーションをインストールする対象ディスクを選択して [続行] をクリックします。

5. [インストール] (または [アップグレード]) をクリックします。プログレスバーによって、インストールの残り時間が示されます。処理が 100% に達すると、[完了] ボタンが有効になります。

6. [完了] をクリックしてインストールプログラムを終了します。

7. LightWave 3D Layout を起動します。

8. [レイアウト] → [プラグイン] → [プラグイン追加] をクリックします。ファイルブラウザが表示され、.p プラグインを指定するように指示されます。

9. %Plugins¥Input-Output フォルダ内のコピーした fbxlw80.p プラグインを選択して [OK] をクリックします。

プラグインが正しくインストールされていれば、[編集] → [メニュー編集] メニューの [Export to FBX]、[Import from FBX]、[Merge with FBX] オプションがプラグインのコマンドリストに表示されます。

10. FBX コマンドを [ファイル] メニューに追加します。[編集] → [メニュー編集] を選択し、その後プラグインから [Import from FBX] および [Merge with FBX] コマンドを [ファイル] → [インポート] メニューにドラッグします。[Export to FBX] コマンドを [ファイル] → [エクスポート] メニューにドラッグします。

LightWave FBX プラグインを無効にする

1. LightWave 3D Layout を起動します。
2. [レイアウト] → [プラグイン] → [プラグイン編集] を選択します。
3. ファイルをクリックします。
4. リストから fbxlw80.p プラグインを探して選択し、Delete をクリックしてプラグインを削除します。
5. LightWave 3D を終了します。

LightWave FBX プラグインを Mac OS X から削除する

1. LightWave を終了します。
2. fbxlw80.p プラグインを探します。このファイルは <application directory>/Plugin/Input-Output ディレクトリに格納されています。
3. fbxlw80.p ファイルを削除します。

プラグインの名前を変更する

ファイル拡張子を変更しない限り、すべてのプラグイン名を変更できます。ただし、同じディレクトリに複数バージョンのFBXプラグインを格納するときは、ファイル名を変更することをお勧めします。

ファイルをバックアップする場合は、インストールするファイルと同じ名前のファイルすべての拡張子を.FBX_BAKにして名前を変更する必要があります。



注:

旧バージョンのFBX プラグインを削除してから新規バージョンをインストールすることをお勧めします。

第2章

LightWave プラグイン

概要

本マニュアルには、.fbx ファイルを LightWave からエクスポートする方法、.fbx ファイルを LightWave にインポートする方法、アニメーションを .fbx ファイルから LightWave へマージバックする方法について説明します。

また、本バージョンの FBX プラグインと MotionBuilder がサポートする LightWave 機能に関する重要な情報も記載されています。



注:

LightWave とその他の 3D ソフトウェア間でサポートされている機能 (クロスパッケージサポート) については、Alias の Web サイト (<http://www.Alias.co.jp>) を参照してください。

MotionBuilder は、FBXLW80.P LightWave FBX プラグインを介して LightWave バージョン 8.x 以降をサポートします。MotionBuilder と LightWave 8.x 間でのファイルのインポートおよびエクスポートについては、「LightWave プラグインを使用する」(5 ページ) および「LightWave にインポートする」(5 ページ) で説明します。

このプラグインでは、さらにウェイトマップデフォメーションとマルチレイヤオブジェクトデフォメーションをサポートしています。

LightWave プラグインを使用する

このセクションでは、LightWave から .fbx ファイルフォーマットを使用してモデルをエクスポートする方法と、.fbx ファイルを LightWave にインポートする方法について説明します。

LightWave からエクスポートする

LightWave からエクスポートするには:

1. [ファイル] → [エクスポート] → [Export to FBX] を選択します。

デフォルトでは、LightWave シーンファイルと名前とディレクトリが同じ FBX ファイルをエクスポートするポップアップメニューが表示されます。



図 2-1 : FBX Exporter メニュー

2. アドレスフィールドの隣にあるブラウザボタンをクリックすると、これを変更できます。
3. エクスポートするパラメータを選択して [OK] をクリックします。確認ダイアログボックスが表示されるまで待ちます。

LightWave にインポートする

LightWave にインポートするには:

1. LightWave 8 を起動します。
2. [ファイル] → [インポート] → [Import from FBX] を選択します。
3. ファイルブラウザを使用してインポートする FBX ファイルと .lwo ファイルを作成するフォルダ (図 2-2) を選択します。

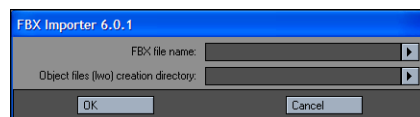


図 2-2 : FBX Importer ウィンドウ

4. インポートするテイクを選択します。

5. [OK] をクリックします。

LightWave ヘアニメーションをマージバックする

LightWave ヘマージバックするには：

1. LightWave 8を起動します。
2. オリジナルの LightWave シーンをロードします。
3. シーンを「作業コピー」（その他のテンポラリ名）として保存します。
4. [ファイル] → [インポート] → [Merge with FBX] を選択します。
5. アドレスフィールドの隣にあるブラウザボタンをクリックし、ポップアップメニューから適切なFBXファイルを選択して [OK] をクリックします。

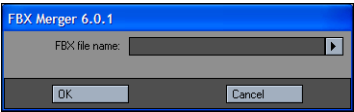


図 2-3 : FBX Merger ウィンドウ

サポートされている LightWave 8.x の機能

このセクションでは、FBX プラグインがサポートしている LightWave の機能を次のように一覧表示しています。機能は、オブジェクトファイル、ライト、カメラごとにまとめています。

!

注：
LightWave のエンベロープは、MOTIONBUILDER FCurves として処理されます。

オブジェクトファイル

SubPatch オブジェクト	MotionBuilder では、SubPatch オブジェクトは SubPatch サーフェスとして表示されません。 SubPatch オブジェクトをエクスポートすると、Freeze オプションが有効になります。有効な場合にはオブジェクトをポリゴンメッシュにできます。 Freeze オプションを有効にしない場合は、Subpatch ケージがメッシュとして保存されます。
-----------------	---

マテリアル	複数のマテリアル。
テクスチャ	埋め込まれたテクスチャ。 UV テクスチャマップのみ。その他のマッピング方式は、まだサポートされていません。
TRS アニメーション	アニメーションの移動、回転、スケーリングのインポートおよびエクスポートができます。
ボーン	Limb のみ。Limb ノードはヌルに変換されます。
EndoMorph	EndoMorph。同一オブジェクトのボーンとモーフアニメーションは、同時にサポートされます。 LightWave MorphMixer をオブジェクトに適用してから、EndoMorphs を MotionBuilder にインポートします。
ラインポリゴン	ラインポリゴン（2 つの頂点を持つポリゴン）をエクスポートできます。

ライト

複数のライト	複数のライトをインポートおよびエクスポートできます。
移動および回転	アニメーションの移動と回転をインポートおよびエクスポートできます。
MotionBuilder のライト	• LW ポイント、リニア、エリアライト = ポイントライト • LW スポットライト = スポットライト • LW ディスタントライト = 無限ライト LightWaveヘマージバックするときは、すべてのライトがオリジナルのライトタイプのままです。
コーンアングルアニメーション	ライトコーンアングルアニメーション。
インテンシティアニメーション	ライトのインテンシティアニメーション。
カラーアニメーション	ライトのカラーアニメーション。

カメラ

複数のカメラ	複数のカメラをインポートおよびエクスポートできます。
ビューアニメーションのカメラフィールド	ビューアニメーションのカメラの垂直および水平フィールド。これらはLightwaveではズーム係数に変換されます。
移動および回転	移動および回転アニメーション。
カメラロールアニメーション	カメラにカメラ注視点（ターゲット）があるときのカメラロール。
カメラ注視点	カメラ注視点（ターゲット）は限定的にサポートされます。カメラはペアレント化できません。
カメラピクセル比率	サポートされます。
カメラターゲット	改善されたカメラターゲット。カメラをペアレント化すると、アニメーションはカメラに合わせて表示されます。
カメラアップノード	カメラロールアニメーションのエフェクトを表示すると、カメラアップノードがサポートされます。

補足機能と強化機能

ここでは、Lightwave向けFBXプラグイン6.0.1バージョンの追加された機能と強化された機能を一覧表示にしています。

マージバック

- 機能が向上しました。マージバック処理で FBX ルートが必要なくなりました。

6.0.1 の新機能

このセクションには、本バージョンのLightWave FBX プラグインにおける新機能、バグ修正、バグ、および制限事項が記載されています。

- ジオメトリのエクスポート時、内部のネーミングコンフリクトが原因でクラッシュするバグが修正されました。

