

OpenFX チュートリアル

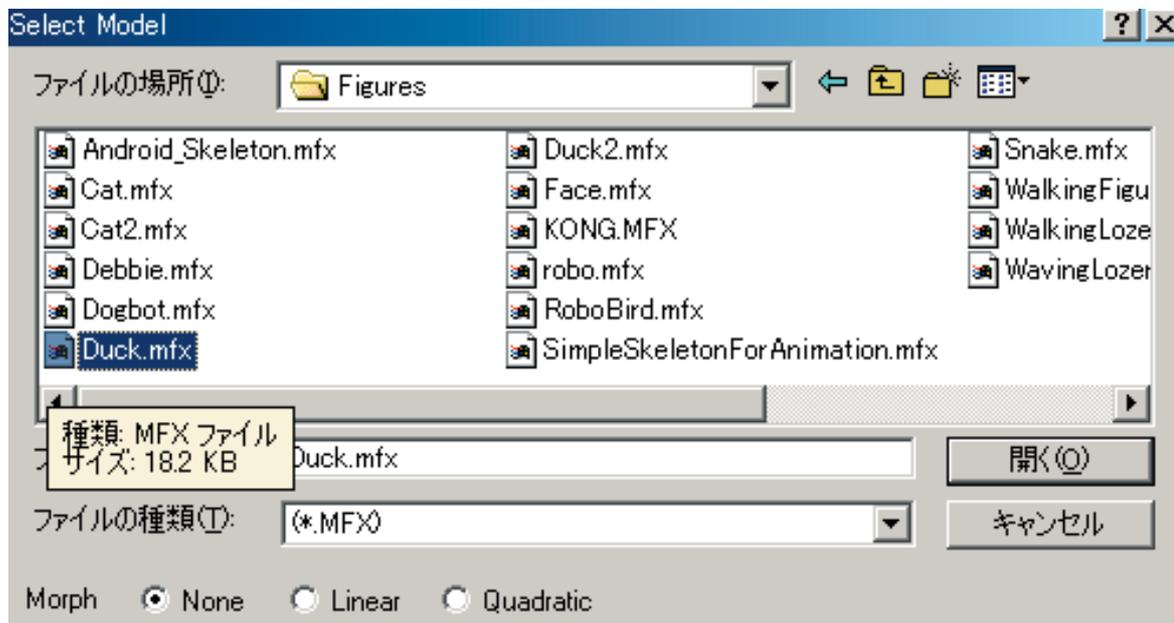
●モーフィングの方法

アヒル (Duck) をねこ (Cat) に変化させるアニメーションを作ってみましょう。

OpenFX を起動します。スプラッシュ画面 (海底の画像) で Animation をクリックします。

ツールから INSERT の Model を選択し ,Figures フォルダから Duck.mfx を選択して開きます。

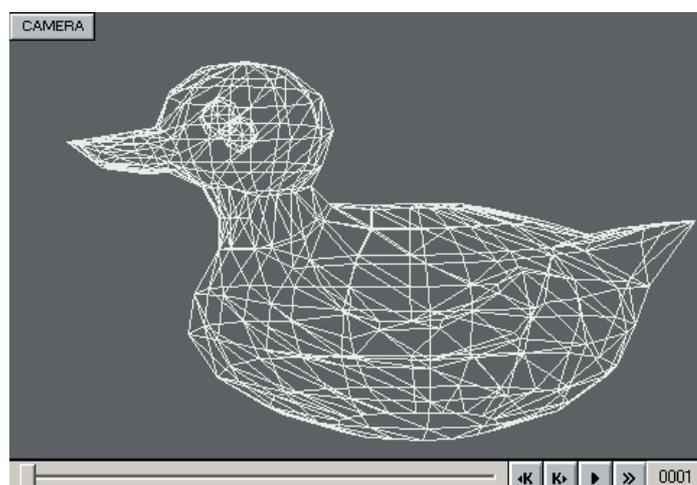
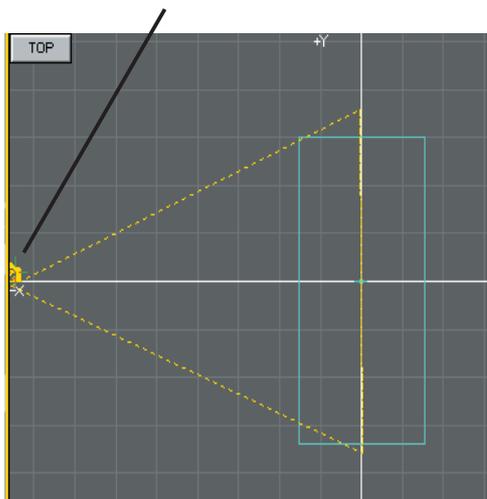
アヒルをあらわすボックスか、アヒルのワイヤーフレームが現れます。マウスでアヒルをクリックすると黄色で表示されます。選択されていないと水色です。選択状態でキーボード F6 を押すとボックス表示の Bound かワイヤーフレーム表示の Full に切り替わります。

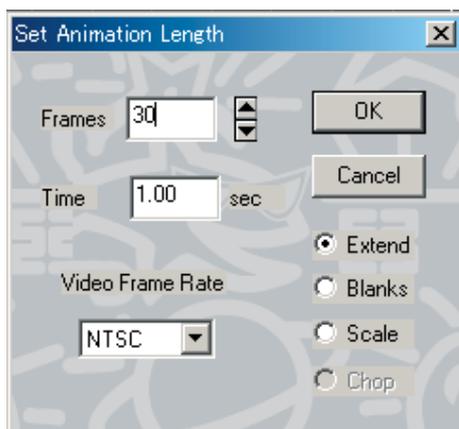


TOP 画面でカメラを選択します。カメラがアヒルの中に入ったままなので、外へドラッグして出します。カメラを動かして CAMERA 画面に見えるようにカメラを調整します。

メニュー Frame>Set Animation Length を開きます。

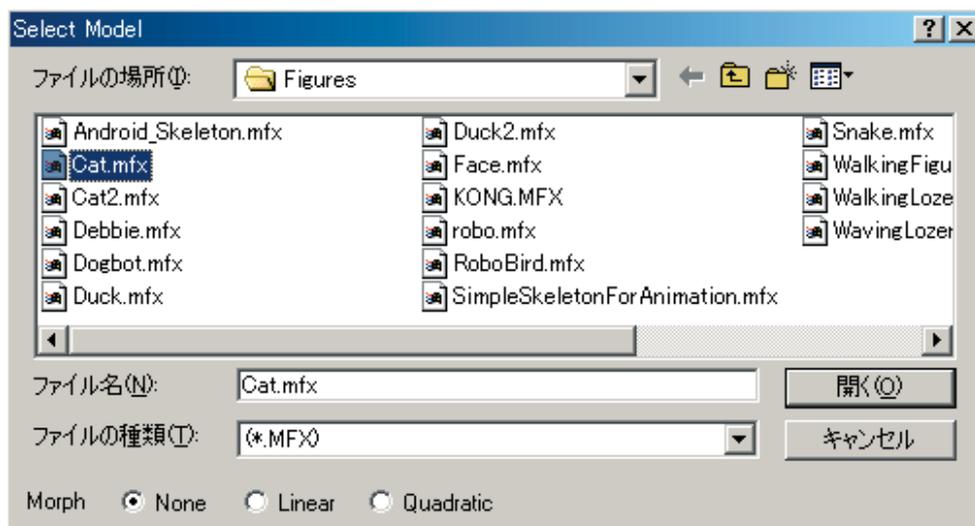
カメラをドラッグして遠ざける



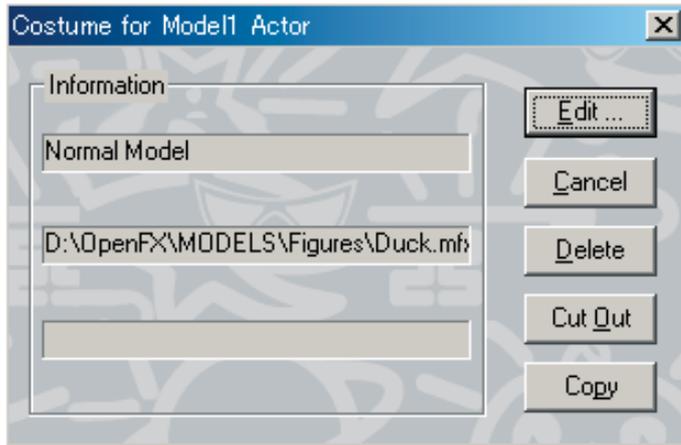


アニメーションの長さを 30 フレームにします。OpenFX の場合、AVI や FLI のフレーム速度は 15fps くらいになります。

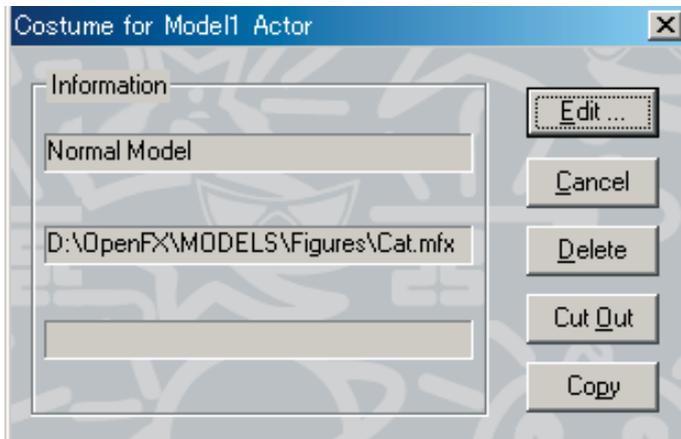
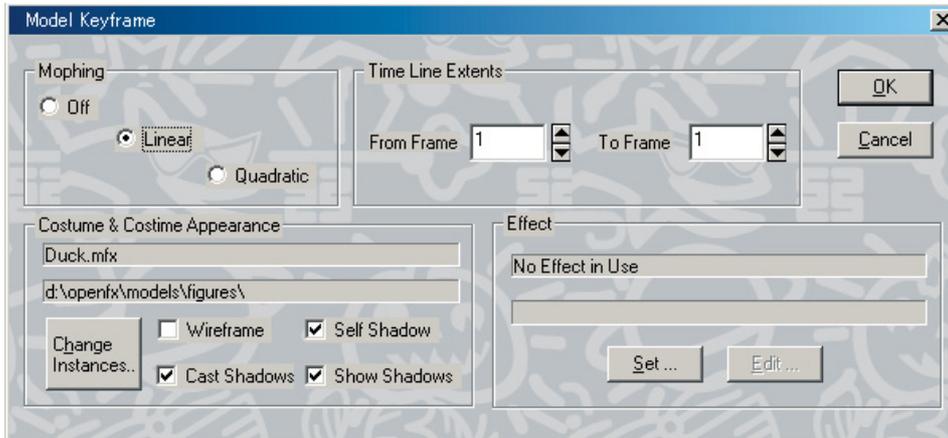
キーフレームマーを表示します。出ていない場合はキーボードの K を押すと出てきます。アヒルを選択し、Model1 のキーフレームを表示します。COSTUME の 30 フレームを 1 フレームまでドラッグします。



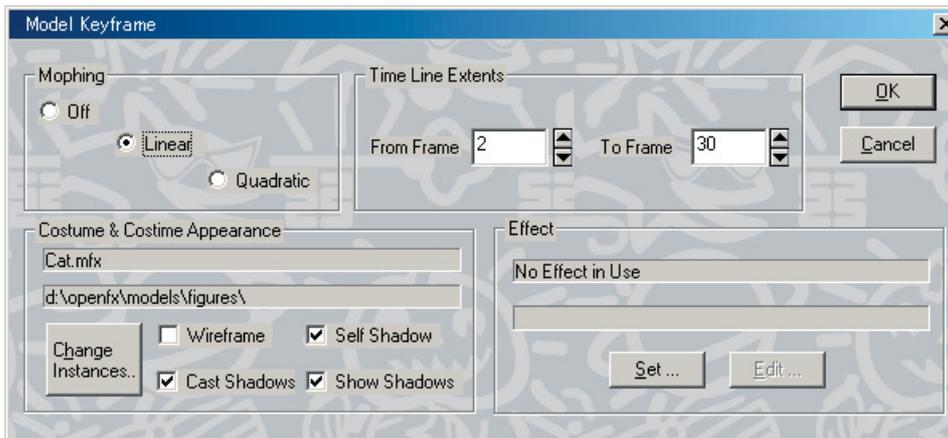
COSTUME の 30 フレームを 1 フレームまでドラッグした後、30 フレーム目の COSTUME でマウスクリックします。モデルを呼び出す画面が出てきますから、Cat.mfx を開きます。これで、キーフレームマーの 1 フレーム目と 30 フレーム目に緑色の四角ができました。

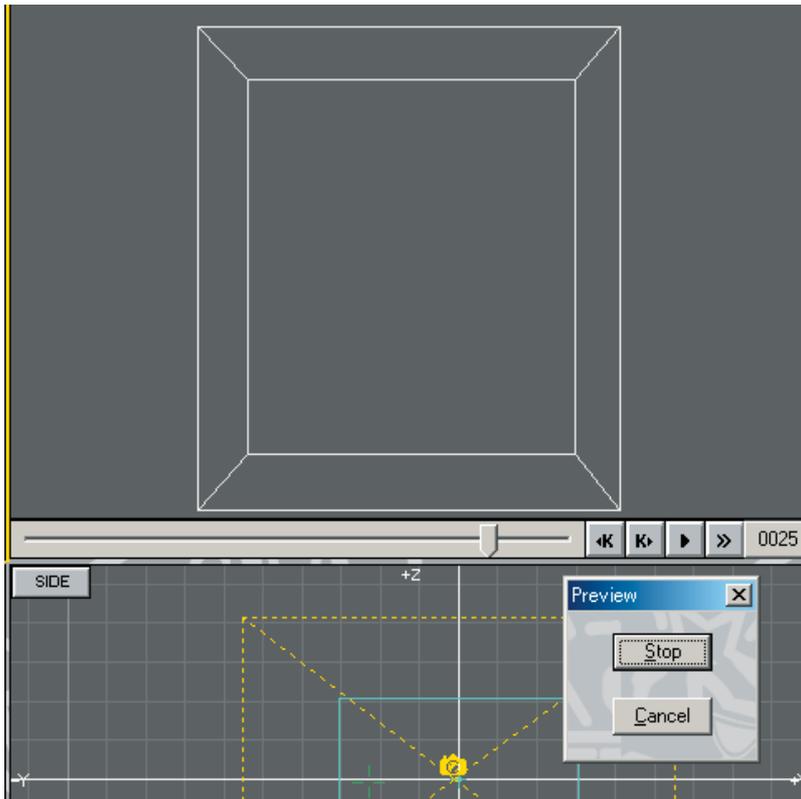


COSTUME の 1 フレーム目の緑色の四角をダブルクリックします。
Edit のボタンを押し、Morphing の Linear を押します。OK を押します。



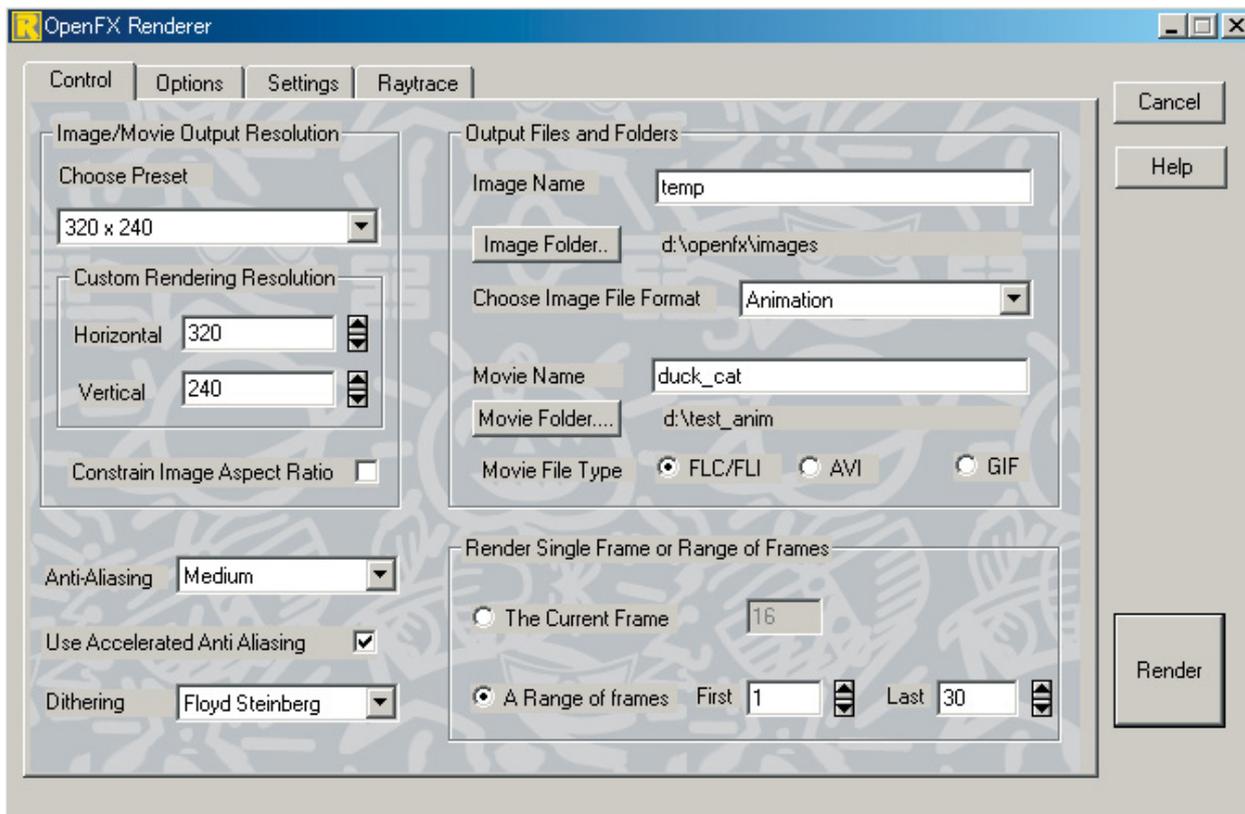
同じように COSTUME の 30 フレーム目の緑色の四角をダブルクリックします。
Edit のボタンを押し、Morphing の Linear を押します。OK を押します。

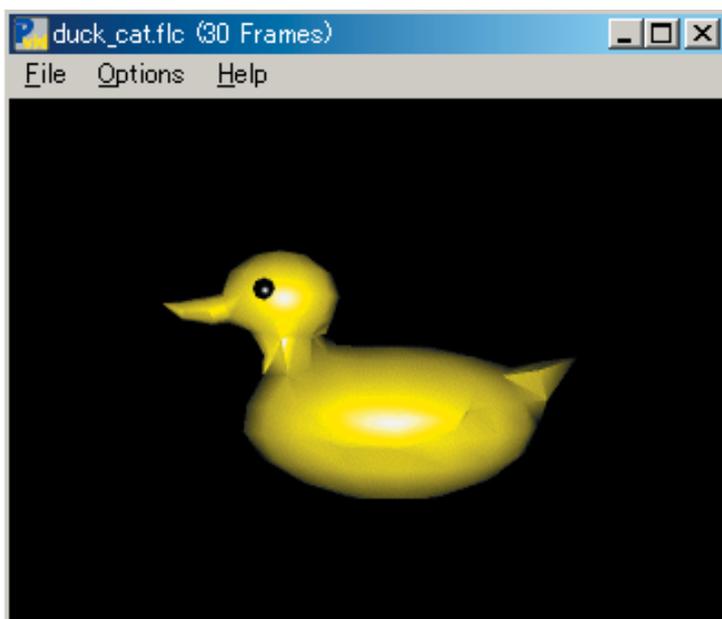




CAMERA 画面の >> ボタンを押します。ボックス表示のまま形の大きさが変形するのがわかります。残念ながら、OpenFX でリアルタイムでモーフィングの変化をプレビューすることはできません。メニュー Frame>WireFrame Preview を選択して Make Preview をクリックしても、緒微かな変化を確認することはできません。レンダリングを行わないとモーフィングの結果は見ることはできません。

ツールから RENDER ボタンをクリックし、以下のような設定を行います。





レンダリングが終了すると、FLIC Player が立ち上がり、File から Play を選択するとアニメーションを再生します。

以上が簡単なモーフィングの設定になります。
設定で Linear と Quadratic(スムースなモーフィング) を使い分けて実験してみましょう。

RENDER の設定で Options タブを開き、Hidden Lines Drawing をチェックすると、ワイヤーフレームでのレンダリングになります。

