

Viz Artist 5.2 アドバンスドトレーニング



Viz Artistユーザーインターフェース(概要)

Viz Artist を起動すると以下のような画面が表示されます。



メインウィンドウの上部には、メインメニューバーがありメニューバーの下には各表示エリアがあります。 各表示エリアは、タブをドラッグすることで移動・ドッキング/ドッキング解除、またサイズ変更ができます。 各エリアの詳細は実習の中で説明します。

① アセットビュー

VizGH に保存されたシーン、ジオメトリ、マテリアル、画像、フォントなどの各種アセットを表示します。

ツリー状に複数フォルダを作成し、アセットを整理することができます。

ッリー上のフォルダを選択すると右側にフォルダ内のアセット一覧が表示され、上図のボタンを押すことで種別表示 になります。

• ステージエディタ

アニメーションのタイムラインを表示し、キーフレームの登録設定など、アニメーション作成を行うことができます

• コントロールパネル

外部制御ソフトから参照するコントロールチャンネル/コントロールオブジェクトを表示し登録することができます

② プロパティパネル

シーンエディタやシーンツリーで選択した「コンテナ」、「カメラ」、「シーンライト」、および「メディア」に関する 各パラメータを表示し設定することができます。

また「シーン」のレンダリン種別指定やポスト処理の設定などを行います。

各パラメータの数値をクリックし左右にドラッグすることで数値を変更することができます。またパラメータの名前を ダブルクリックすることでデフォルトの値になります。

③ シーンエディタ

選択されているカメラのレンダリングプレビューが表示されます。 カメラは左上の数字ボタンを押すことで切り替えることができます。

※Front~Bottom ボタンはカメラ切替えではなく、シーンの手前奥・左右・上下から見た平行投影を表示します。

④ シーンツリー

シーンツリーは、シーン内のすべてのコンテナの親子関係をツリー状に表示します。また各コンテナが持つプロパティを コンテナ上にアイコンで表示します。(アイコンをクリックすることでプロパティエリアに各種パラメータが表示されます) 不要なコンテナ/追加されたプラグイン等を削除する場合、マウス右クリックメニュー/Delete ボタンを押す。 またはゴミ箱アイコンにドラッグ&ドロップすることで削除することができます。

⑤ プラグイン

インストールされたプラグイン及びメディアアセットの一覧を表示します。

- ジオメトリプラグイン : 形状
- コンテナプラグイン : コンテナに機能を追加
- シーンプラグイン : シーンに機能を追加
- シェーダープラグイン : コンテナにシェーダ機能を追加
- メディアアセット : 外部入力映像や動画クリップ

⑥ メインメニュー

画面を各パネルに切り替えます。

- Workspace メイン制作画面
 にてワークスペースのプリセット切り替えや、保存などが可能です。

 Import 各種素材またはアーカイブファイルを選択し Viz Graphic Hub に読み込みます。
 Archive 指定したアセットをアーカイブファイルに出力します。
- Post ポストレンダリングパネルを開きます。
- On Air アプリケーションモードを制作環境からプレーンなレンダリングエンジンに切り替えます。 アプリケーションは、通信ポート(デフォルト:6100)を介して制御コマンドを 待機するようになります。
- Config システムオプションと機能を変更するパネルを開きます。

最新のViz バージョン新機能紹介(抜粋)

■ Viz Artist 5.1 ベーシックマニュアル

https://www.photron.co.jp/service/videosolution/support/viz/technical_info/102503.html

- Post Processing
- $\boldsymbol{\cdot} \mathsf{Global} \hspace{0.1in} \mathsf{Illumination}$
- Instance
- •VML Clip Player
- Texture Slot
- •Sub Scene
- •DVE / GFX
- •Scene Overview



1. パーティクル(RFxSmoke)について

RFxSmoke	RFxSmoke プロパティ						
	Number of Particles	100			¢	90 required	
	Birth Rate	30.0					¢
	Life Span	3.0		\$ +/-	0.0		\$
	Preroll (fields)	0					\$
	Reference		Local			World	
	Billboard		None			Particle	
	Sort						
	Array						
	Show Forces		Freeze Motio	on 🌖			
		Re	set Particles				

Number of Particle	同時に表示される粒子の数を設定				
Birth Rate	1 秒あたりのパーティクルの発生率を設定				
Life Span	粒子の寿命を秒単位で設定 +/-で寿命のばらつきを設定(%)				
Preroll	オンエアになる前に計算するフィールドの量を設定				
Reference	コンテナベース、もしくは空間ベースで粒子の座標を維持				
Billboard カメラに対して粒子の面を、常に正面の方向を維持					
Sort	並べ替えを有効/無効にします				
Array	配列の使用を有効/無効にします				

Show Foces 一部のパラメータの設定を示すヘルプラインを表示			
Freeze Motion	粒子のアニメーションを停止		
Reset Particles	生成されているパーティクルを消去		

Spawn	Impulse	Forces	Size	Rotation	Color	Alpha		
Туре		[Cube	Sph	ere	Container	Image	:
Size		×	0.0	\$ Y	0.0	¢ z	0.0	\$
Range			100.0					\$
	1							
Туре	立方体	/	ンテナ(平	面) / 画偷	象(グレ	ースケール)	から形状タイ	プを指定
Size	X / Y / Z 値から 選択したサイズを設定							

■ Spawn:パーティクルを放出する領域の形状とサイズを定義

※選択した Type により変動

■ Impulse: パーティクルの放出方向や速度を定義

Spawn Impulse	Forces Size Rotation	n Color Alpha	
Speed	50.0	\$ +/- 0.0 %	\$
Rotation	X 0.0	🗘 Z 0.0	\$
Angle	X 45.0	🗘 Z 45.0	\$
Twist	0.0		\$
Align To Center			

Speed	パーティクルが放出されるときの速度を設定 +/-で速度のばらつきを設定(%)
Rotation	X / Z 軸から 放出する方向を設定
Angle	X / Z 軸から 放出する幅を設定
Twist	Y 軸から 放出する方向を設定
Align To Center	上記のすべてのパラメータを無効にし、パーティクル中央から放射状に放出されます

Spawn Impulse	Forces Size Rotation Color Alpha	
Gravity	0.0	\$
Air Resistance	0.0 %	\$
	X 0.0	¢
Turbulence	Y 0.0	\$
	Z 0.0	¢
	Force 0.0	¢
Wind	Rotation X 0.0	\$
	Rotation Z 0.0	÷

■ Force: 重力や風、空気抵抗など環境効果を定義

Gravity	重力の度合いを設定 数値が負の場合は粒子は上昇します				
Air Resistance	空気抵抗の度合いを設定 初速から減速します				
Turbulence	X / Y / Z 軸から乱流を設定 動きとしてはジッタリングに近い				
Wind	Force で風の強さを設定 X / Z 軸から方向を設定				

■ Size:パーティクルの誕生と消滅時の粒子サイズを定義

Spawn	Impulse	Forces Si	ze Rotation	Color	Alpha			
Birth		x		5.0	÷	+/- 0.0 %	¢	
		Y		0.0	÷	+/- 0.0 %	¢	
Death		х		15.0	\$ -	+/- 0.0 %	¢	
Death		Y		0.0	\$	+/- 0.0 %	\$	
Lock X/Y								
Birth		誕生タイミングでのX / Y サイズを設定						
Death	洋	消滅タイミングでの X / Y サイズを設定						
Lock X/Y	車	もをロックまたはC	ック解除					

Spawn Imp	ulse Forces Size	Rotation Color Alpha					
Initial	Offset	0.0	\$				
initian initian	Range	0.0	¢				
Coin	Offset	0.0	¢				
Shu	Range	0.0	¢				
Follow Path	•						
Initial	Initial パーティクルの角度及び、角度範囲を設定						
Spin	Spin スピンの度合い及び、回転角度の範囲を設定						
Follow Path	Follow Path 粒子の角度が、常に移動する方向に回転する						

■ Rotation:パーティクルの角度及びスピンアニメーションを定義

■ Color: 左側(誕生)から右側(消滅)への色変化を設定

Spawn	Impulse	Forces	Size	Rotation	Color	Alpha	
-							

■ Rotation: 左側(誕生)から右側(消滅)への透明度の変化を定義



2. パーティクル(RFxSmoke)モーションコントロール

RFxCollider Target / Source



両プラグインを組み合わせて使用し、パーティクルに当たり判定を付与します RfxSmokeのコンテナへTarget、衝突するオブジェのコンテナへSourceを追加します 衝突オブジェクトの形状は、プリミティブの球体及びボックスのみ

RFxLatLong



"緯度"と"軽度"を指定し、球体状にパーティクルを展開します

主に惑星等の球の表面にフィットさせるのに活用出来ます

RFxMagnet

lagnet 磁場に似たモーションパターンを展開します X / Y / Z軸で地場の位置を指定し、パーティクルに対する引力(斥力)を設定します

RFxTurbulance

urbulance 乱流のような力をパーティクルに適用します これを使用して風のような効果や、ランダムな方向の変化を作成できます

RFxVortex



パーティクルに渦のような効果を適用します

X / Y / Z軸で渦の中心を指定し、竜巻や台風のような効果を作成できます

3. 実習:パーティクル演出 "メタルチップ"

■ RFxSmoke における懸念事項

より自然且つ効果的なメタルチップ演出を制作する際に、RFxSmokeの機能的に以下問題点がある

- ① 粒子の質感は 2D 画像のテクスチャーでみの設定される
- ② 粒子のスピン設定は Z 軸の回転のみ

一方で、今回作成するメタルチップは…

- ① 回転と共にキラキラと反射する質感
- ② X / Y / Z 軸、ランダムに回転しながら降る

以上のように、機能的に実現が難しい所をクリアーする必要がある

まず、そのまま"それっぽく"作成してみましょう

		+ RFxSmoke		Tree へ RFxSmoke を入れ Position を上部へ移動
1	Position V Mapping	× 0.0 ♀ ¥ 400.0 €	¢ z 0.0	メタルっぽいテクスチャーを貼りつけ Mapping を Vertex へ変更
	Mode	Vertex	÷	
2	Number of Particles Birth Rate Life Span Preroll (fields) Reference Billboard Sort Array	25000 50.0 8.0 ↓ 0 Local None	 400 required : +/- 0.0 : World Particle 	RFxSmoke のプロパティを 図のように変更

	Spawn Impulse Type Size Range	Forces Size Cube X 800.0 1 100.0	Rotation Color Sphere Contain	r Alpha her Image Z 800.0 \$	Spawn Impulse Speed Rotation Angle Twist Align To Center	Forces Size 100.0 X 180.0 X 45.0 0.0	Rotation Color Alpha +/- 20.0 % \$ Z 0.0 \$ Z 45.0 \$
2	Spawn Impulse Gravity Air Resistance Turbulence Wind	Forces Size 0.0 0.0% X Y Z Force Rotation X Rotation Z	Rotation Color 10.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0	Alpha	Spawn Impulse Birth Death Lock X/Y	Forces Size X Y X Y Y	Rotation Color Alpha 5.0 +/- 0.0 % + 0.0 +/- 0.0 % + 5.0 +/- 0.0 % + 0.0 +/- 0.0 % + 0.0 +/- 0.0 % + 0.0 +/- 0.0 % +
	Spawn Impulse Initial Spin Follow Path Impulse 100.0% Impulse 0.0% 0.0 sec	Forces Size Range Offset Range Size Forces Size Alpha	Rotation Color 0.0 100.0 100.0 Rotation Color	Alpha Alpha Alpha Alpha	Spawn Impulse	Forces Size	Rotation Color Alpha
3			2			左記イメ 反射する 実現でき	ージとなり 5質感やランダムな回転は ていないと思います

■ グラフィック(GFX)チャンネルを使用する



GFX チャンネルを使用すると、複数の独立したシーンのレンダリング結果を新しいシーンに対し テクスチャーとして使用する事ができます。

この特性を利用して、動的なテクスチャーを Vizrt 内で完結させ、①②の懸念事項を解消します

現在のパーティクルシーンを保存し、新規シーンでループ回転するメタルチップを作成します

注1: ディレクターを Auto Start 設定

注2: Auto Key 若しくは Key プラグインにより、オブジェクトにキーが設定されているか確認

POINT 回転軸を Split Channel して X / Y / Z 毎に分解し、よりランダム感なアニメーションへ



完成したらメタルチップのシーンを保存し、再度パーティクルのシーンを開きましょう



1	$ \begin{array}{c} & & \\ & \\ & \\ & \\ & \\ & \\ & \\ & \\ & \\ $	RectangleへGFX Channel 1を付 与
2	Container Camera Light Media Scene ? : : : : GFX Channel Image: state s	Media タブの GFX Channel を選択し Scene のボックスへ作成したメタルチップ のシーンをドラッグ&ドロップ メタルチップのシーンが読み込まれ、 Rectangle へ動的テクスチャーが貼られ ます
3	GrX channel GFX1 Default 1 Width 1920 Height 1080 Memory Used 0KB Alpha Alpha Combine Mode Alpha Blend Alpha Combine Mode Alpha Combine and Save Wrap Mode Repeat Constant Color Varansformation Position X 0.0 Y Rotation X 0.0 Y<	GFX Channel のテクスチャーのプロパテ ィーを変更します パーティクルスプライトの比率は 1:1 なの で、16:9 でレンダリングされたテクスチャー を調整するために、Scaling の X へ 1.777 を入力しています Mapping モードを Vertex へ変更
4		これでパーティクル用 GFX テクスチャーの 準備が整いました



ここで更なる懸念事項として、回転及びやリフレクションの反射タイミングがすべて同じタイミングになっている為、 全体的に違和感が発生しているかと思います。

これを解消するためには、GFX 側の回転アニメーションのパターンを増やす必要があります。



GFX チャンネルは1~32まで設定することが出来るので、 アニメーション違いのシーンを複数作成してGFXを増やすパ ターンも考えられますが、複数シーンによるメモリ増加やパフォ ーマンスへの影響、制作作業を考えると非効率かと思います

粒子毎にはある程度低解像度で問題ないので、アニメーション違いを一つのシーン(GFX)にまとめてみます

現在のパーティクルシーンを保存し、再度メタルチップのシーンを開きましょう 今回はメタルチップを6パターンのアニメーションを用意します

POINT

メタルチップのコンテナに親を作り、そのコンテナで位置を変更し6つを並べましょう
 6分割したガイドテクスチャー等を用意しておくと便利です

② : 各親コンテナで角度を変えつつ、アニメーション速度を調整し似たものが無いように調整

回転角度によって極端に細く見えたりして"悪目立ち"タイミングが発生するとしてしまうと 複製感が強く出てしまうので、回転軸をX軸のみ等、1軸だけの回転を推奨します。



完成したら、ガイドテクスチャーを外しメタルチップのシーンを保存し、再度パーティクルのシーンを開きましょう 別名保存した場合は、GFX チャンネルに改めて新しいシーンを設定し直してください

1	 I + RFxSmoke# I + RFxSmoke 	6 分割の GFX テクスチャーを Rectangle で確 認しながら RfxSmoke へ割り振っていきましょう 先に 6 パターン分 RFxSmoke を複製しておき ましょう POINT 複数選択のリネーム時に"#"を入力すると自動 的に昇順数字が入力され便利です
2	Number of Particles25000Birth Rate10.0Life Span8.0Preroll (fields)0	パーティクルの総数が単純に6倍になったので コンテナを複数選択し、一括で Birth Rate を 調整します
3	✓ Transformation X 10.0 ↓ Y -5.0 ↓ Position X 10.0 ↓ Y 0.0 B C T ↓ Center X 0.0 ↓ C R ↓ Y 0.0 B C T ↓ Rotation X 0.0 ↓ Y 0.0 ↓ Z 0.0 ↓ Scaling X 3.0 ↓ Y 2.0 ↓ S L P	先ほどと同様、Rectangle で確認できた GFX テクスチャーを RFxSmoke ヘコピーしていきます 左図は左上部分のメタルチップ設定

【参考】6分割 テクスチャーPosition 設定値						
X:10 / Y:-5	X:0 Y:-5	X:-10 / Y:-5 X:-10 / Y:5				
X:10 / Y:5	X:0 / Y:5					
共通 Scaling X:3 / Y:2						

以上でランダムな"メタルチップっぽい"パーティクルが表現できたかと思います

<mark>グループ化して複製し、Color を変更して更にパターンを増やしてみましょう!</mark>



更にパーティクルの総量が増えるので、Birth Rateを調整しましょう

■ 別のグラフィック(GFX)チャンネルを追加

新しい6分割のシーンを作成して、2つ目のGFX チャンネルを追加してみましょう 簡易的に光がランダムに点滅しているパーティクルを作成してみます

1	+ -	Classic モードで新規シーンを作成します Asset から6 種類の"光"テクスチャーを Tree へ入れます
2	Justifier Align on X Center Align on Y Center Align on Z Off Grid Number of Rows 2 Number of Columns 3 Row Offset 200.0 Column Offset 250.0	グループ化し、親に"Justifier"と"Grid"プラグイ ンを付与 それぞれ左記のように設定すると6つのテクスチ ャーが整列できます
	Image: Second	続いて"Key"と"CFX Jitter Scale"プラグイン を付与
	Aleks 100.0 \$	てれてれた記のように設定しまり
	Render Mode Add ÷	Jitter プラグインの影響で光がランダムに点滅し
3	Progress % 100.0 \$ Progress Type Absolute Relative Direction Progress Type Start \$	ているようになったかと思います
	Interpolate Linear Soft	
	Interpolate Linear Soft Effect Range 1.0 \$ Random Seed 1 \$	Alpha as Key Only のチェックを入れたのは
	Interpolate Linear Soft Effect Range 1.0 \$ Random Seed 1 \$ Container Order Horizontal \$ Direction Left Plate	Alpha as Key Only のチェックを入れたのは GFX チャンネルで他のシーン内で合成する際に
	Interpolate Linear Soft Effect Range 1.0 \$ Random Seed 1 \$ Container Order Horizontal \$ Direction Left Right Anchor Horizontal Left Center	Alpha as Key Only のチェックを入れたのは GFX チャンネルで他のシーン内で合成する際に 半透明部分等が背景色を拾ってしまうので
	Interpolate Linear Soft Effect Range 1.0 \$ Random Seed 1 \$ Container Order Horizontal \$ Direction Left Right Anchor Horizontal Left Center Anchor Vertical Top Center Use Axis XY \$	Alpha as Key Only のチェックを入れたのは GFX チャンネルで他のシーン内で合成する際に 半透明部分等が背景色を拾ってしまうので RGB を 100%で表示させます
	Interpolate Linear Soft Effect Range 1.0 \$ Random Seed 1 \$ Container Order Horizontal \$ Direction Left Right Anchor Horizontal Left Center Vertical Top Center Use Axis XY \$ Lock Axis V	Alpha as Key Only のチェックを入れたのは GFX チャンネルで他のシーン内で合成する際に 半透明部分等が背景色を拾ってしまうので RGB を 100%で表示させます



以上のように、GFX Channelを駆使しつつ、RFxTurbulanceやRFxMagnet等のモーションコントロールエフェクト と組み合わせる事で、Vizrtでのパーティクル演出の幅が広がると思います

4. 実習: Classic と Viz Engine Rendererの共存と制御

Vizrt 最新バージョンには2つのレンダリングモードが存在し、各シーン毎に選択する必要があります 双方でシェーディングが異なるために、マテリアル等の違いやプラグインに相違があり、例えば…

- ・ Classic 用のマテリアル、VER 用のマテリアルはお互いに機能しない
- ・ テクスチャーの貼り方が異なる
- ・ パーティクルは Viz Engine Renderer では使用できない
- ・ VER は PBR マテリアルやポストエフェクトの機能により、リッチなシーン制作が可能 etc.

状況により一長一短という事もあり、コンテンツ内容によっては両モードを共存させなければならない時も… そのような時にはグラフィック(GFX)チャンネルを使用することにより、レンダリングモードに左右されず 複数のシーンを合成する事が出来ます

制御に関しまして、今回は Control Object での制御を少しですがご案内いたします

■ Viz Engine Renderer でのシーン制作

簡単ではありますが、PBR マテリアルで質感付けされた "旗" を作成します

1	Container Camera Light Media Render Engine Screen Area Safe x Title x	Scene ? : × Classic Viz Engine Renderer 93.0 \$ Y 93.0 \$ 80.0 \$ Y 90.0 \$	Viz Engine Renderer モードで新規シーンを作成 します まず Render Engine が正しい事を確認
2	Position X -180.0 Rotation X 0.0 Rotation Order XYZ Scale Y 2.5 Scale Y 2.5 Z 2.5 Z Flag 100.0 100.0 Height 100.0 100.0 Wave Speed 10.0 10.0 Turbulence Speed 10.0 10.0	0	Flag プラグインを Tree へ入れます 位置や大きさ、 Flag のプロパティを調整しましょう 左図設定値は参考まで・・・



例)



■ Control Object 制御 Classic シーン制作

"テキスト" と "OMO"を Control Object で制御できるシーンを作成します

1	Container Camera Light Media Scene ? X Render Engine Classic Viz Engine Renderer V Screen Area Safe X 93.0 Y 93.0 Titla Y 80.0 Y 90.0 A	Classic モードで新規シーンを作成します
2	Y X 0.0 Y 0.0 2 500.0 + Position X 0.0 + Y 0.0 + X Rotation X 0.0 + Y 0.0 + X Center X 960 + Y 540 + X Screen Size X 130 + Y 130 + Image: Screen Size X	背景を作成します Rectangle を Tree へ入れ、奥へ移動させてから Screen Size 右側のボタンを押し、スクリーンにフィット させます
3	Use Vertexcolors UpperLeft LowerRight LowerRight	Rectangle に色を加えます 左図は Rectangle のプロパティで色付けした値です マテリアル / テクスチャーでも構いません
4	$\begin{array}{c c} & & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ &$	複製しながら"色違い"を3種類作成し グループ化して"Omo"プラグインを付与
5	$\begin{array}{c} & & & \\ & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & \\ & & & & & \\ & & & & & \\ & & & & \\$	続いてテキストオブジェクトを作成します フォントと Extrude プラグイン、テクスチャー等を組み合 わせて 3D テキスト作成してみましょう MaxSize プラグインを使用して、レンダリング領域から 出ないように設定してください

例)



6	$ \begin{array}{c} & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & \\ & & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & $	Control Objectの設定をします すべてのコンテナの親を作成し任意の名前を設定 今回は "ALL" としておきましょう
7	$ \begin{array}{c} & & & \\ & $	Omo プラグインを付与したコンテナへ ControlOmo プラグインを追加します 自動的に最上コンテナへ ControlObject プラグイン が追加されます
8	Control Omo Field Identifier omo Description back	ControlOmo のプロパティ Field Identifier へ任意の文言を指定しましょう <i>こ</i> れが制御する際の識別"ID"となります 今回は"omo"としておきましょう
9	$\begin{array}{c c} & & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & & \\ & & & \\ & & & &$	続いてテキストのコンテナ(親のみ)へ ControlText プラグインを付与 ID を"text"としておきましょう
10	A Construction of the construction of	上記設定された ControlText プラグインを 子のテキストコンテナヘコピーして付与します

設定が完了したら Control Object ウィンドウから動作の確認をします								
Control プラグインの Fields 毎で項目に表示されるので、それぞれ Value の値を変更してみましょう								
Fields"text	Fields"text"にある " i "マークは同名の ID が複数ある場合に表示されるマークです							
Control Objects								
cont contra								
Search Control	Search Control Objects							
Fields	Description	▲ Value	Туре	Minimum	Maximum			
omo	back	0	Integer	0	1000			
(i) text	text	test	Formatted Te	ext				

■ GFX チャンネル設定

VER モードの"旗"のシーンへ Classic シーンをテクスチャーとしてロードします







■ GFX チャンネルの制御

GFX チャンネルヘロードされたシーンの Control Object を制御します

まず ControlObject を制御するための基本コマンドは…

RENDERER*TREE*\$1*FUNCTION*ControlObject*in SET ON 2 SET 3

①…ControlObject プラグイン付与コンテナ名 ②…ID ③…Value

TEXT でも OMO でも同じコマンドとなり、シーン構築やコントロールパネル制作等の管理がしやすくなります 先ほどのシーンと照らし合わせると…

RENDERER*TREE*\$ALL*FUNCTION*ControlObject*in SET ON omo SET ③ RENDERER*TREE*\$ALL*FUNCTION*ControlObject*in SET ON text SET ③

上記となり、③の Value へ任意の値を設定します

GFX Channel へ指定したシーンへの制御コマンドに関して"REND"や"THIS_SCENE"の後 *GFX*1*でチャンネル番号を指定する事で各種セットやディテクタースタート等、通常の制御が可能です

RENDERER*GFX*1*STAGE*DIRECTOR*XXX START

THIS_SCENE*GFX*1*TREE*@XXX*GEOM*TEXT SET XXX

以上を加味し、最終的な制御のコマンドは…

REND*GFX*1*TREE*\$ALL*FUNCTION*ControlObject*in SET ON omo SET ③ REND*GFX*1*TREE*\$ALL*FUNCTION*ControlObject*in SET ON text SET ③



最後に Stage に Action キーを作成してコマンドを実行してみましょう

[MEMO]