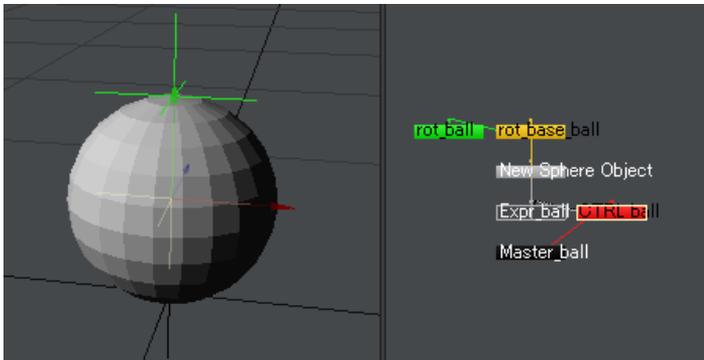


```
/*  
LScript Layout  
BallRig_ds  
V1.0  
Daisuke Suzuki  
History: 2014/09/17  
*/
```

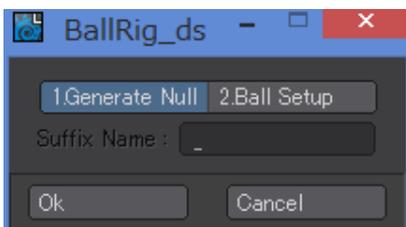
◆はじめに

BallRig_ds は簡単な球のリグを作成します。XZ方向の直線的な回転のみで、複雑な回転（弧を描くように回転するとか）は出来ません。

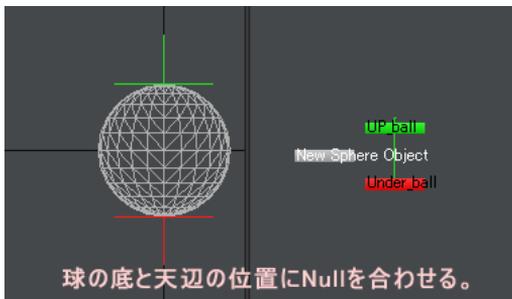


◆使用方法

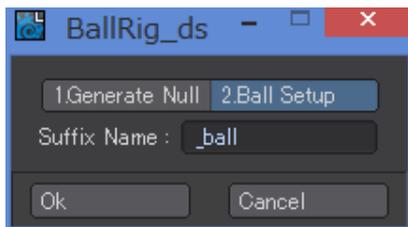
1 : 球のオブジェクトを用意。選択して「BallRig_ds」を起動します。



2 : 「1.Generate Null」がアクティブになっているのを確認してOKボタンを押します。



3 : 赤と緑の 2 つの Null が追加されました。これは球の大きさを測る為のアイテムです。赤の Null を移動して球のサイズに合わせて Null を移動します。



4 : 球のオブジェクトを選択して「BallRig_ds」を起動します。「2.Ball Setup」をアクティブにして適当な名前を入力し OK を押すと球のリグが出来上がります。

Master_(名)	一番親のアイテムです。
CTRL_(名)	移動してボールを転がせます。
Expr_(名)	Expression で制御されているアイテムです。
球	球のオブジェクトです。
rot_base_(名)	回転して rot_(名) の位置を決める Item です。
rot_(名)	他のアイテムに固定させるアイテムです。

◆ 注意

球のオブジェクトをシーンに読み込んだ時に、スキマティックの X 方向の値が 0.0 の位置するところにあると正しくアイテム整列出来ない場合があります。スキマティックアイテムの位置がどのくらいの値にあるのか確認のしようがありませんが、デフォルトのカメラとライトの位置が X 方向ゼロ地点に当たるのでそれを目印にしてください。

動作に影響する事ではありませんが、この問題を回避する為にスキマティックビューにあるオブジェクトの位置を少しずらしておく方が良いです。