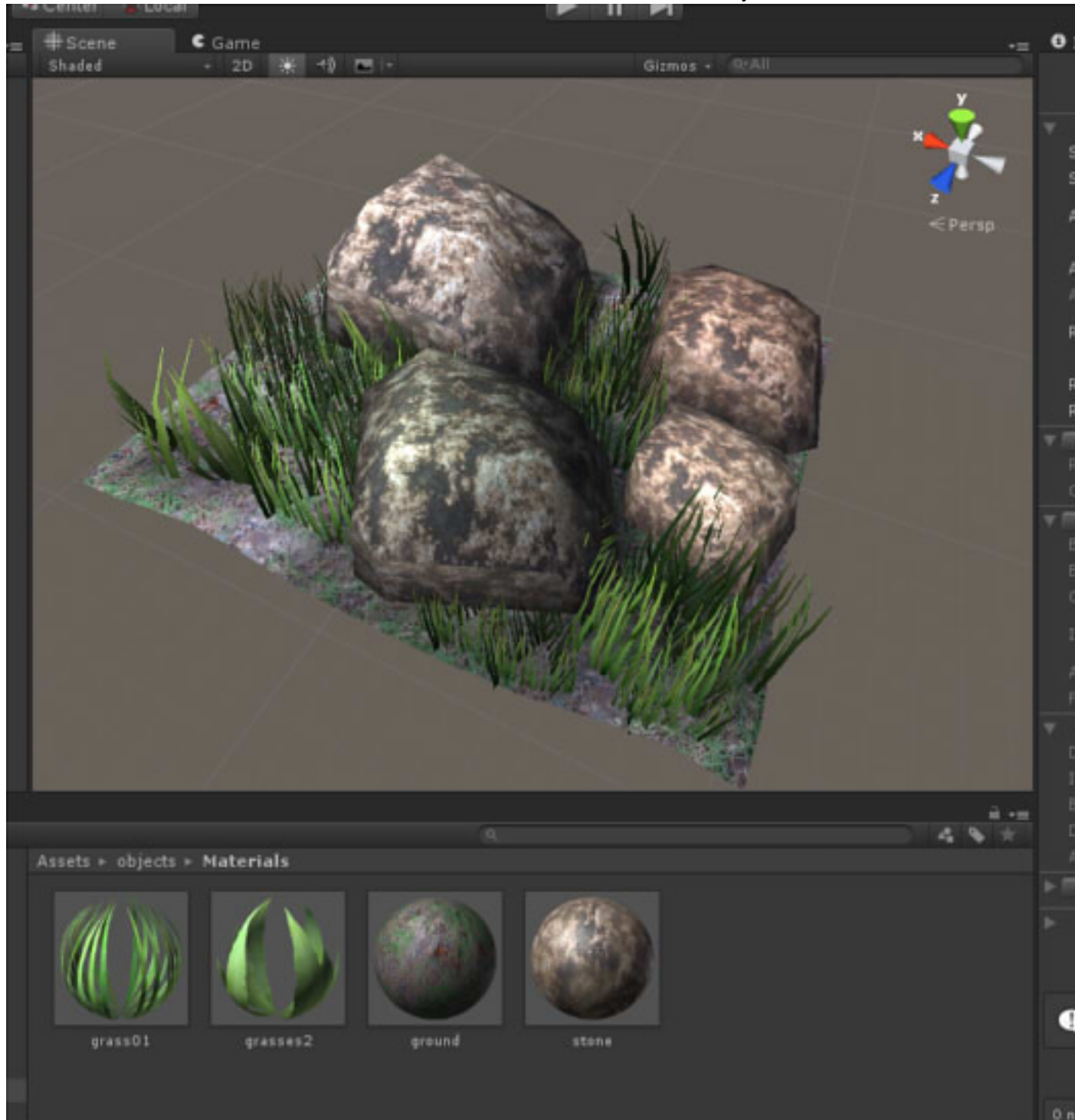


独り言日記

[Unity] Vertex Color (2015/08/31)

以下、前の日記での Shade 3D の頂点カラーありのシーンを fbx で出力。Unity5 で調整したもの。



そういえば、Shade 3D ver.15.1 の頂点カラーサポートされてから、Unity に頂点カラーを持っていく方法って解説しましたっけ？ Unity 側で Shader を書かないといけないのですが、、

頂点カラーについては、また記事書いておいたほうがいいかもですね。

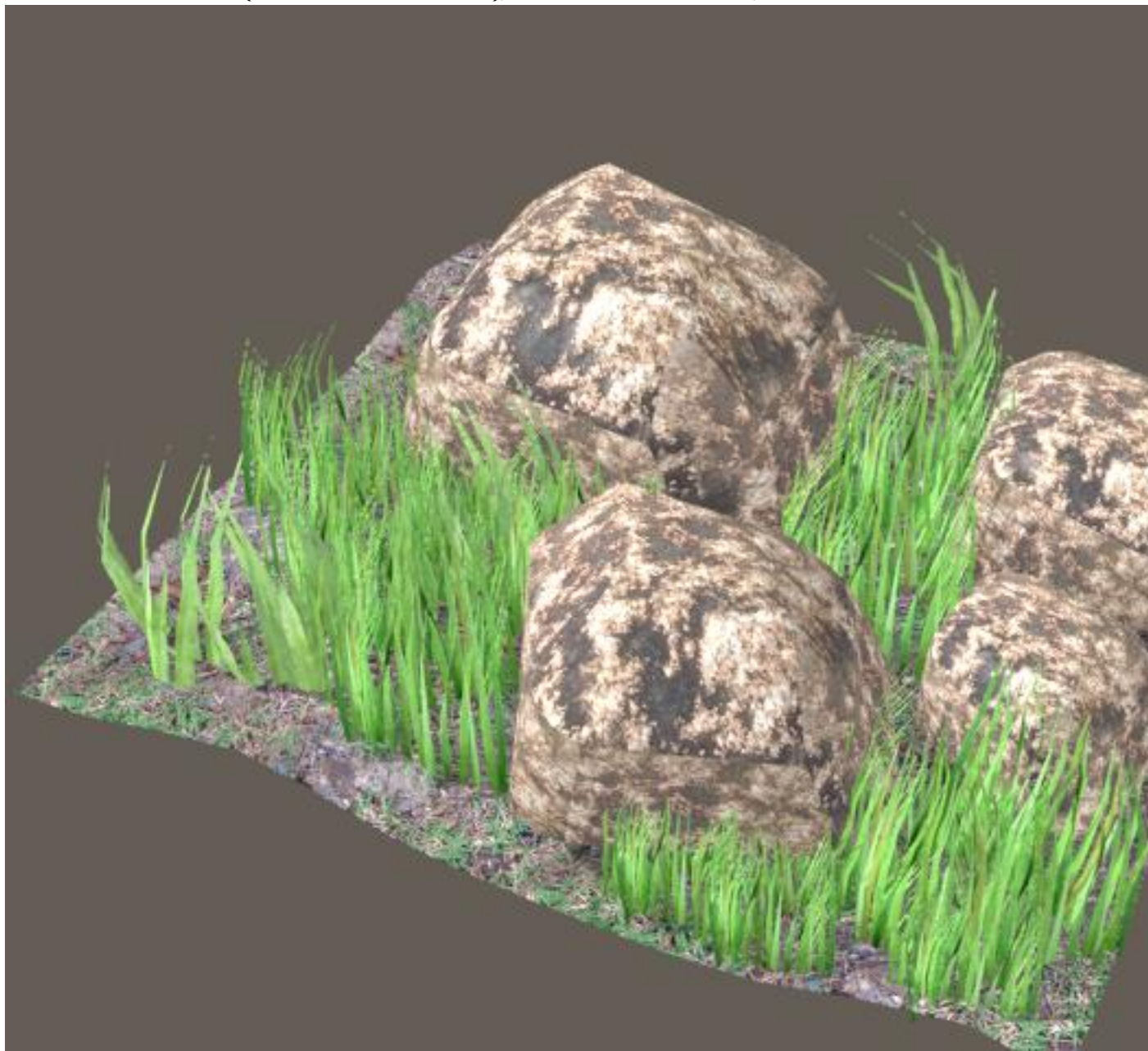
[Shade 3D] Vertex Color Customizer ver.1.0.0 申請しました (2015/08/30)

Shade 3D で頂点カラーを補助的に(ざっくり)編集するプラグイン、「Vertex Color Customizer」をShade3D マーケットプレイスに申請しました。じきに公開されると思います。無料プラグインとしました。

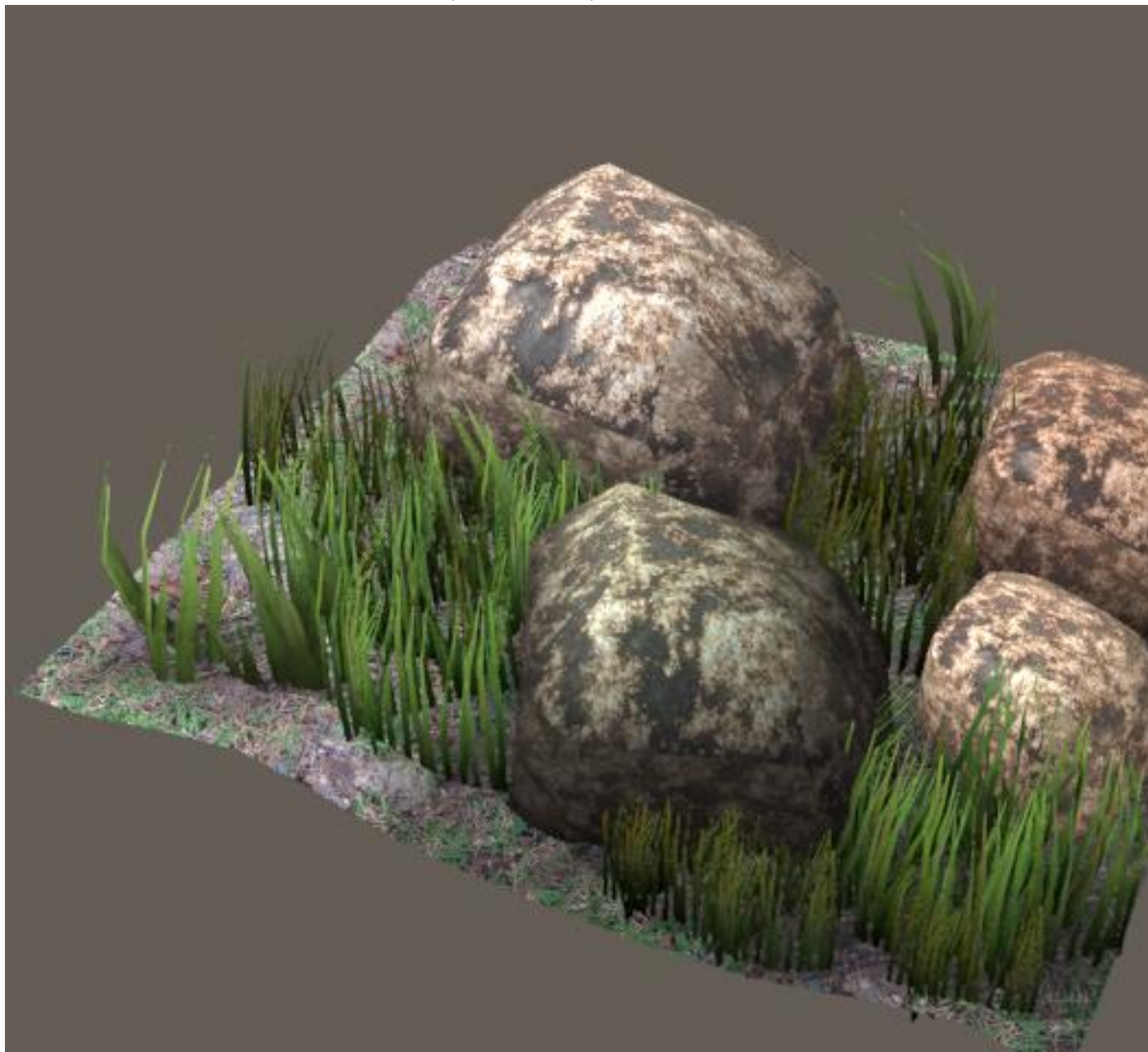
以下、編集動画です。

なお、頂点カラーは Shade 3D ver.15.1 以降に搭載された機能ですので、それ以降のバージョンでしか動作しません。

以下のレンダリング(環境光で飛ばしてます)。レイトレーシングです。



頂点カラー操作で以下のようになります (AO は未使用)。



地面は、既存の頂点カラー編集機能でちまちま汚しを入れてます。ざっくりとポリゴンメッシュ全体にグラデーションをかける用途、は仕上がり調整であると便利なので作成しました (実作業で Unity に持っていく都合、、、)。

[Shade 3D] Shade 3D フォーラム (2015/08/26)

新しい Shade 3D フォーラム、ごくごくまれに私も書き込んだりしますが、画像投稿機で参戦したいな。作品ネタはあるのだけど、ちと時間が取れてなくて、、、。建築が少ないのが悲しい(^_^;)。

最近はプログラム以外のモデリング (やアニメーションや、コンテンツ作成いろいろ) もやってたりするので、今年中には作品を出したいところです。

もうしばらくしたらプラグインなどの開発系はストップさせて (RenderMan 関係まではタイミングの都合で更新分を出しておきたいけども) コンテンツ作成のほうに注力しようかとも考えてたりします。

お仕事では、プログラマー筋じゃない路線もすでに模索してたり。

[Shade 3D] SVG Importer ver.1.0.0 申請しました (2015/08/26)

以前作っていた SVG プラグインで「SVG Importer」機能を Shade3D マーケットプレイスに申請しました。

Exporter 機能については、自身がまだ使う目標がないため (技術的には面白いのはわかるけど、自分の場合、3D はビットマップ画像にして下に敷いてベクトルデータとしてトレースしたほうが確実に早い、、、) 今回は実装からはずしました。

SVG Importer については、個人的なモデリングで精密な図面から 3D に起こす需要があり、主に自分の作業効率化のため、であります。有料で 300 円 (税抜き) の予定。

有料にするのは、他の方が参入しても利益が出なくて張り合いがなくなるのを防ぐため。と、作業の無料奉仕の強要になるのはマーケットプレイス自身が回らなくなる可能性を否定できないから、というのがあります。

無料で！とできるのは強者 (でっかい企業とかね) の余裕で、どこかでそれを回収する算段がないとやっちゃダメかなと。いや、これ、私が他の方からよく言われることで自分の反省点でもあります (^_^;;) そして、自分自身は余裕はなかったりするのだけど。

個人的には、できるだけ有料でも無料どんどんプラグインやスクリプト、コンテンツを申請して欲しいけど、、、申請方法は記事に書いたのはいいけど、正直手間が多いですよ (^_^;;)

もちろん運営サイドには、正直申請がめんどい、は伝えてます。

さて、別途ですが頂点カラーを補助する機能がほしかったので作ったりしました。これも今月に申請予定です (これは無料としました)。

[Unity 5] Windows 10 に移行したらライセンスを聞かれた (2015/08/07)

人柱です。Windows 7 から Windows 10 に環境移行してみました。Unity5 起動時に、Pro のライセンスの再入力を求められたのですがアクセス失敗。

<http://japan.unity3d.com/company/contact/faq>

によると「Unity のライセンス 1 本で、1 人のユーザーが同時に 2 つのコンピュータまでインストールして使うことができます」とのことですので、こちらの環境では Win/Mac に入れて 2 台分で使ってますので、どうやら今回 Win 10 移行で古いアクティベーションが消えずに 3 台目、としてはじ

かれたような動きでした。

これ、解決できました。

- Unity を Personal(free 版)として起動し、メインメニューの Help - Manage License より Return License を選択して、ライセンスをクリア。
- <https://store-jp.unity3d.com/account/licenses> で、「アクティベーション」を選択し「すべてのアクティベーションを無効にする」を選択。
- 再度 Unity を起動し、Unity のライセンスを指定して起動。

で、Unity が管理している側のアクティベーションクリアが有効なようでした。