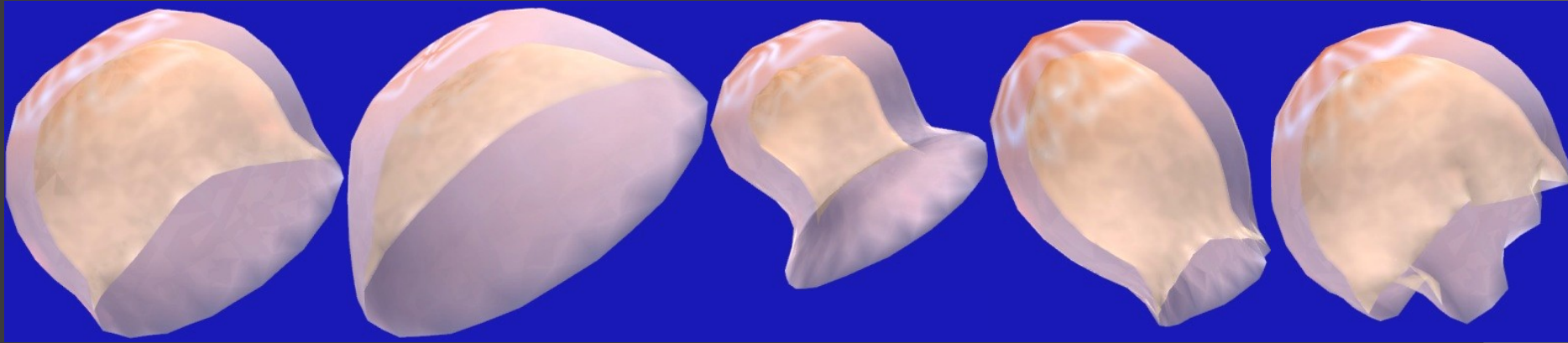


ProcDef

Short Manual



Copyright 2010 Takashi Ijiri (takashi.ijiri_at_riken.jp)

This is a research prototype. Do not re-distribute.
It may have bugs and problems, but we do not provide any support.

Sorry, there currently is not detailed manual.

このソフトは研究目的のプロトタイプです。再配布はしないでください。

バグ等, 基本的には対応できません。

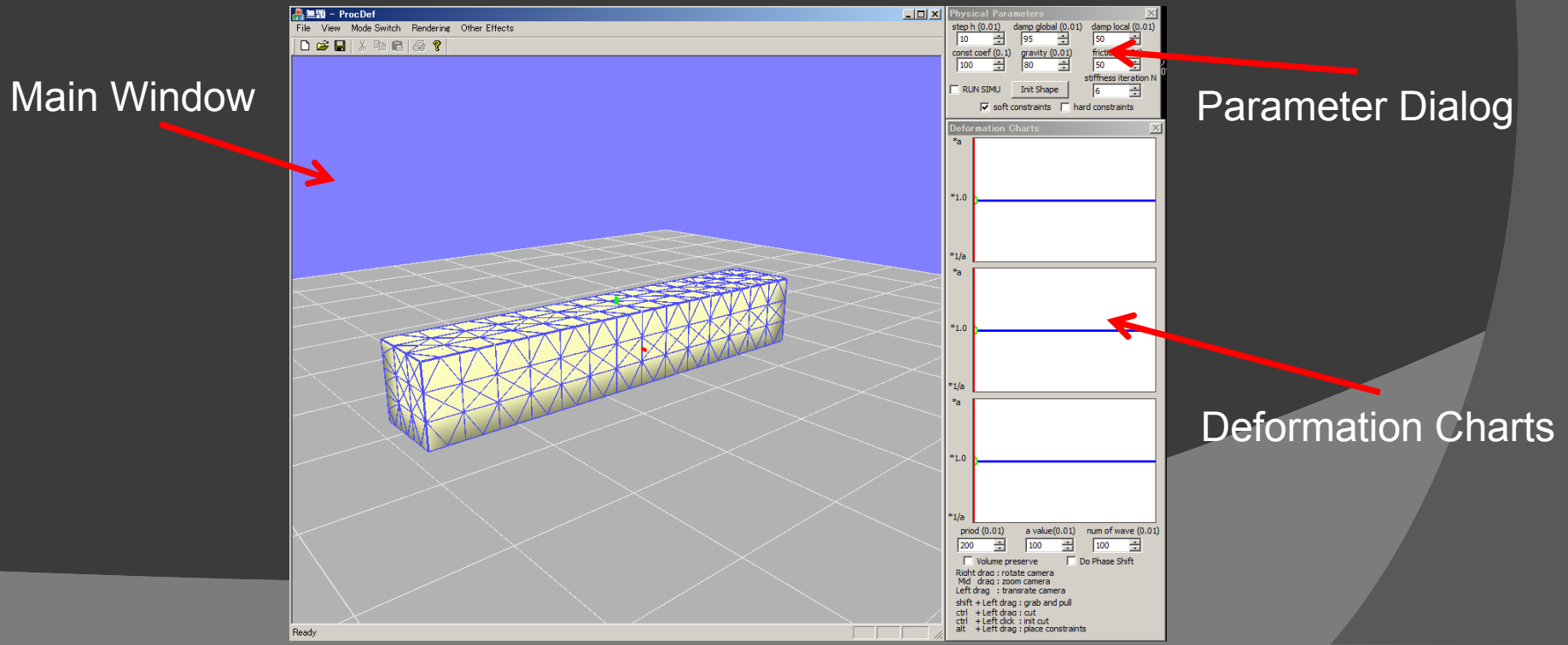
また, 詳細なマニュアルは今のところありません

環境

- Windows Vistaでのみ動作確認済み
 - ほかWindows XP, Windows 7でも動くはず
- Visual Studio 2008 Runtimeが必要

起動

- ProcDef.exeをダブルクリック
- **Parameter DialogのRUNSIMUクリックでSimulationスタート**



Input Files

- ◎ File>Open Modelから，fileを読み込む
 - 読み込めるのは fname.ele
 - 他のfileは自動で読まれるが，”fname”は共通の物を使う必要がある)

FILES

- ◎ 四面体メッシュモデル
 - fname.ele & fname.node
 - フォーマットについては<http://tetgen.berlios.de/>を参照
- ◎ テクスチャ (optional)
 - fname.bmp & fname.uv
- ◎ コントロールフィールド & 変形グラフ(optional)
 - .prcdf
 - Orientation field/ Amplitude field / Phase Shift fieldとDeformation Chartsが格納されている
 - File>export Cntrl Fields and Deform Chartsより現在の状態をSaveできる

Three Modes

◎ Menu>Mode Switchからモードの変更が可能

- Standard Interaction :
 - 通常のDeformation Chartsによる変形とドラッグによる変形が可能
- Stimuli Response
 - Alt + 左クリックにより外から刺激を与えられる
- Paint Fields
 - Orientation/Amplitude/PhaseShift fieldをペイント操作により作成する

共通の操作

- 左ドラッグ : カメラ平行移動
- 中ドラッグ : カメラズーム
- 右ドラッグ : カメラ回転
- Ctrl+ drag : 切断

- Key board ; 1 – 9 のキー は表示の切り替え (Menu>Rendering参照)

- ◎ その他の操作は,ダイアログを参照
- ◎ <http://www.riken.jp/brict/Ijiri/>のdemo video も 参照