

NITRO 中間ファイルプラグイン for 3ds Max

NITRO 中間ファイルプラグイン for 3ds Max のインストール方法

1 はじめに

本プラグインは Windows 32bit 版 3ds Max 2008、3ds Max 2009、3ds Max 2010、3ds Max 2011 用です。

上記以外のバージョンでの動作は保証していません。

各バージョンの 3ds Max に対応するプラグインのファイルは別々に存在します。

プラグインのファイルは **%TWLSYSTEM_ROOT%\tools\3DPlugins\3dsmax** フォルダ以下に存在します。

本マニュアルでは、3ds Max のバージョンをあらわす数値(2008 / 2009 / 2010 / 2011)を * と表記する場合があります。

表 1-1 3ds Max の対応バージョン

3ds Max のバージョン	対応するプラグイン
3ds Max 2011	3ds Max 2011 用プラグインを使用してください。 NNS_3dsmax2011_Plugin フォルダ
3ds Max 2010	3ds Max 2010 用プラグインを使用してください。 NNS_3dsmax2010_Plugin フォルダ
3ds Max 2009	3ds Max 2009 用プラグインを使用してください。 NNS_3dsmax2009_Plugin フォルダ
3ds Max 2008	3ds Max 2008 用プラグインを使用してください。 NNS_3dsmax2008_Plugin フォルダ

いずれのバージョンも、3ds Max 本体パッケージに含まれる IGame.dll を利用します。

2 プラグインのインストール方法

- (1) 3ds Max が起動している場合は終了させてください。
- (2) 3ds Max * 用の以下のファイルを(3ds Max * のインストール先)¥Scripts¥ にコピーしてください。
 - NITROSetRenderPriority.mse
- (3) 3ds Max * 用の以下のファイルを(3ds Max * のインストール先)¥Scripts¥Startup¥ にコピーしてください。
 - NITROConvMat.ms
- (4) 3ds Max * 用の以下のファイルを(3ds Max * のインストール先)¥plugins¥ にコピーしてください。
 - NITROMenu.dlu
 - NITROExporter.dle
 - NITROStdMat.ms
 - NITROMorphMat.ms

3 Visual Basic ランタイムライブラリについて

NITRO Set Render Priority の実行には、Visual Basic 6.0 SP6 ランタイムライブラリが必要です。NITRO Set Render Priority が動作しない場合は Visual Basic 6.0 SP6 ランタイムライブラリをインストールしてください。

4 プラグインのアンインストール方法

- (1) 3ds Max が起動している場合は終了させてください。
- (2) (3ds Max * のインストール先)¥Scripts¥ から以下のファイルを削除してください。
 - NITROSetRenderPriority.mse
- (3) (3ds Max * のインストール先)¥Scripts¥Startup¥ から以下のファイルを削除してください。
 - NITROConvMat.ms
- (4) (3ds Max * のインストール先)¥plugins¥ から以下のファイルを削除してください。
 - NITROMenu.dlu
 - NITROExporter.dle
 - NITROStdMat.ms
 - NITROMorphMat.ms
- (5) (3ds Max * のインストール先)¥ に以下のファイルがあれば削除してください。
 - max.n3es
 - menusettings.bin

Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

3ds Max は Autodesk, Inc. の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

その他、記載されている会社名、製品名等は、各社の登録商標または商標です。

© 2004-2011 Nintendo

任天堂株式会社の許諾を得ることなく、本書に記載されている内容の一部あるいは全部を無断で複製・複写・転写・頒布・貸与することを禁じます。