

## ツールのセットアップ

000\_Setup\_Tools

- データを作り始める前にまずはツールのセットアップを行います。
- 各種データを作成するためには3DCG制作ソフト、2D画像編集ソフト、.csvや.txt編集ソフトが必要となります。

## ▼3DCG制作ソフト



モデル/FKスケルトン/IKスケルトン/モーション制作

「Softimage\_Mod\_Tool\_7.5」

Softimageの機能限定フリー版ですが必要十分

「Autodesk Softimage 2011 SP2 ～」

モデル・モーション・スケルトン全ての機能がご利用になれます



「Autodesk Maya 2008～」

2008~2011までのバージョンでモデル・モーション・スケルトン  
全ての機能がご利用になれます



「Blender」

2.68以降で動作確認済です。

## ▼2DCG制作ソフト

画像フォーマットとして.tga及び.ddsの入出力が可能な画像編集ソフトを推奨します。データとしては.tgaよりも.ddsを推奨します。  
お使いの画像編集ソフトに対応した.ddsプラグインをお使いください。

## ▼.csvの編集できるソフト

### OpenOffice

無料でご利用いただけるオフィスソフトです。マクロ機能に互換性がないのでマクロと同じ作業を主導で行う必要があります。

### MS Office

エクセルを使用します。便利なマクロも使用可能です。

## ▼AfterEffect

タイトル画面など演出2Dを作成するのに使います。専用プラグインが公式サイトからダウンロードできます。

- ここまでに紹介したすべてのツールが必要なわけではありません。たとえばキャラモデルを作りたいのであればBlenderだけでもOKですし、技の編集をしたい場合はExcelだけで出来ます。ご自身の作りたいものに必要なツールのみをチョイスしてください。

# EF-12 弊社提供ツール

- EF-12で使用するデータを作成するツールを紹介します。やりたい内容に必要なツールを「[開発ツール](#)」のページから取得してください。



- 「EF12\_FoolViewer153B」

- モデル/スケルトン/モーションのデータをコンバート&プレビューするのに必要となります。



- 「EF12\_EffectEditor」

- EF12のゲーム中のエフェクトを作成するのに必要となります。



- 「EF12\_LXEViewer」

- EF12のゲーム中の2Dシーンを作成するのに必要となります。



- 「EF12\_ConvFont」

- EF12のゲーム中のフォントを作成するのに必要となります。



- 「EF12\_PreviewShader4XSI」

- Softimage上でデータのプレビューとマテリアルの設定を行うリアルタイムシェーダです。



- 「EF12\_PreviewShader4MAYA」

- MAYA上でデータのプレビューとマテリアルの設定を行うリアルタイムシェーダです。  
(MAYA2011まで対応。2012以降では使用できません)

# EF-12 必要なプラグインやランタイムなど①

- 事前にインストールが必要な物を紹介します。

- 「DirectX」



- EF-12起動時に「hoge.dllがない」とわーにんぐが出る場合は[DirectX9.0cエンドユーザーランタイムWebインストーラ](#)でDirectXをインストールしてください。



- 「CgToolkit」

- [http://developer.nvidia.com/object/cg\\_toolkit.html](http://developer.nvidia.com/object/cg_toolkit.html)
    - 必須ではありませんが、3DCGソフトを使用する場合は最新版をインストールすることを推奨します。



# EF-12 必要なプラグインやランタイムなど②



## □ 「Autodesk Crosswalk」

- コンバータを動作させるのに必要となります。

- →「Softimage\_Mod\_Tool\_7.5」をお使いの方
  - 「[setup\\_crosswalk\\_2012.5\\_windows](#)」をダウンロードしてインストールしてください。
- →「Autodesk Softimage 2011 SP2 ～」をお使いの方
  - 「[setup\\_crosswalk\\_2013.0\\_windows](#)」をダウンロードしてインストールしてください。
  - ※最新のSoftimageをお使いの場合は最新版の「Autodesk Crosswalk」がインストール済みです。
- →「Autodesk Maya 2008～」をお使いの方
  - 「[setup\\_crosswalk\\_2013.0\\_windows](#)」をダウンロードしてインストールしてください。
- ※上記は動作確認が取れているものですが[より新しいcrosswalk](#)でも特に問題は出ておりません。

## □ 「OpenCOLLADA」

- 中間ファイルを出力するのに使用します。

- →「Softimage\_Mod\_Tool\_7.5」「Autodesk Softimage 2011 SP2 ～」をお使いの方
  - 「Autodesk Crosswalk」の機能にCOLLADAが標準装備されていますのでインストールの必要はありません。
- →「Autodesk Maya 2008～」をお使いの方
  - <https://github.com/KhronosGroup/OpenCOLLADA/wiki/OpenCOLLADA-Tools>
  - ここから「OpenCOLLADA for Maya」をダウンロードしてインストールしてください。

必ずSoftimage及びMayaのソフトウェアをインストールした後にセットアップを行ってください。



- 以上でセットアップは完了です。
- EF-12では出来る限りフリーのソフトなども対応しております。下記のソフトも是非お試してみてください。



## □ 「xNormal」

- <http://www.xnormal.net/1.aspx>
- 手軽にディテール用テクスチャを作成できます。



## □ 「Sculptris」

- <http://www.pixologic.com/sculptris/>
- 直感的にハイディテールなモデルを作成できます。

- ※どちらも非商用であれば無料でお使いいただけます。