

## キャラクターモデル「基本編」

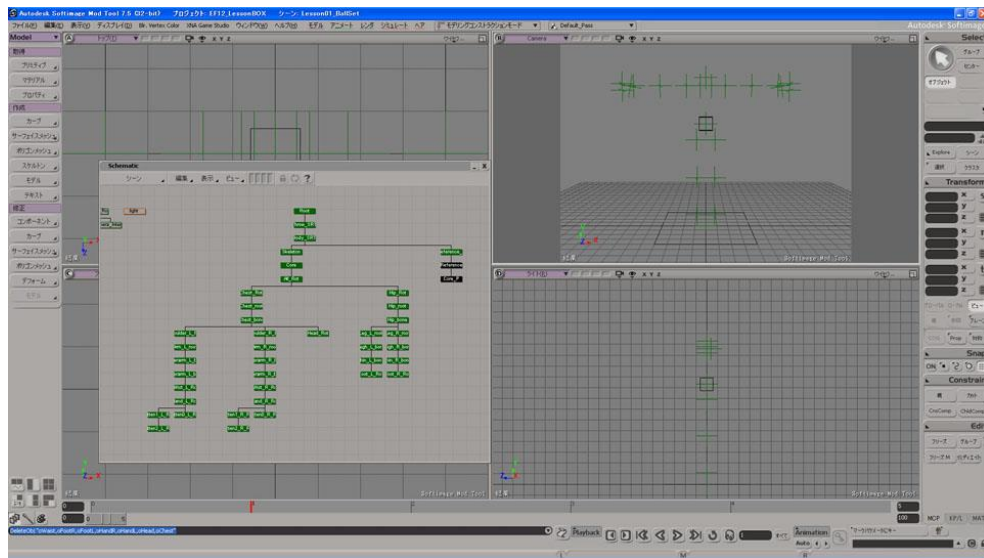
001\_Char\_Basic

# EF-12 はじめに

- キャラクターデータを作るための基本的な作業を説明します。
- ここでは「Softimage\_Mod\_Tool\_7.5」を使用してEF12に収録されている「Mr.BOXMAN」を例に使用します。
- EF-12本体をダウンロード、動作確認しておいてください。
- [FoolViewer1.53B](#)をダウンロードしてローカルPCのどこでもいいので解凍しておいてください。

# EF-12 サンプルデータの読み込み

- 解凍したFoolviewerフォルダ内のTest\_fsklフォルダに入っているBOX\_FK\_SKL.xsiをModToolにドラッグ & ドロップして読み込みます。

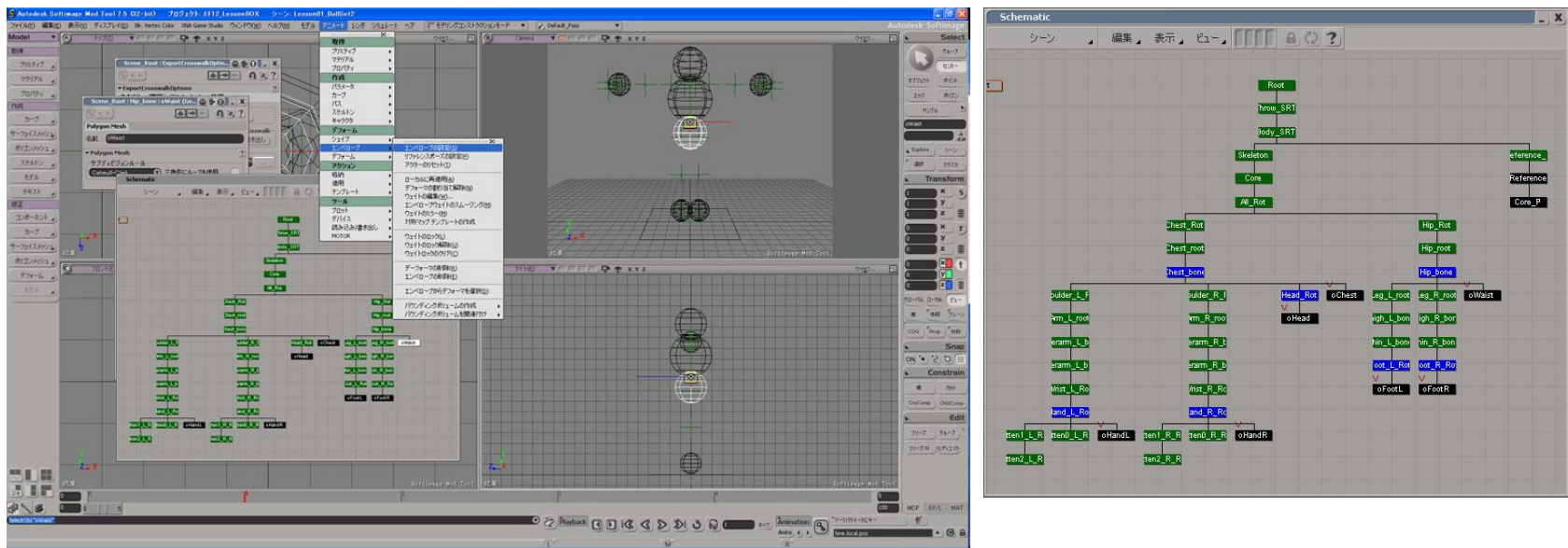


※日本語のパスがあると正しくロードができないので気をつけてください。デスクトップに置くとよくハマります。

- [0キー]でSchematicビューを開きます。
- 非表示になっている場合はRoot以下を選択して[Hキー]で表示を切り替えてください。
- 「ファイル→新規プロジェクト」で作業用のプロジェクトを作ります。

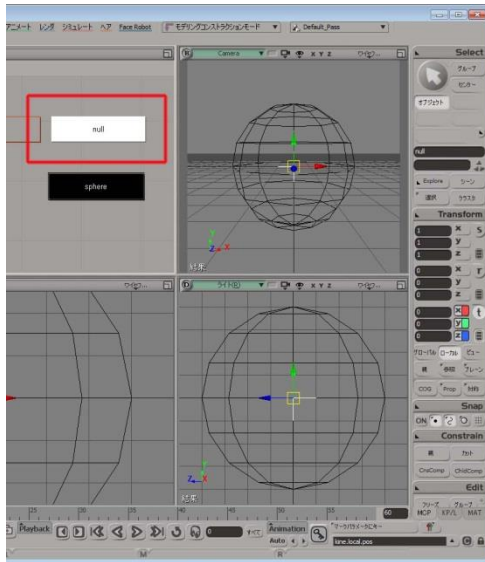
# EF-12 スケルトンにモデルを配置

- このシーンにはポリゴンモデルのデータがありません。  
早速モデルを追加してみましょう。

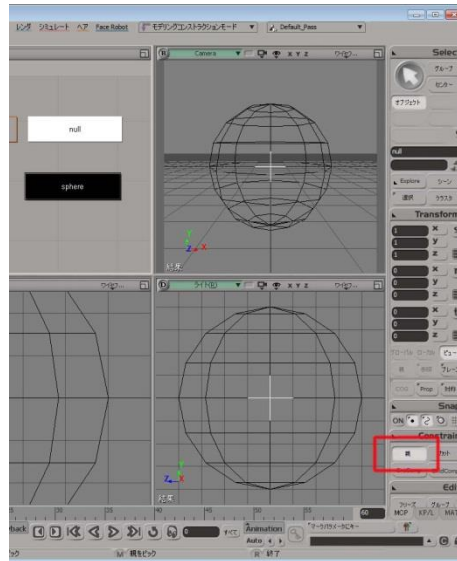


- 図のように「頭、胸、両手、腰、両足」に球体オブジェクトを配置して該当スケルトンの子にします。
- 子にしたモデルのセンターを「グローバルで角度ゼロ、座標ゼロ」にしておきます。
- 次にポリゴンモデルを選択し「アニメート→エンベロープ→エンベロープの設定」で親に従うようにウェイトを設定します(モデル→親の順でマルチ選択してスペースキー)
- ここまでのデータを「ファイル→保存」しておきます。

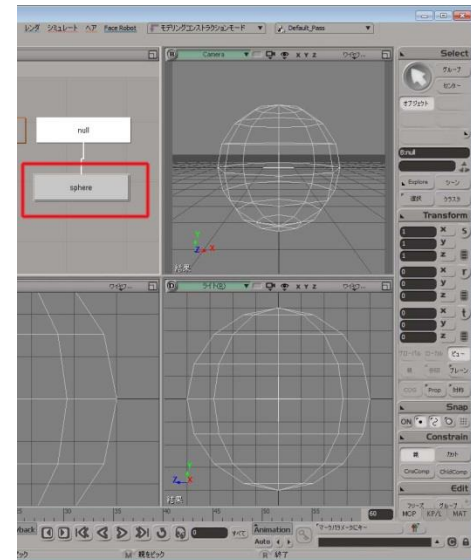
# EF-12 Tips: ペアレント(親子つけ)の方法



①親になるオブジェクト(大体の場合スケルトン)を選択



②右ペインの「親」ボタン押下



③子になるオブジェクトを選択



# EF-12 COLLADAで出力



- モデルデータは中間ファイルとしてCOLLADAで出力します。
- Root以下をミドルクリックで選択して「ファイル→Crosswalk→書き出し」を選択します。
- プルダウンメニューで「COLLADA 1.4.1」を選び出力先とファイル名(.dae)を設定します。
- 図のようにオプションをチェックして、「書き出し」ボタンを押してください。

# EF-12 EF12\_FoolToolsでコンバート

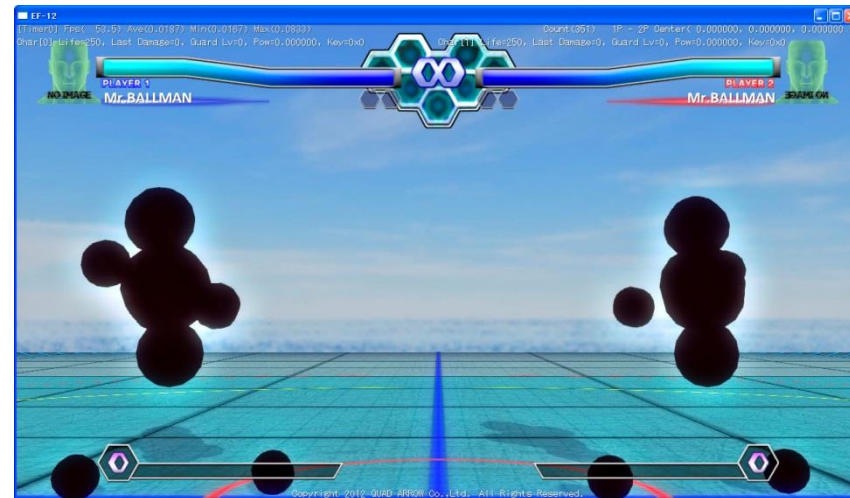
- <EF12\_Foolviewer153B¥Data¥Model>  
に出力された.daeファイルを置いてください。
- <EF12\_Foolviewer153B¥ConvModel.bat>  
このバッチファイルを使用するとModelフォルダ以下の.daeファイルを全てコンバートします。
- 下記のモデルデータが出力されていれば成功です。
  - 「.fmdl」                    ゲームで使用可能なモデルデータです。
  - 「.fmdla」                変換内容をアスキーで出力しています。

# EF-12 ゲームに登場させる

- <(EF12ディレクトリ)¥data¥Cha>
  - MrBOXを複製してディレクトリの名前を「MrBall」に変更します。
- <(EF12ディレクトリ)¥data¥Cha¥MrBall¥mdl>
  - ここにモデルデータ(.fmdl)を置きます。
- <(EF12ディレクトリ)¥data¥Cha¥MrBall¥character.ini>
  - テキストエディタで開き以下の3点を書き換えます。
    - Name = "Mr.BALLMAN"
    - Display = "Mr.BALL"
    - Costume0 = "TestBall", (コンバートされたファイル).fmdl, BOX\_FK\_SKL.fskl, collision.csv, blendmot.lst
    - Costume1～7の行は使用しないので削除します。
- <(EF12ディレクトリ)¥data¥Cha¥MrBall>
  - 「portrait\_l.dds」「portrait\_m.dds」「portrait\_s.dds」  
これはMr.BOXMANのポートレートなので削除しておきます。
- <(EF12ディレクトリ)¥data¥select.ini>
  - テキストエディタで編集してキャラクターセレクトに登録します。
    - Character4 = .¥Cha¥MrBOX¥character.ini (の下に1行追加します。)
    - Character5 = .¥Cha¥MrBall¥character.ini

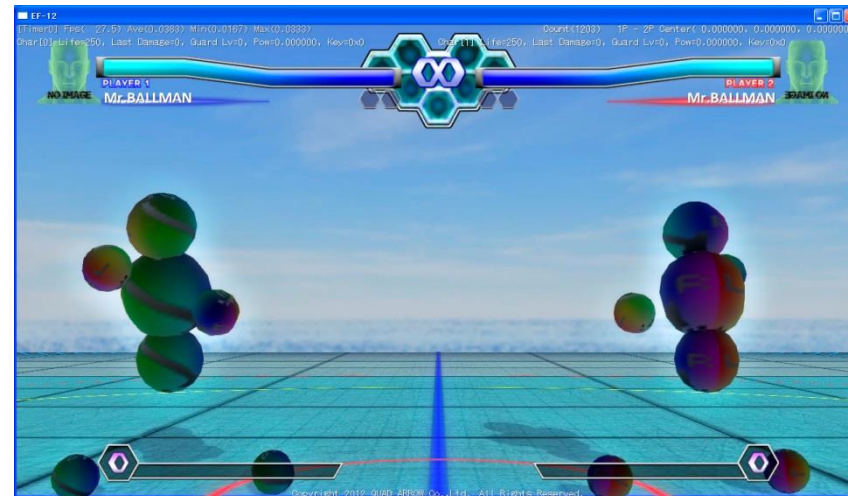
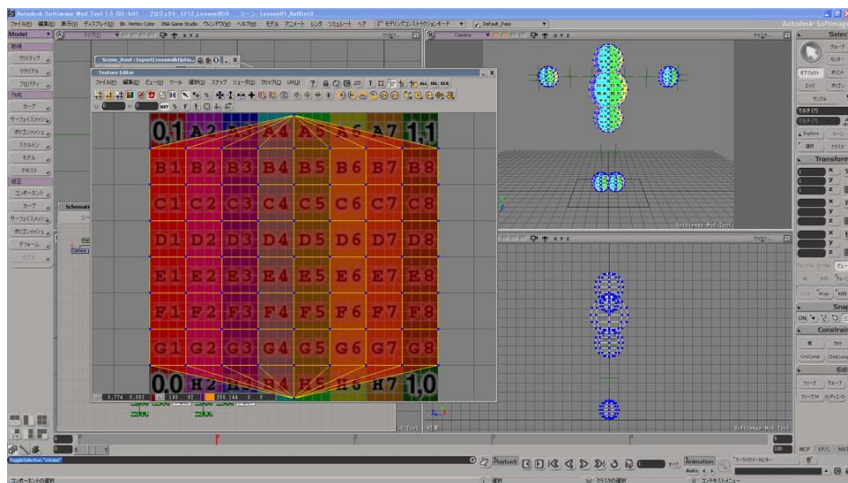


# EF-12 ゲームで確認する



- ゲームを起動してキャラクターセレクトを確認します。
- このような感じでキャラが表示されれば成功です。
- キャラクターが単色で塗りつぶされるのは、まだこのモデルにテクスチャUV座標が設定されていないからです。
- ここまでの作業がキャラクターモデルの基本となります。

# EF-12 適当なUVを割り当てる



- UVを設定して再びコンバートするとこのような感じで仮のテクスチャが貼られます。
- しかしまだこのモデルには「マテリアル」が設定されていません。
- 次のマニュアルでは「ダイレクトマテリアル」の適用方法について説明します。