

Char_Blender

「キャラ製作ブレンダー編」

(2014/4/26改定)

003C_Char_Blender

- 謝辞: 081さんのご協力をいただき、BlenderでMAYA・SIと同等のモデル出力が可能になりました。



バージョンは2.66aを使用しています(2.67でもアドオンの動作を確認)

EF-12 アドオンをインストール

- 2014/4/26現在の最新バージョンはv1.0.5(モデル)、v1.0.1(モーション)、v1.0.3(スケルトン)。
- 本サイトの[ダウンロード>開発ツール](#)から[BlenderTools]を入手してください。

○インストール方法

アドオン形式ですのでインストールする必要があります。
TextEditorからでも実行可能ですが終了できませんので注意してください。

・Blenderからインストールする方法

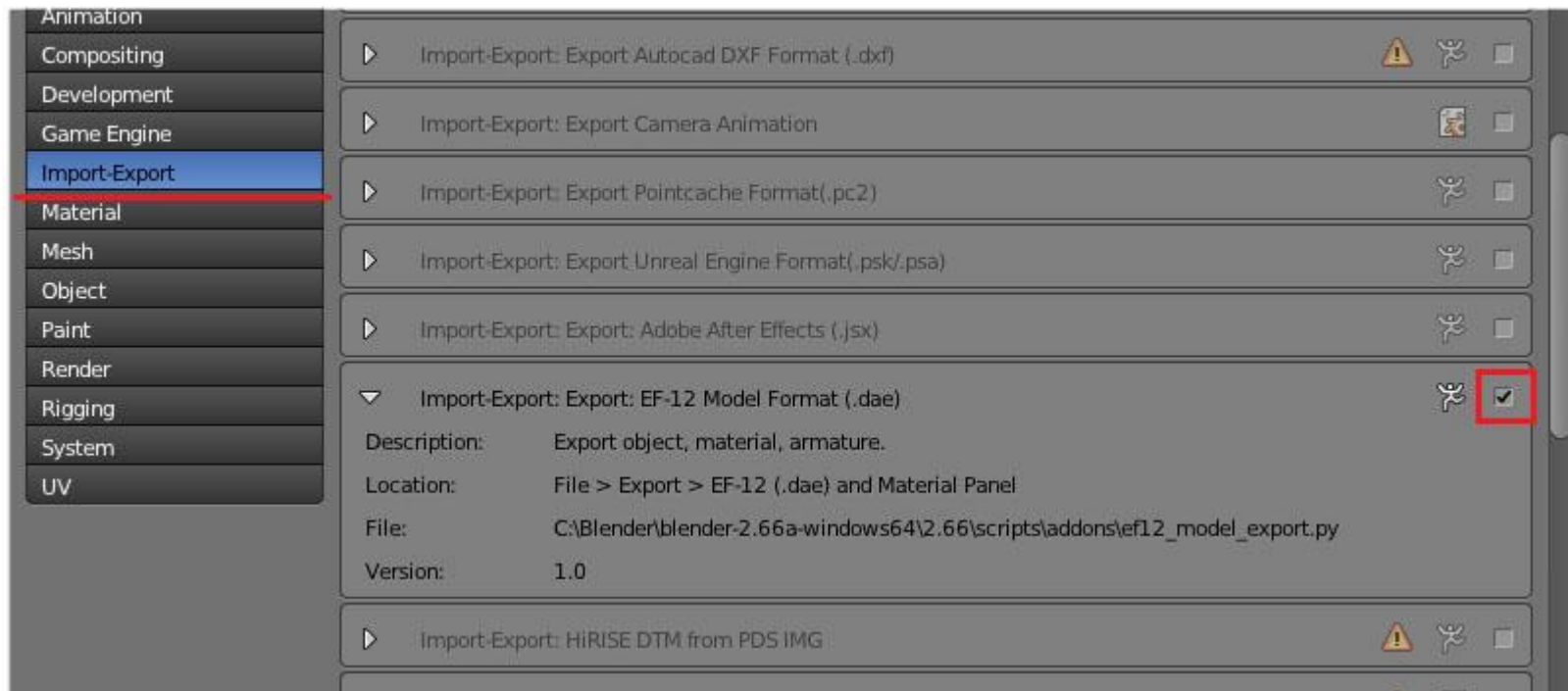
File->UserPreferencesのAddonsタブの下にあるInstall from Fileから
"ef12_model_export.py"を選択します。

・手動で入れる場合

blender.exeのあるフォルダから見て、2.66/scripts/addonsのフォルダに
"ef12_model_export.py"を入れてください。

EF-12 アドオンを有効にする

- ・UserPreferencesからアドオンを有効にします



EF-12 使用方法

1. エクスポートする前にモデルのArmature Modifier以外のApply、回転スケール等のApply[Ctrl+A]はしておいてください。
2. UserPreferencesからアドオンを有効にします。
3. MaterialパネルにEF12用のパラメータを設定するパネルが出るので設定します
4. File->Export->EF-12(.dea)を選択。

EF-12 有効なパラメータ

ディフューズ

スペキュラー

透過

UVMap

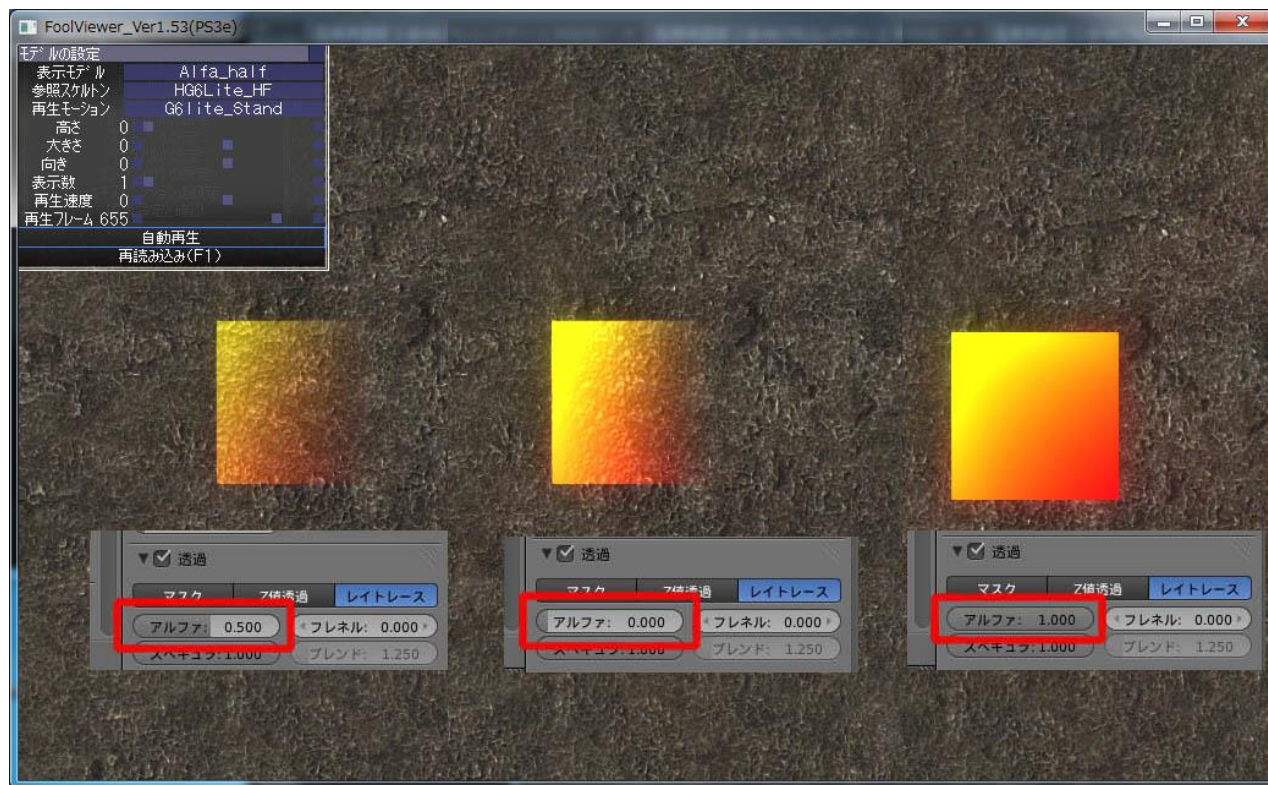
頂点カラー
(なくてもよい)

マテリアルタイプ
(次頁に詳細)

The screenshot shows the Unreal Engine 4 material editor. The left panel displays the material properties for the 'EF-12' material. The 'Diffuse' section has a red box around the 'Lambert' dropdown and the 'Intensity: 0.800' value. The 'Specular' section has a red box around the 'CookTorr' dropdown and the 'Intensity: 0.500' value. The 'Transparency' section has a red box around the 'Alpha: 1.000' value. The 'Custom Properties' section has a red box around the 'EF-12 Material Parameters' group. The right panel shows the 'UV Maps' section with a red box around the 'UVMap' texture. The 'Vertex Colors' section has a red box around the 'Col' texture. Yellow callout boxes with Japanese text point to these red boxes: 'ディフューズ' (Diffuse), 'スペキュラー' (Specular), '透過' (Transparency), 'UVMap', '頂点カラー (なくてもよい)' (Vertex Color (not necessary)), and 'マテリアルタイプ (次頁に詳細)' (Material Type (details on next page)).

EF-12 透過についての注意

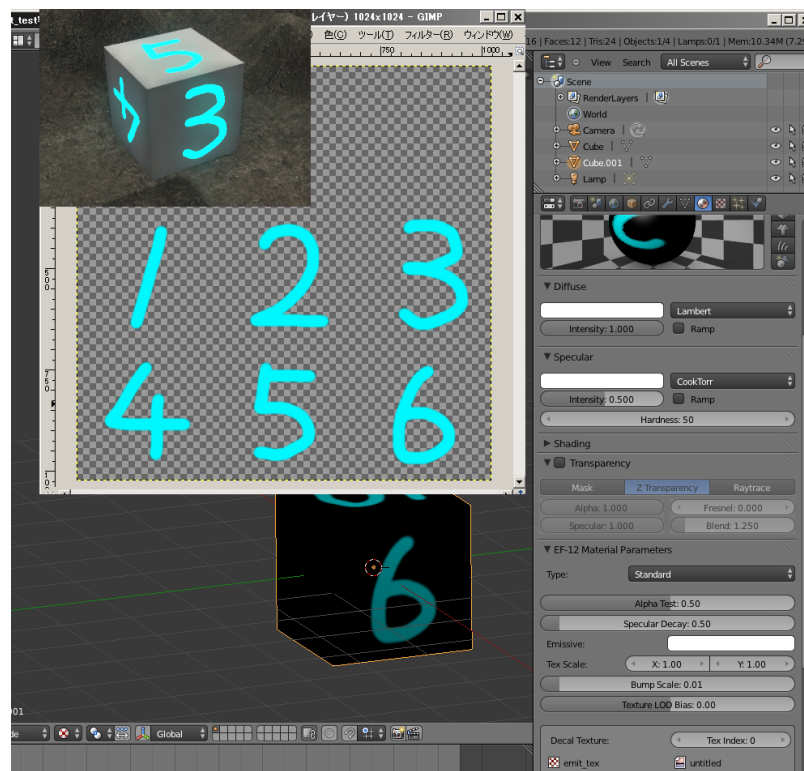
- Blenderでの透過設定パラメータはSofitimageと逆で「0でテクスチャのアルファ設定が100%有効、1で無効」となっていますのでご注意ください。
(アルファの種類は無関係なのでマスク/Z値透過/レイトレースのどれでも構いません)
- サンプルデータが[こちら](#)からダウンロードできるので参照してください。





ります。  THE_FOOL
GAME LIBRARY®

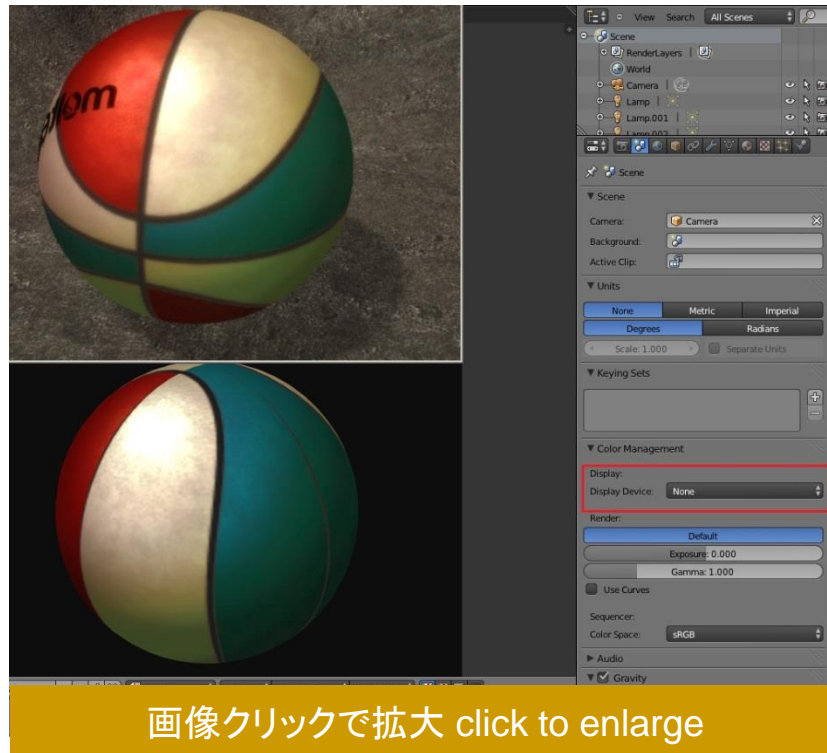
STAY HUNGRY. STAY FOOLISH. WE HAVE ALWAYS WISHED THAT FOR OURSELVES, AND WITH YOURSELVES.



画像クリックで拡大 click to enlarge

エミッシブ(発光表現)はこの設定をしたオブジェクトをエミッシブ専用で作り、通常表現のオブジェクトに重ねて表現します。1マテリアル内に通常しえーだーとえみっしぶを混在設定させることはできませんのでご注意ください。

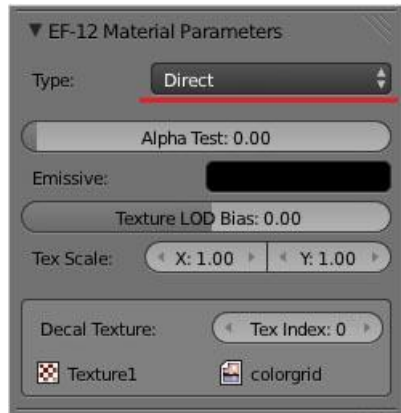
EF-12 参考3: Color Managementの設定



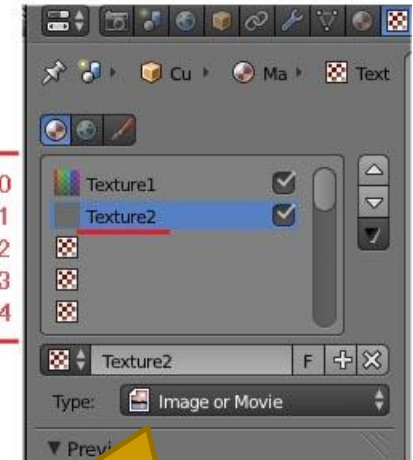
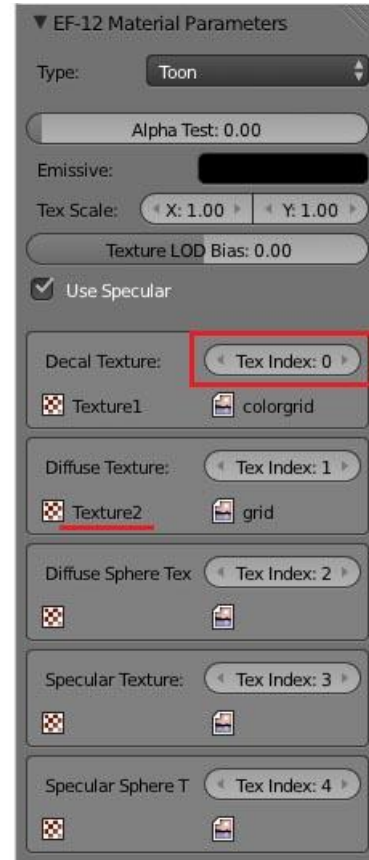
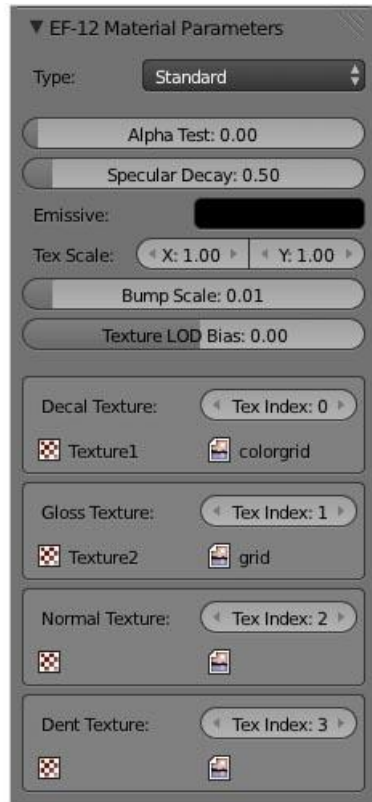
画像クリックで拡大 click to enlarge

トゥーンシェーダーの適用結果をBlenderで正しく表示するためColor Managementの設定をNoneにしてください。

EF-12



Typeからマテリアルを変更します。

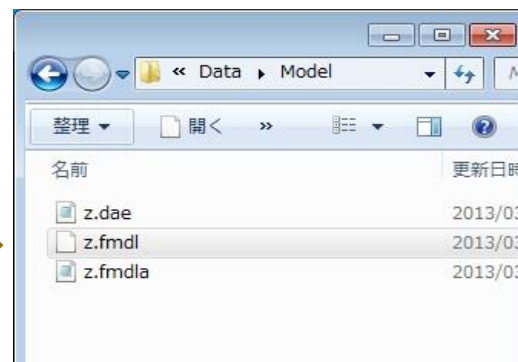


テクスチャは番号を指定する形式になっています。

使用しないテクスチャには単色の小さいテクスチャを指定しておくといでしょう

EF-12 COLLADAをコンバート

- 出力フォルダに.daeファイルが出力されます。
.daeをFoolTools (download>tool and converter)のData/Modelフォルダに入れて
ConvModel.batをダブルクリックでコンバート。



コンバートすると.fmdlと.fmdlaができる。必要なのは.fmdlのほう

Tips Ef-12の中でテクスチャはファイル名しかチェックしません。tgaでモデルを作って、ゲーム内では別途用意した同名のddsファイルをmdlファイルに入れてもテクスチャが表示されます。

EF-12 コンバートファイルをゲームへ

- できた.fmdlファイルと、それに貼られているテクスチャファイルをdata/cha/どれかのキャラ(※)/mdlに入れて、data/cha/どれかのキャラ/ character.iniの[#Costume for character]の1行目にそのモデル名を記述してください。

```
;;#Effect for character
FxSE_list    = character_fxse.lst    ;character_fxse.lst    ※エフェクトの使うサウ
FxPRT_file   = character_fxprt.csv   ;character_fxprt.csv  ※キャラクターの使うパ

;;#Costume for character
;#NAME (within 16 letters)
Costume0     = "Avatar Blue"
Costume1     = "-"
Costume2     = "-"
Costume3     = "-"
Costume4     = "-"
Costume5     = "-"
Costume6     = "-"
Costume7     = "-"

;#FMDL_file   ;#FSKL_file   ;#Collision_file ;#B
Costume0      = "SHBP0.fmdl" ,HG6Lite_HF.fskl ,collision.csv ,bler
Costume1      = "SHBP0.fmdl" ,HG6Lite_HF.fskl ,collision.csv ,blendmot.lst
Costume2      = "SHBP0.fmdl" ,HG6Lite_HF.fskl ,collision.csv ,blendmot.lst
Costume3      = "SHBP0.fmdl"
Costume4      = "SHBP0.fmdl"
Costume5      = "SHBP0.fmdl"
Costume6      = "SHBP0.fmdl"
Costume7      = "SHBP0.fmdl" ,HG6Lite_HF.fskl ,collision.csv ,blendmot.lst

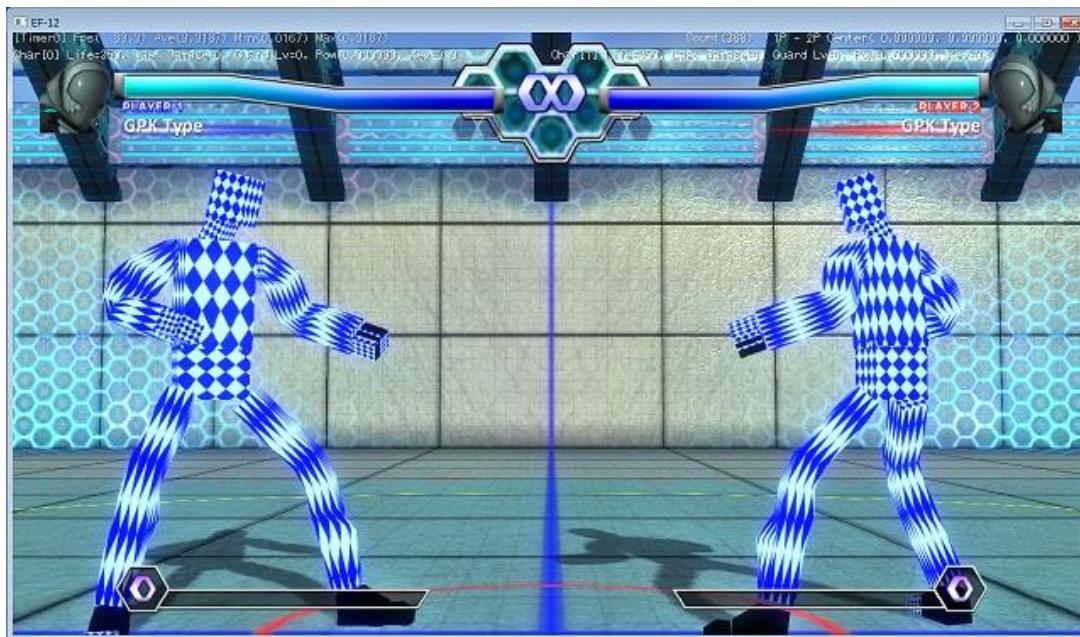
;#Fight style for character
```

ここを今コピーしたファイル名に。
前頁の例だとz.fmdl

(※) 標準モデルのキャラのみ。ブリュンヒルデとMr.Boxは不可

EF-12 コンバート結果

- ゲームを起動してあなたのキャラが表示されればOK！

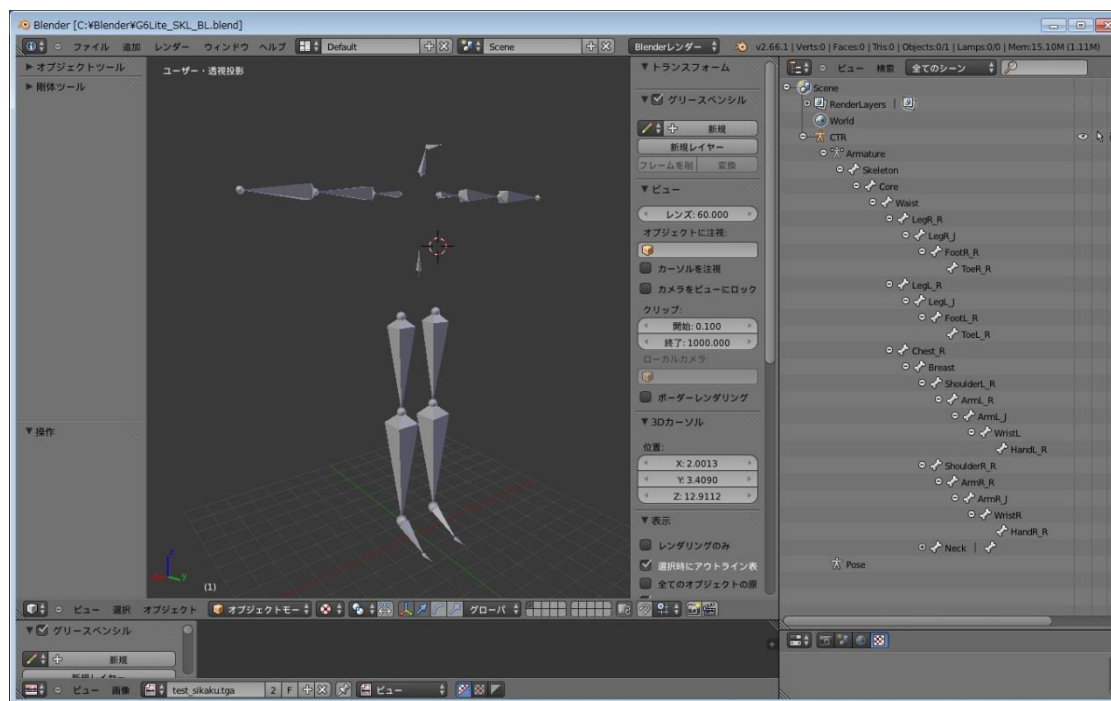


■ Tips ■

テクスチャをモデルフォルダに入れ忘れて「テクスチャが表示されない」というミスがよく起きるので注意。モデルは『モデルデータとテクスチャで1セット』で、一つのファイルにパッケージ化はされません。

EF-12 とりあえず

- スケルトンはよくわからないけどモデルだけ作りたいという方は[Download > Deformer] から**G6Lite**シンプルデフォーマ**for Blender**というアーマチュアファイルをDLし、これをガイドに使用してください。公式のモーションも流用できます。



EF-12 オマケ：背景も作れます

- 背景も実は同じ手順で作れます。違いはスケルトンの有無のみなのでシェーダーも任意のものを使用可能です。
- 背景独自の仕様は[How to Create > Stage model]を参照してください。

- Blenderをあまり使いこなせずに書いているので間違いや書き足りない情報があるかもしれません。是非ご助言や追加情報をツイッターまたはラウンジにお寄せください。
- スタANDARDシェーダーをBlenderでプレビューできる方法を検証してくれる方大募集！