

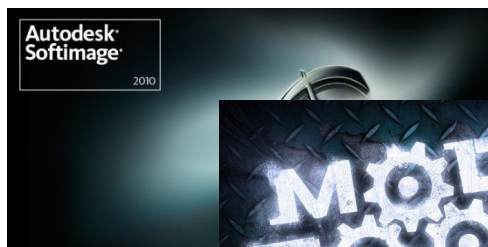
003D

3ds Maxによるキャラクター作成

003D Create Char by 3ds Max

EF-12 3ds Max からの出力方法

- Maxから直接EF-12に出力はできませんが、Softimage(Modtool)またはBlenderで仕上げ(マテリアルの設定のみ)をすれば出力可能です



OR



EF-12 1.概要

公式サイトにある
サンプルデフォーマ
(G6Lite_weightnull.fbx) インポート



モデリング
テクスチャ
ウエイト

エクスポート (.fbx)



マテリアル
(シェーダー)設定

デカルテクスチャ
のみでも出力可能
で簡単！！

エクスポート (.dae)

EF-12

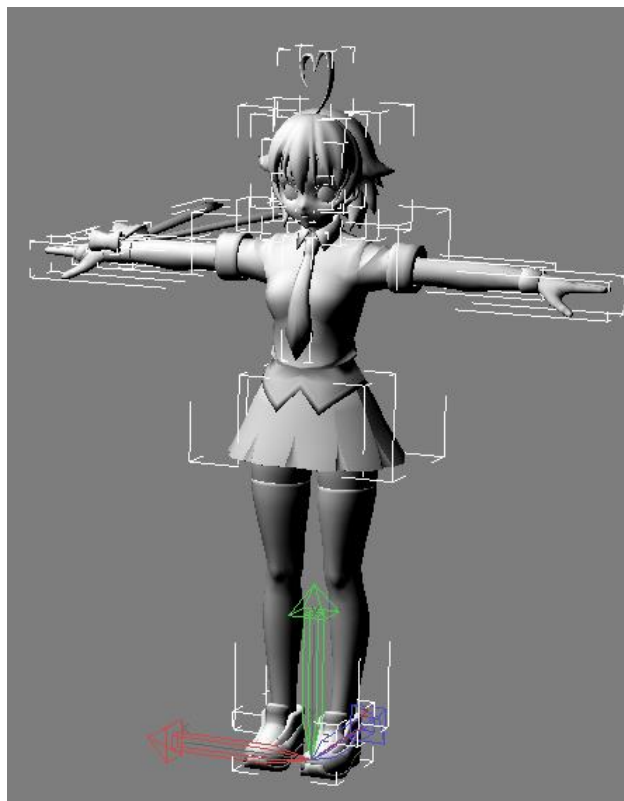


EF-12 2. 公式のスケルトンをインポート

- 公式サイトにアップしてあるG6Liteのスケルトン(デフォーマ)を本マニュアルに添付します。FBXなのでMaxにインポートしてください



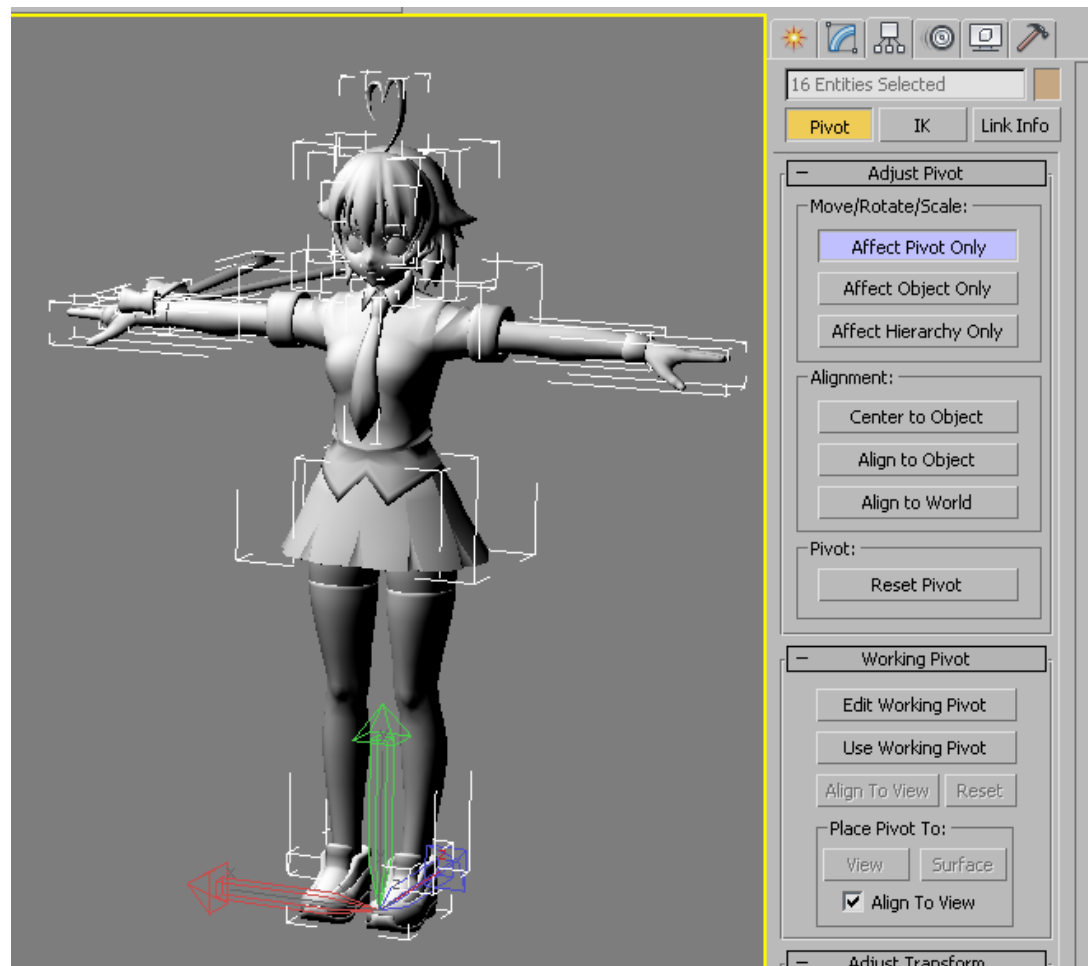
注意: あなたが自分で構築したスケルトン構造を使用することもできますが、その場合モーショーン一式も作る必要がでてきます。まずは公式のスケルトンを使用することを強くお勧めします。



公式の中の人Maxのモデリングに関してはわかりません。グッドラック！

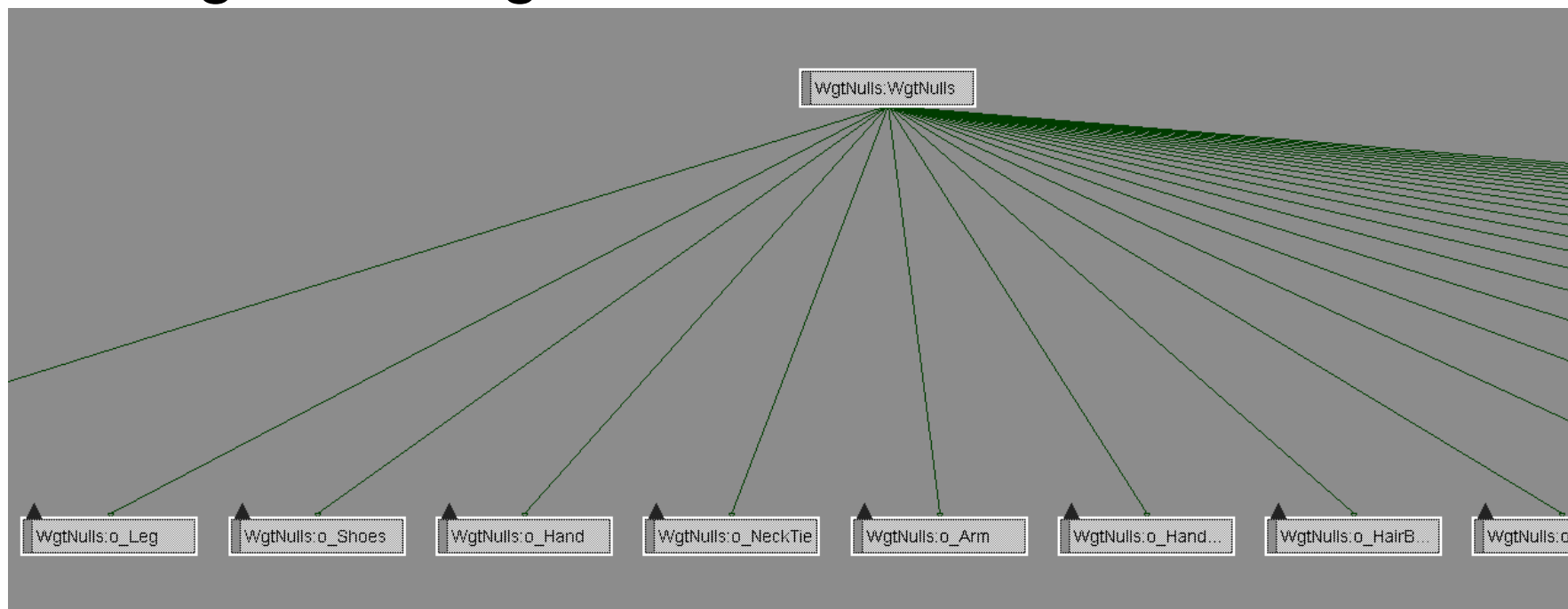
EF-12 4.エクスポートの準備①

コンバートの前にモデルの
ピボットをYupにする必要
があります。



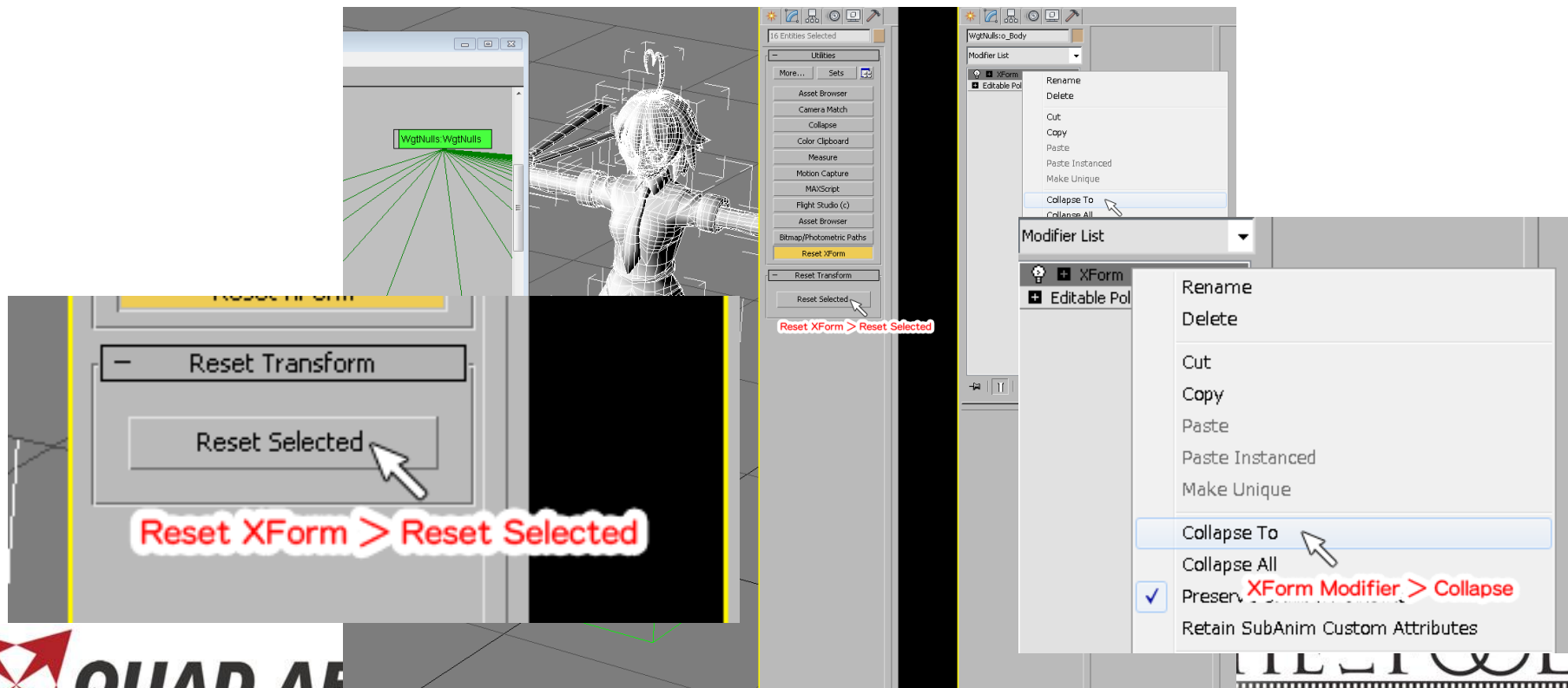
EF-12 5.エクスポートの準備②

- それにはまず全てのポリゴンオブジェクトを、サンプルデフォーマーのルートの子としてリンクします。
"WgtNulls:WgtNulls")の子としてリンクします。



EF-12 6.エクスポートの準備③

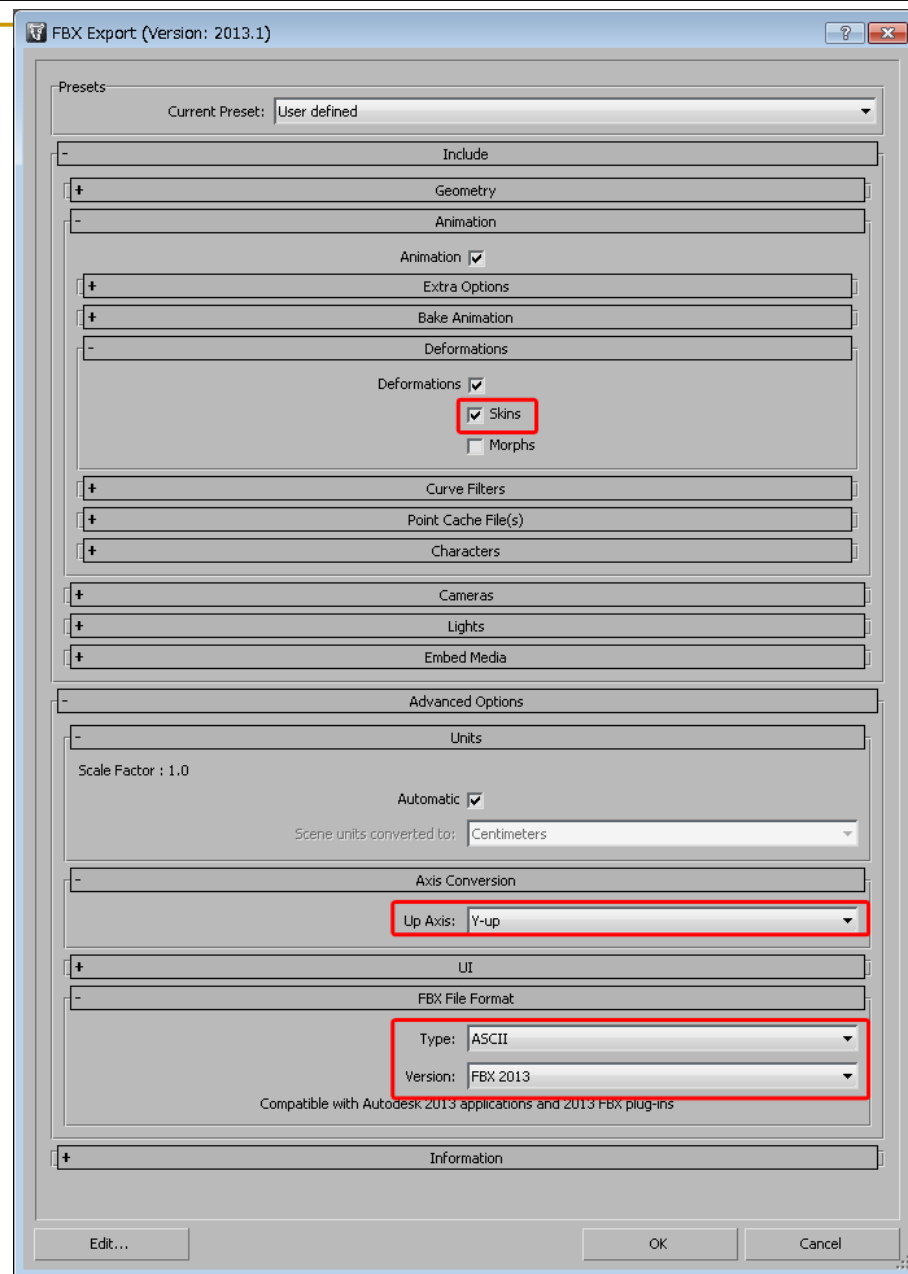
- その状態で全てのポリゴンオブジェクトに、ユーティリティの"Reset XForm"を適用し、追加されたXFormモディファイアを集約することで、全オブジェクト一括で基点をYupに揃えることができます。



EF-12 7.エクスポート

■ FBX形式でエクスポートします。

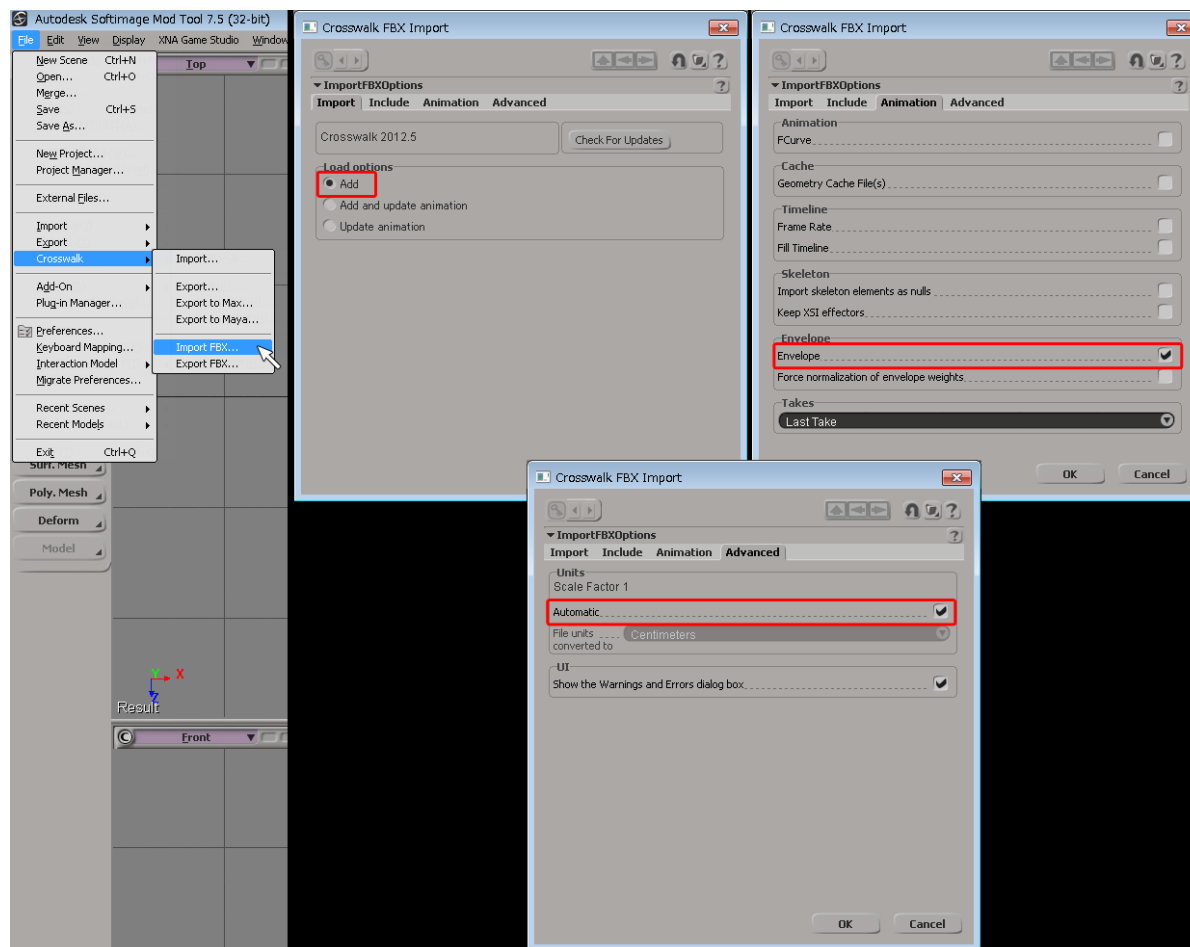
(ポリゴン形状、テクスチャのUV設定、スキンウェイト設定等をそのままコンバート可能です。)



EF-12 Softimage/Modtoolの場合



- エクスポートした.fbxファイルを、SModToolのFile>Crosswalk>Import FBX...から読み込みます。



EF-12 9.Softimageでマテリアルを設定

あとはSIModToolでEF-12用マテリアル設定を行い、通常どおりにCOLLADA形式の.daeファイルを書き出すだけです。



(003_Char StandardMat manual include this manual)

(なおSIModToolにはマテリアルデータだけを保存したり他シーンからマテリアルをインポートする方法は無いので、何度もMax側でモデル修正をしてコンバートをやり直す場合など、SI側でマテリアルがすでに用意されているような場合にはSIであらかじめその.expシーンを開いておいたところに.fbxファイルをインポート、設定済みマテリアルを適用してやればOKです。)

EF-12 10.FoolToolsでコンバート

- エクスポートした.daeをEF12_FoolTools¥Data¥Modelフォルダに入れてください([FoolViewer1.53B](#)でも同じ作業ができます)。
- 以下のバッチファイルをダブルクリックするとdaeがEF-12用のモデルに変換されます。
“EF12_FoolTools¥ConvModel.bat”
 - 以下のファイルが生成されていればコンバートは成功です。
「.fmdl」 ゲーム用モデル
 - 「.fmdla」 データチェック用アスキーファイル
 - なおコンバートは30分以上かかる場合もあるのでご注意ください。



EF-12 11 Blenderでの作業手順

- ここからの作業は下記のいずれかのマニュアルを参照してください。

003C_Char_Blender_man
http://ef-12.com/?page_id=2281



003C_Char_BlenderEasy_man
http://ef-12.com/?page_id=3961

シェーダー設定もでき高品質な表現ができるマニュアル

シェーダー設定不要で非常に簡単なマニュアル
Fbxを読み込んで.daeをエクスポートするだけ！

- まずは簡単なほうで出力できるようになってから高品質な表現に挑戦することをお勧めします。