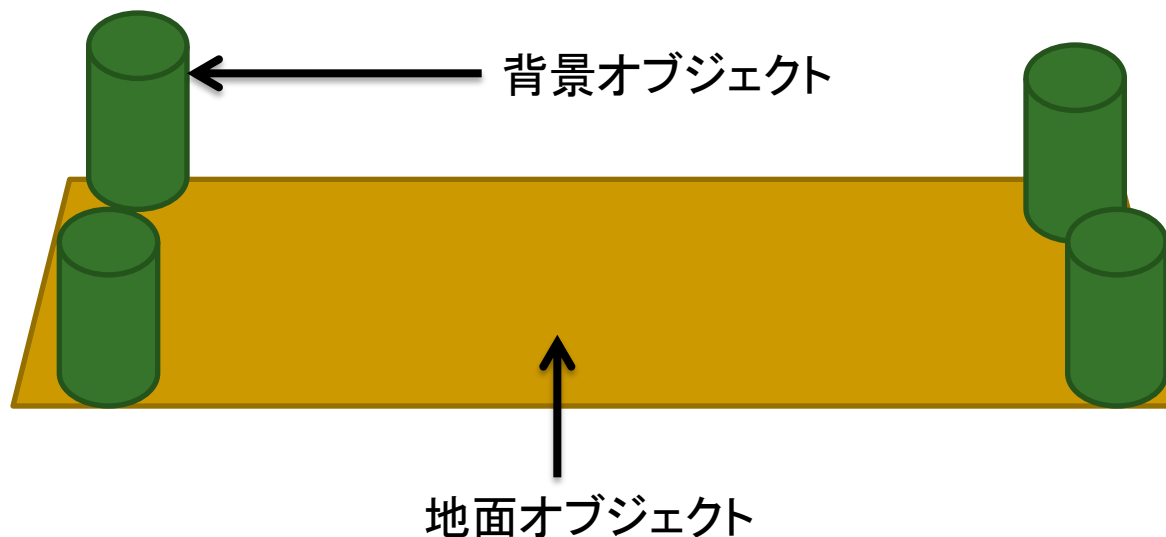


Stage model 「背景モデル編」

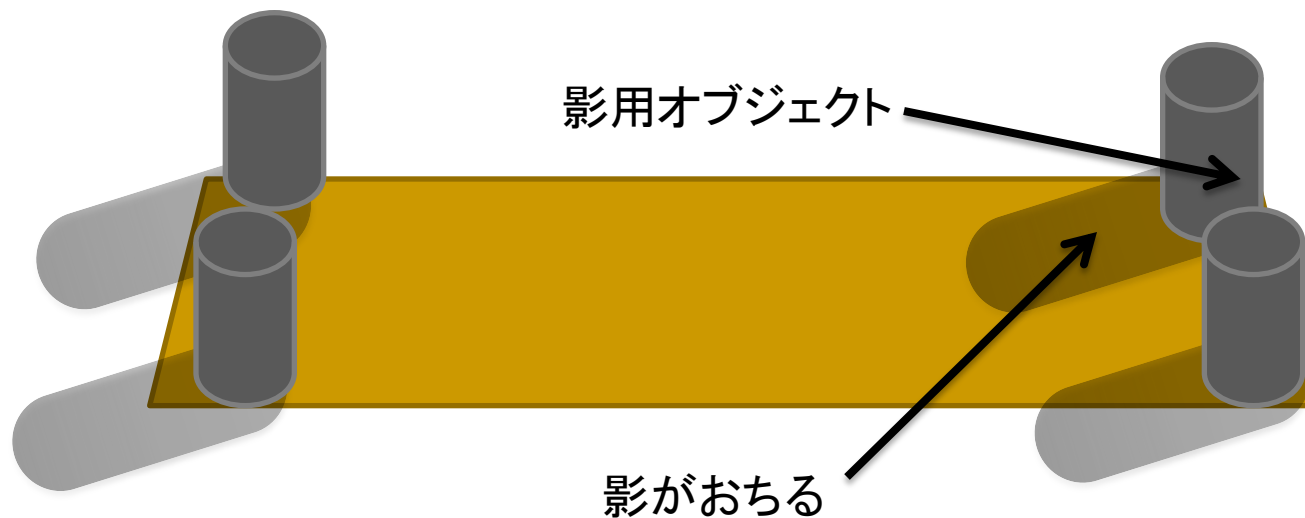
018_StageModel

EF-12 Stageの概要

- EF-12のステージの構成は極めてシンプルです。
簡潔に言えば「背景」と「地面」で全てです。

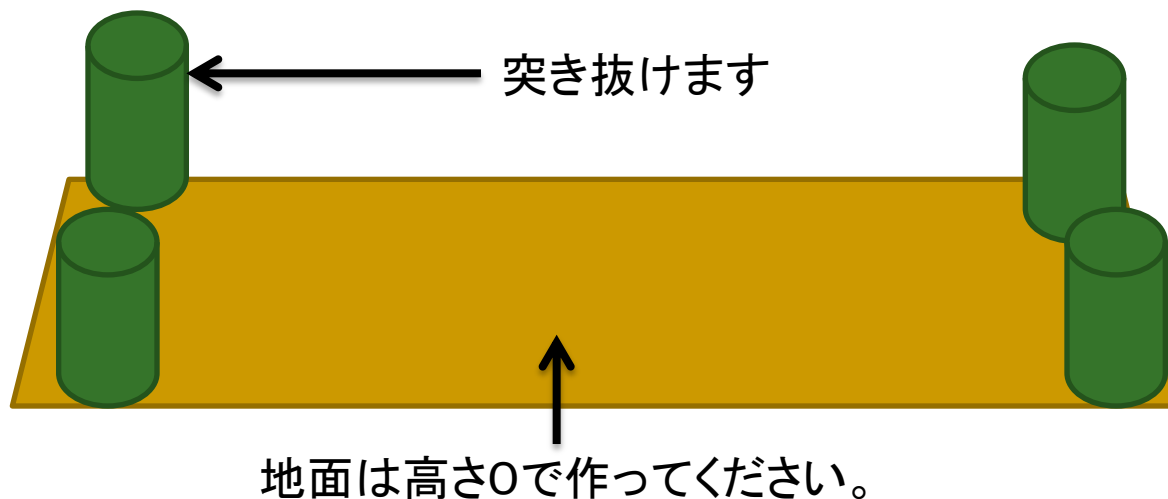


- 影を落とすために「影用オブジェクト」が必要ですが、パフォーマンスを気にしなければ表示用オブジェクトを指定しておけば作る必要はありません



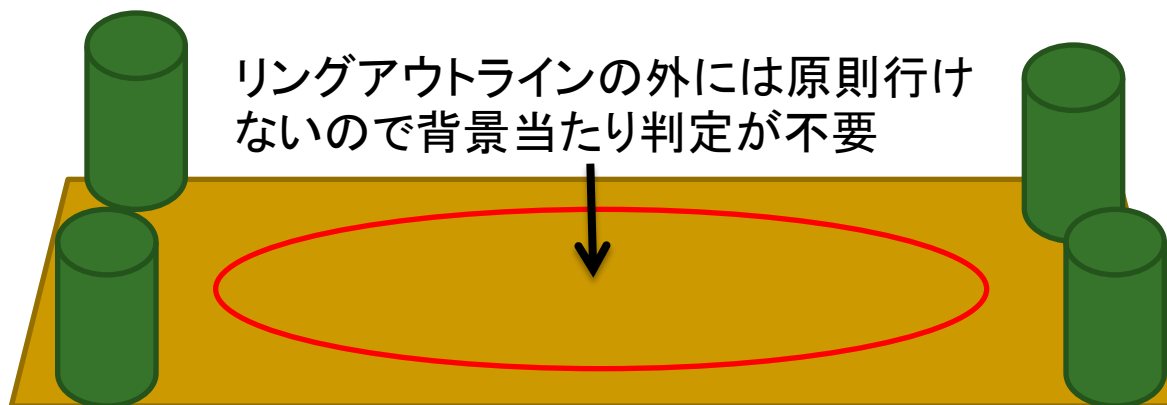
EF-12 Stageのコリジョン(当たり判定)

- 当たり判定の設定や、そのためのオブジェクトは必要ありません。
- 背景オブジェクトは接近すると突き抜けます。
- 地面は「必ず高さ0である」と決まっています。



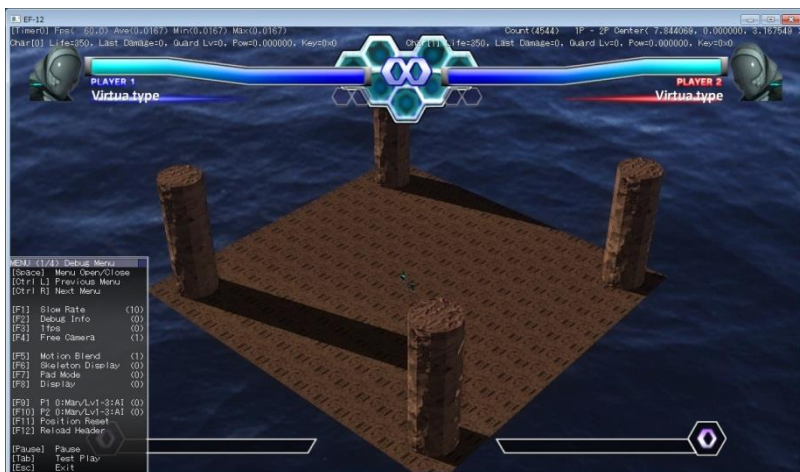
EF-12 コリジョン不要な理由

- 対戦モードではリングアウトラインの外に出ると試合終了なので背景立体物にはコリジョン不要なのです。
- 多少外に出るのでリングアウトラインより数m外に立体物を作ってください。
- リングアウトラインはあなたの好きな大きさにできます。



EF-12 サンプルステージ

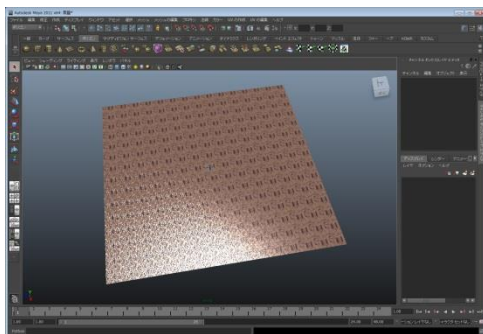
- 以下のようなサンプルステージを用意したので公式サイトのDOWNLOAD>Manual and Samplesでダウンロードしてください。



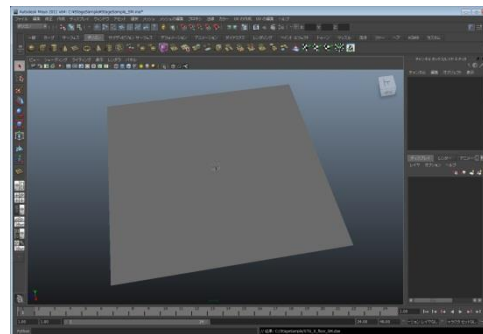
- 以下このサンプルをもとに作り方を解説します

EF-12 製作の流れ

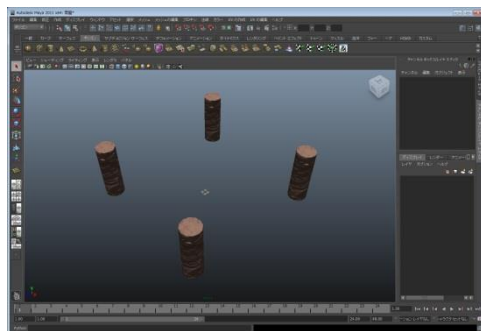
- モデルデータ自体はキャラと同じなのでキャラモデル製作マニュアルを参照してください。
- 以下の4つのモデルを作ります



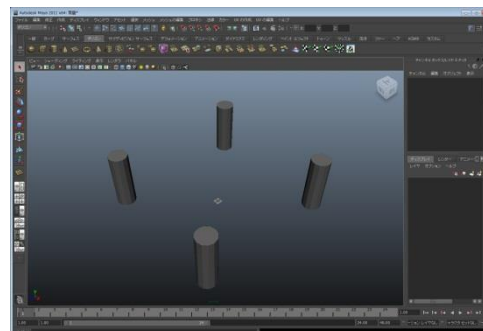
ステージ地面



ステージ地面影
(必須でない)

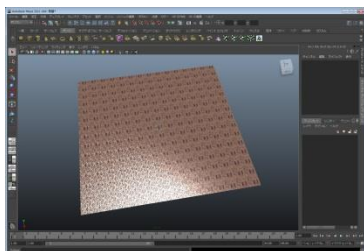


背景オブジェクト



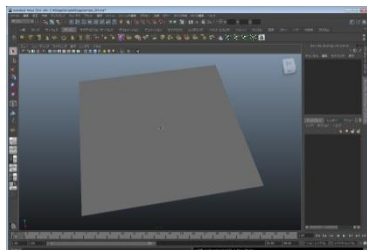
背景影
(必須でない)

EF-12 製作の流れ2



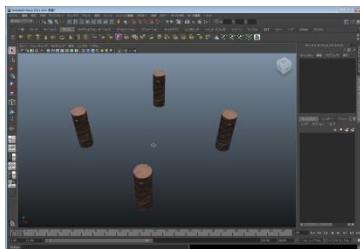
地面

- ・戦闘範囲の地面は必ず高さ0にしてください
- ・作成後に移動、回転、スケールをフリーズしてください
- ・必ずしも1オブジェクトでなくてもかまいません



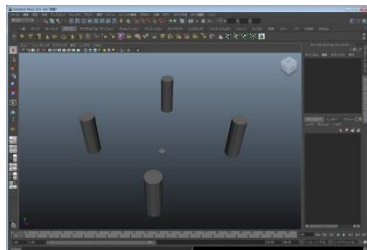
地面の影モデル

- ・影モデルは面倒であれば地面と兼用にできます (iniファイルで指定)
- ・テクスチャは不要。マテリアルも適当でOK
- ・形状がだいたい一致すればよいので適度にリダクションする



背景

- ・戦闘範囲から数m離れたところから作成してください
- ・1オブジェクトでなくても構いません。これもフリーズしてください。

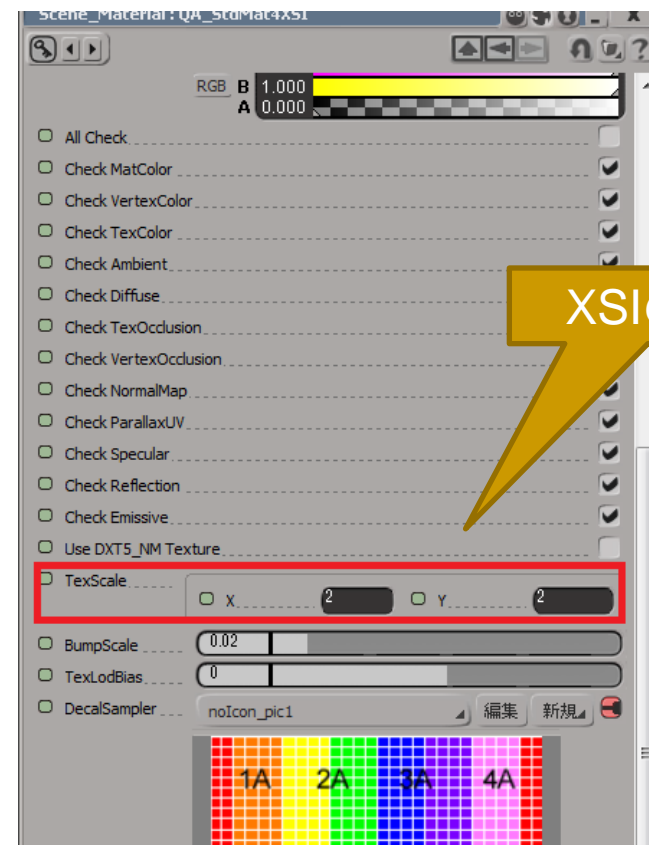
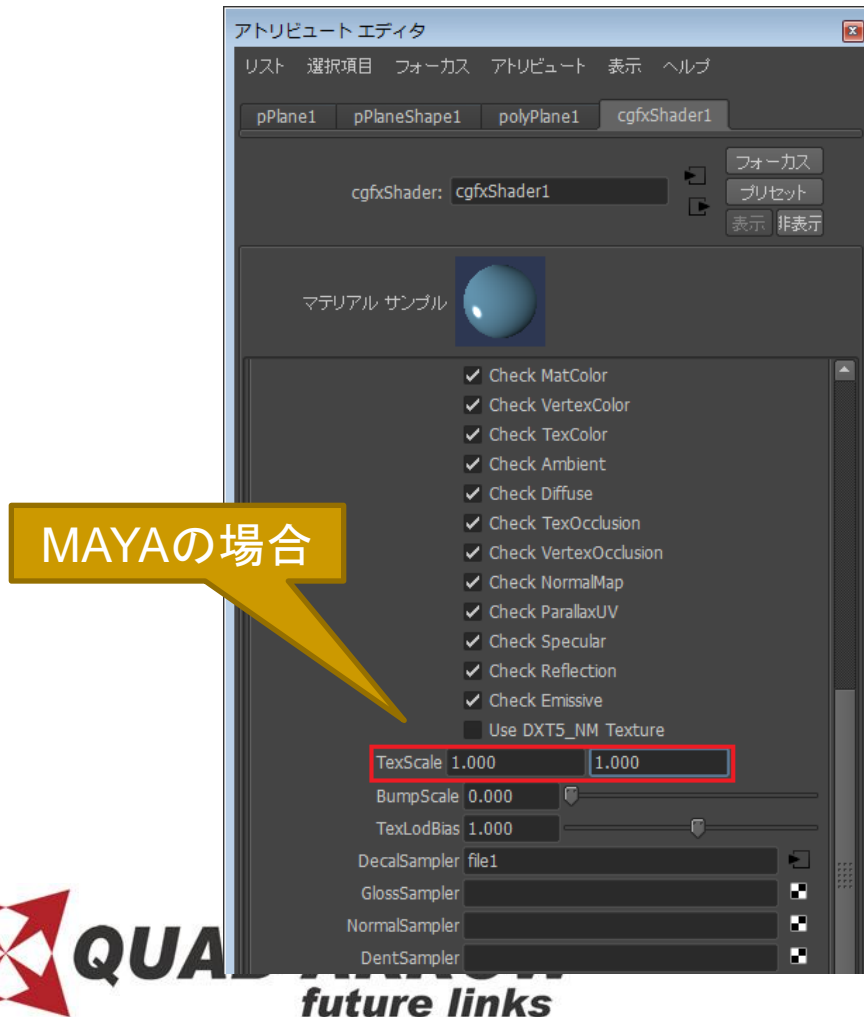


背景の影モデル

- ・地面の影と同じです
- ・これも移動、回転、スケールのフリーズを忘れずに

EF-12 テクスチャのリピート設定について (1/2)

EF-12用のテクスチャのリピート適用はCGツール標準の機能ではなく、CgFXShaderアトリビュート内のTexScaleの値の設定が反映されます。標準機能のリピート設定はゲーム内描画に反映されません。



EF-12 テクスチャのリピート設定について (2/2)

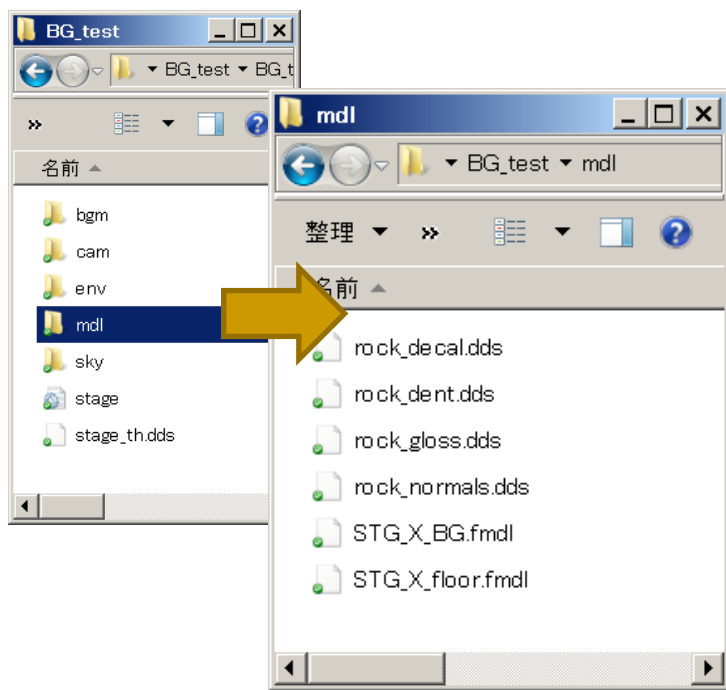
このようにスケールの値=リピート回数になります。



※注意事項

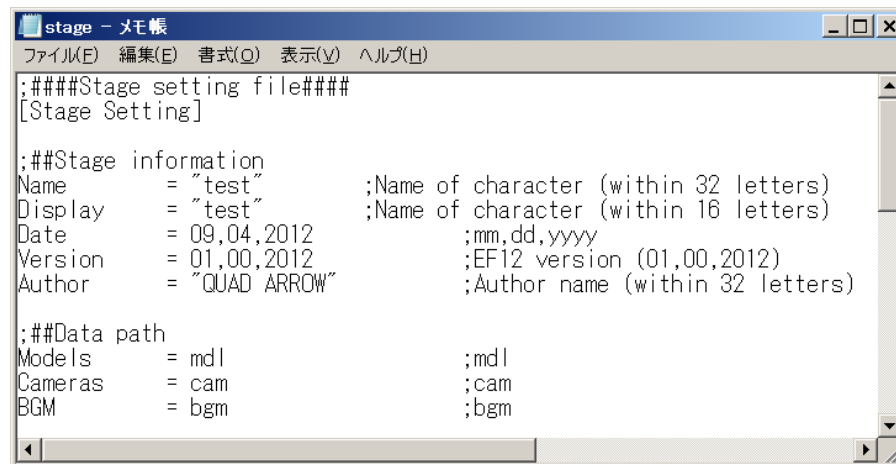
1. UV座標が0,0~1,1の外にあると正常に表示されなくなります。
2. テクスチャの一部を切り出してラップすることはできません。
3. 3DCGソフト側の設定は読まれません(place2dTextureによる設定等)
4. ラップのみ対応です。ミラーリング等はありません。

EF-12 データの設定



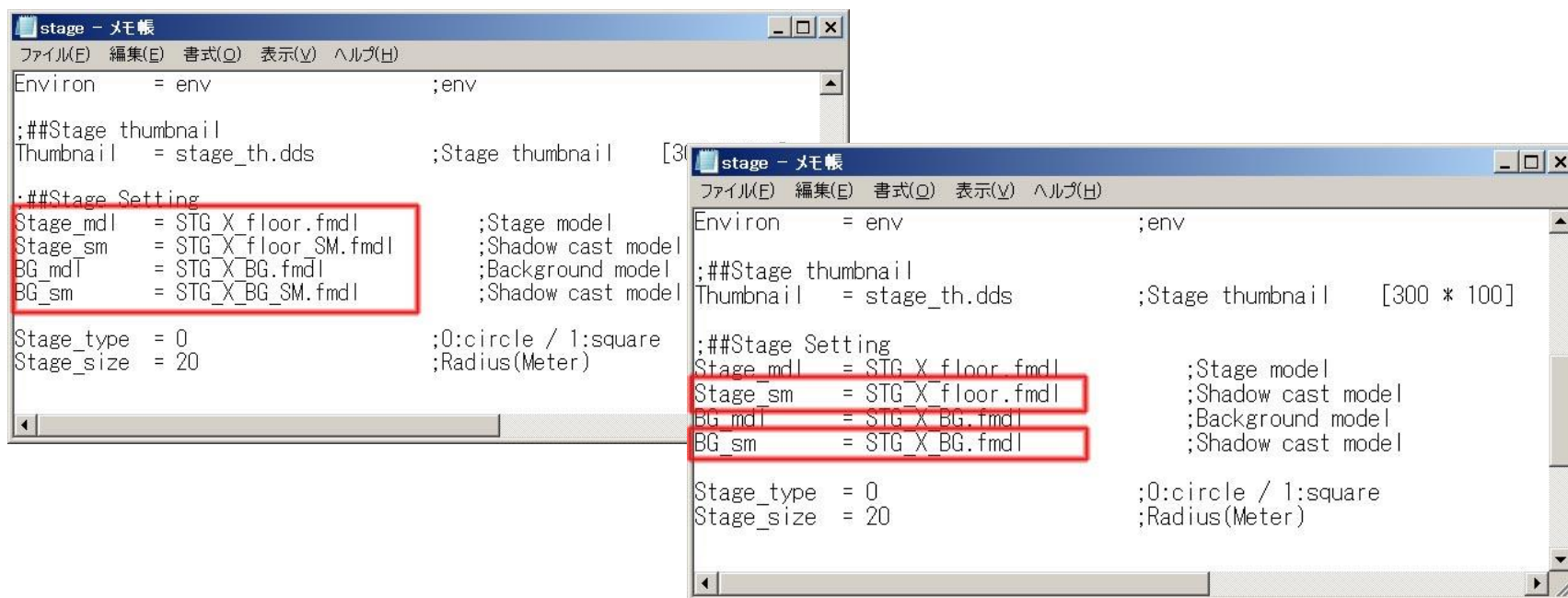
作成したモデルをキャラ同様にdae > fmdlにコンバートし、data¥stage¥新しいステージのフォルダ名¥mdlフォルダにテクスチャと一緒に入れてください。

データを入れたら設定します。mdlフォルダと同じ階層にあるstage.iniという書類をテキストエディターで開いてください。



EF-12 Stage.iniの書き方

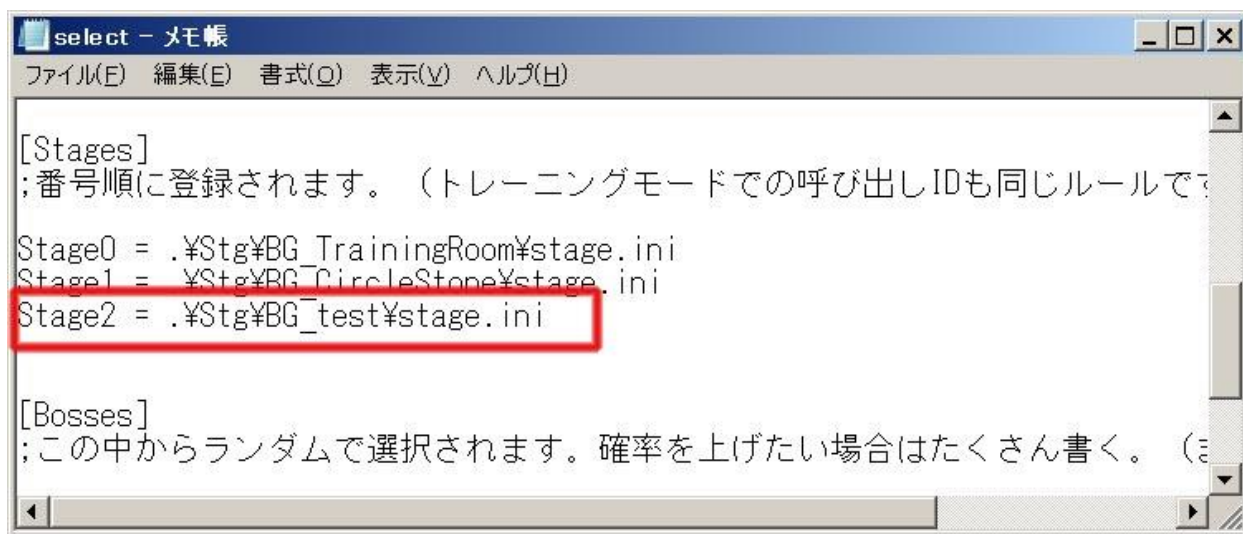
- ##Stage Settingに今入れたモデルを記述。上から地面、地面影、背景、背景影です



- 影モデルを作っていない場合表示モデルを指定すれば可↑

EF-12 結果の確認

- 次にdata¥select.iniを開き、data¥stage¥新しいステージのフォルダ名¥stage.iniを追記します。



- これでステージの設定完了。ゲームを起動すると追加されたステージが選択できます。

- サンプルステージがこのように表示されればOK!
- あとは自分の好きなようにステージを作ろう！



EF-12 その他ステージ関係のtips

◆Stage.ini

- ・stage.iniのDisplayがセクターで表示されるステージ名です。
- ・Stage_type でリング形状を丸か四角の好きなほうに変えられます
- ・Stage sizeでリングの大きさを好きに変えられます。

◆BGM

- ・BGMフォルダに好きな曲を入れてEnvironment for Stageに記述すればステージBGMを好きに変更できます。

◆Camera

- ・Cameraは予約機能のため2013年5月現在無効になっています

◆sky

- ・最遠景の絵をここに入れてstage.iniで指定すると好きな遠景にできます(ddsはcube mapで保存してください)

◆env

この中にあるプリセットの環境設定ファイルを書き換えれば昼や夜、夕方、影の濃さなど環境を自由に変えられ、一つの背景データでいろいろな雰囲気バリエーションを増やせます。これが一番面白い改造です。