

-----  
登録によく使うショートカット  
-----

ウィンドウのカメラ操作 (S)

移動→左ドラッグ、回転→右ドラッグ、ズーム→中クリック or マウスのホイール

- ・ 選択

オブジェクト選択 (スペース)

ポイント選択 (T)

エッジ選択 (E)

ポリゴン選択 (U)

- ・ 操作

拡大縮小 (X)

回転 (C)

移動 (V)

親子関係を作る (I)

ジョイント/ブランチの移動 (Ctrl+J)

ウェイトペイントモード(W)

ウェイトペイントモードでペイントしたいウェイトのボーンを選択(D)

- ・ モードの切り替え(必要な物のみ)

**Model(1)**

左メニューにモデリング用の項目を表示します。

**Animate(2)**

左メニューにアニメーション用の項目を表示します。

- ・ ウィンドウの呼び出し(必要なもののみ)

**MaterialManager (Ctrl+7)**

色を設定するウィンドウ。

**SceneLayerManager (6)**

レイヤーを操作します。

**Schematic (9)**

オブジェクトとボーンをツリー構造で操作します。

## ●アクセサリを Dance×Mixer に登録する

### ■3Dソフトでの手順

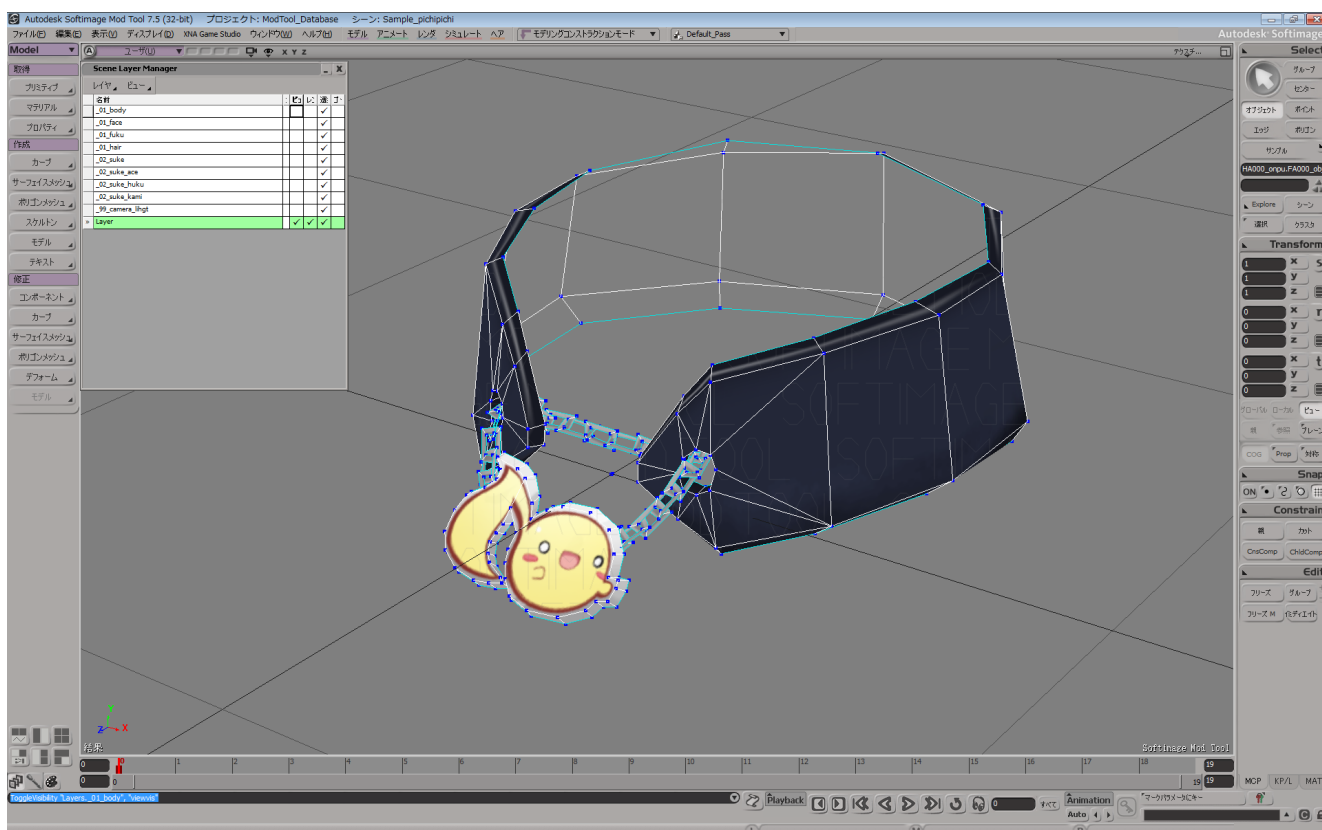
※ レイアウトは Softimage レイアウトになっています。

- ・ Softimage ModTool で Sample\_pichipichi を読み込んでください。

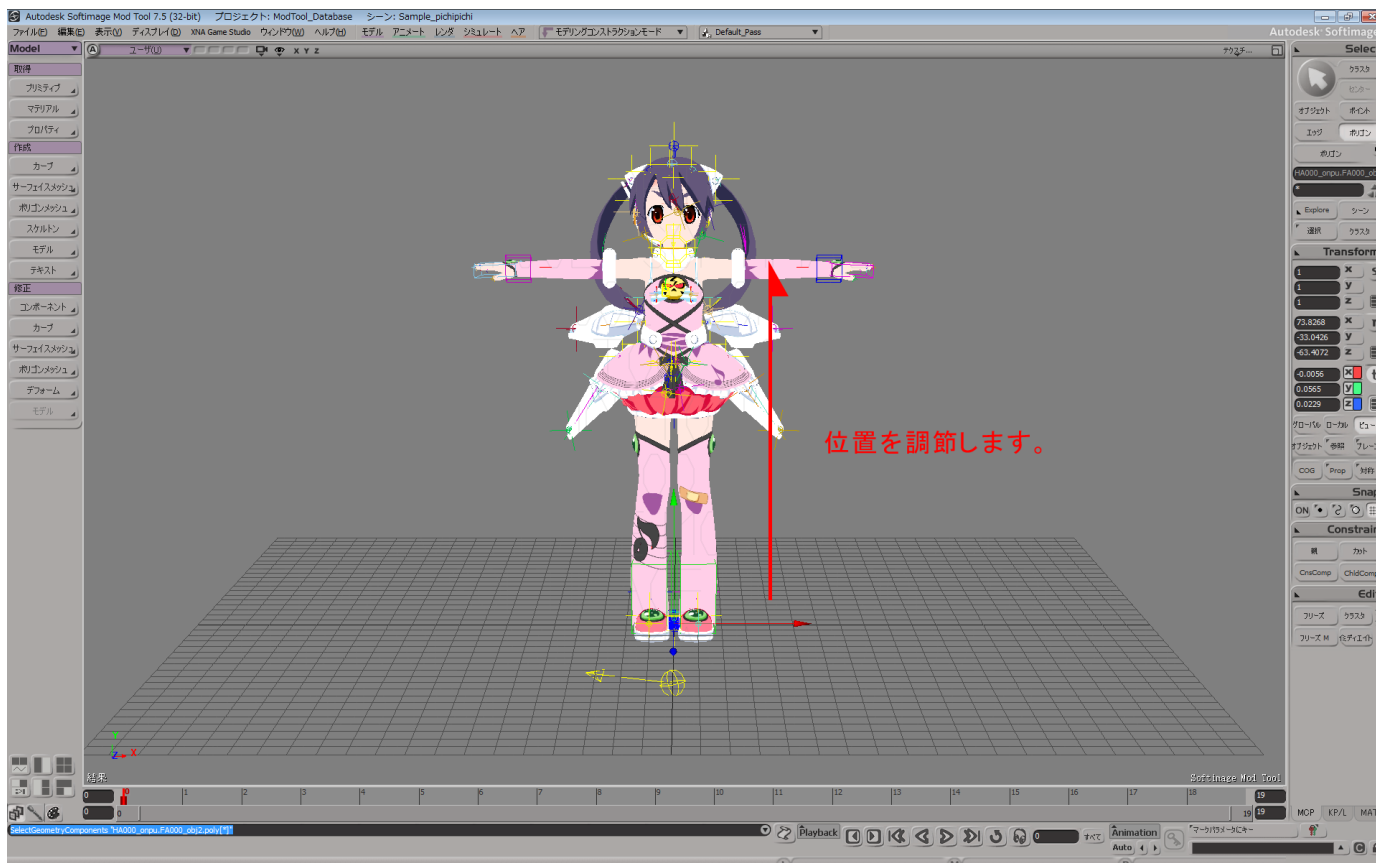


- ・ 外部から読み込みやモデリングをおこないアクセサリデータを用意してください。

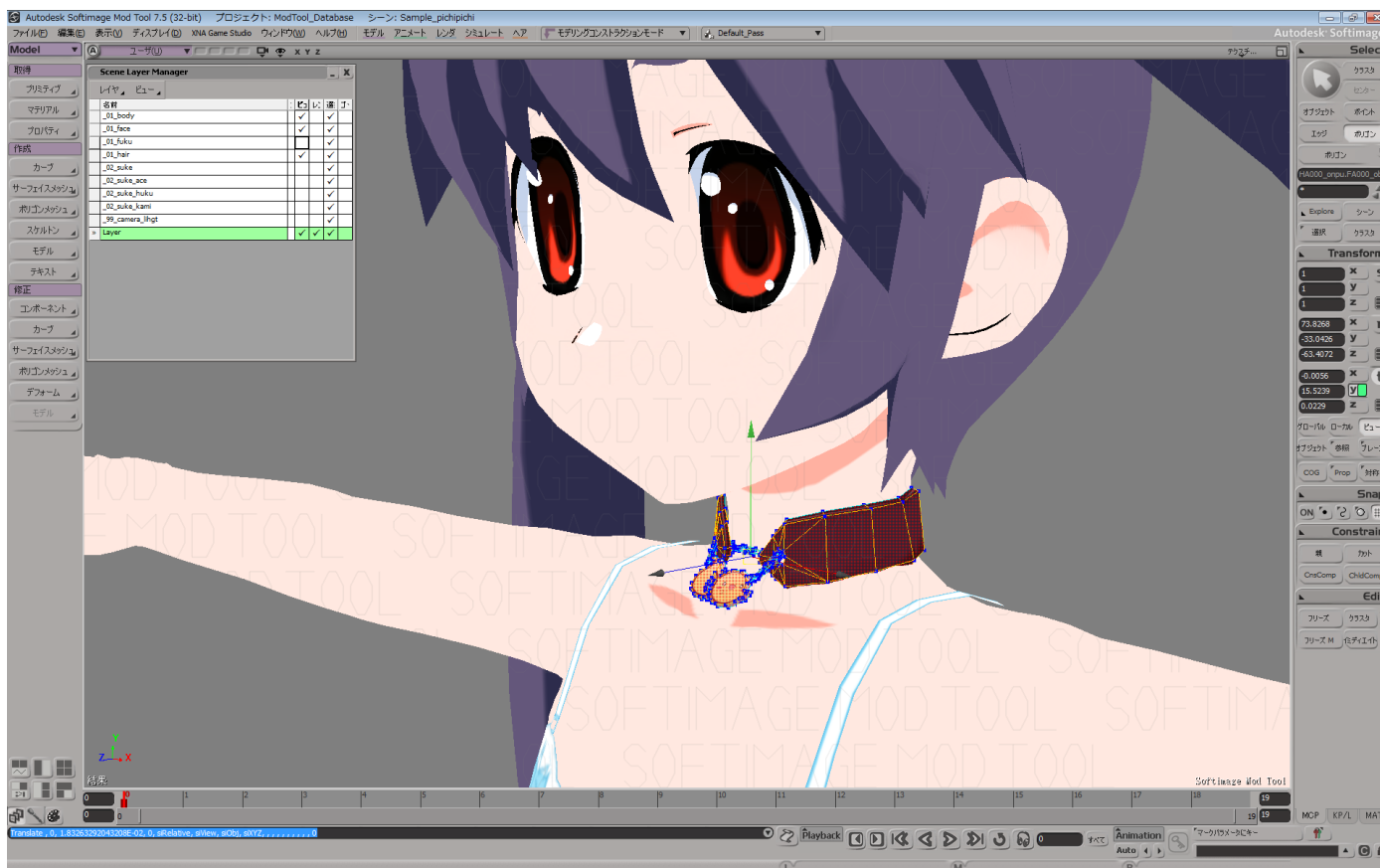
図では再現性を向上するためポリゴンの背面を非表示にしています。



- ・サンプルモデルに合うように頂点やポリゴン単位で位置やサイズを調節して下さい。



使用しないデータは SceneLayerManager (6) で非表示にすると便利です。

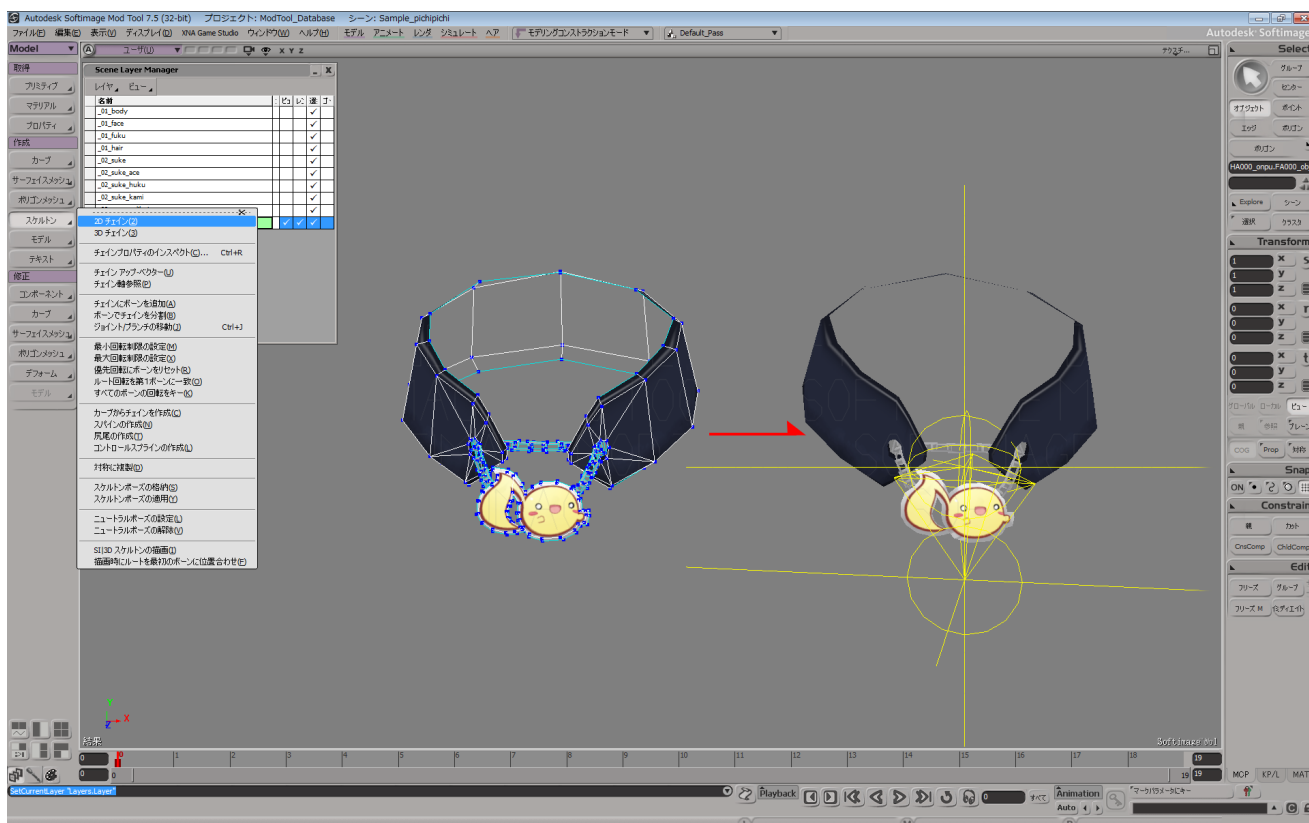


調節と同時に色毎や要素毎にクラスタ（色分け）をしておくと後々便利です。

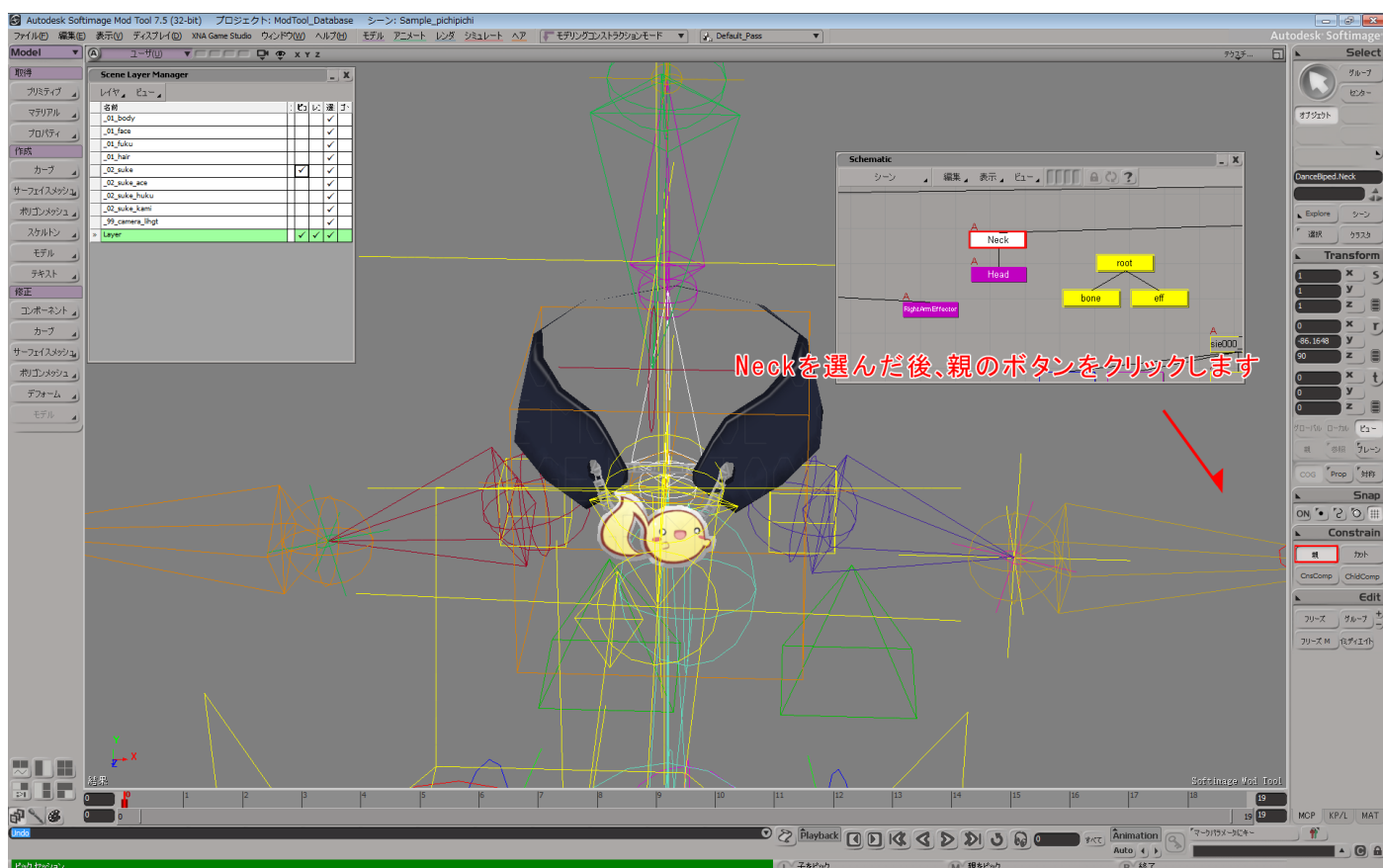
設定方法はポリゴンを選んで MaterialManager(Ctrl+7)で「選択オブジェクトにマテリアル」を適用で作成します。

- ・揺らしたい物がある場合スケルトンの2Dチェーンもしくは3Dチェーンで揺らしたい物に合わせてボーンを作成して下さい。

スケルトンのメニューのジョイント/ブランチの移動（右ドラッグで単体の移動、中ドラッグでグループの移動）を使って目的の場所にスケルトンを配置します。

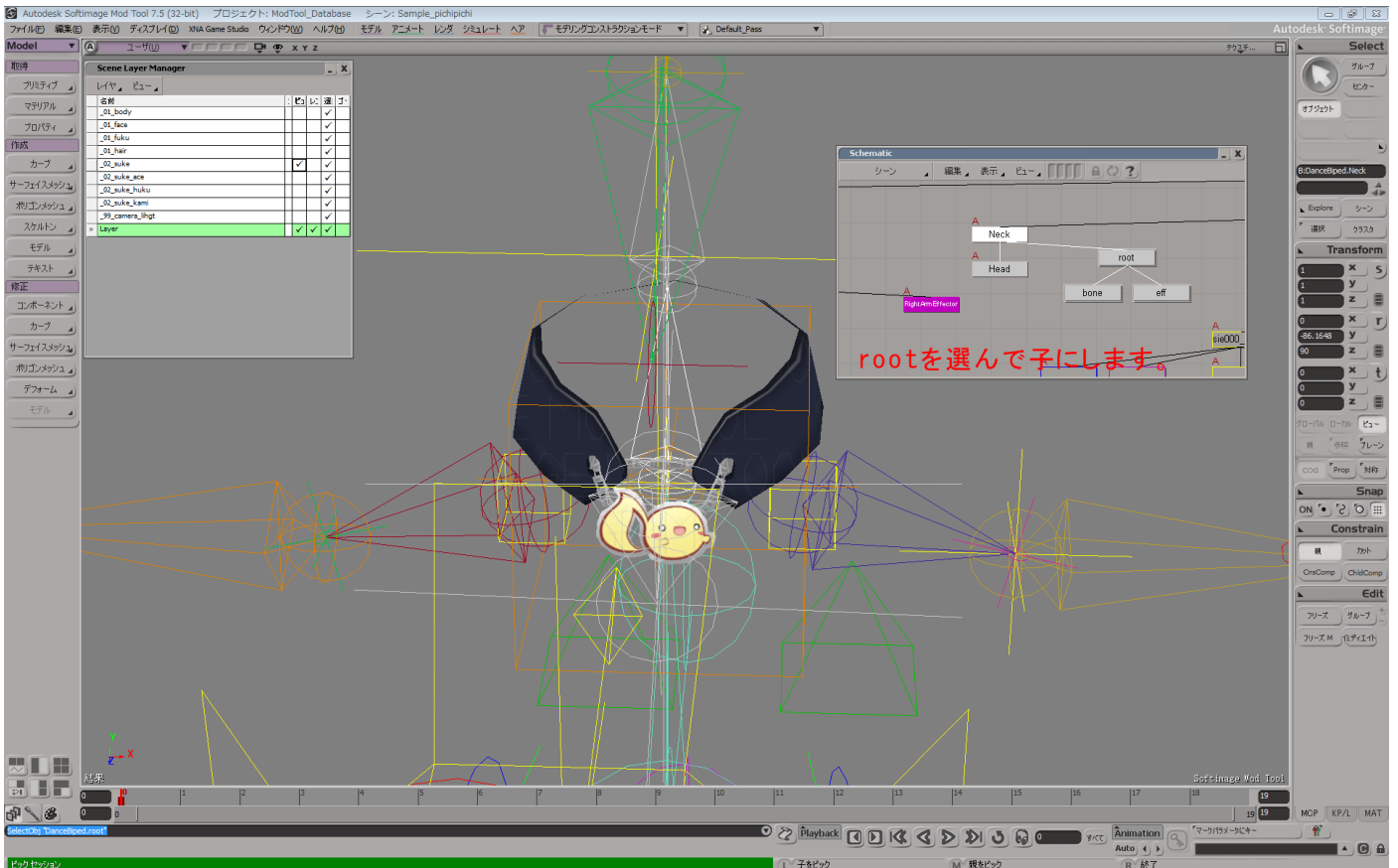


- ・このままではボーンが追従しないので、親にしたいオブジェクトを選んで画面右側の親ボタンをクリックして

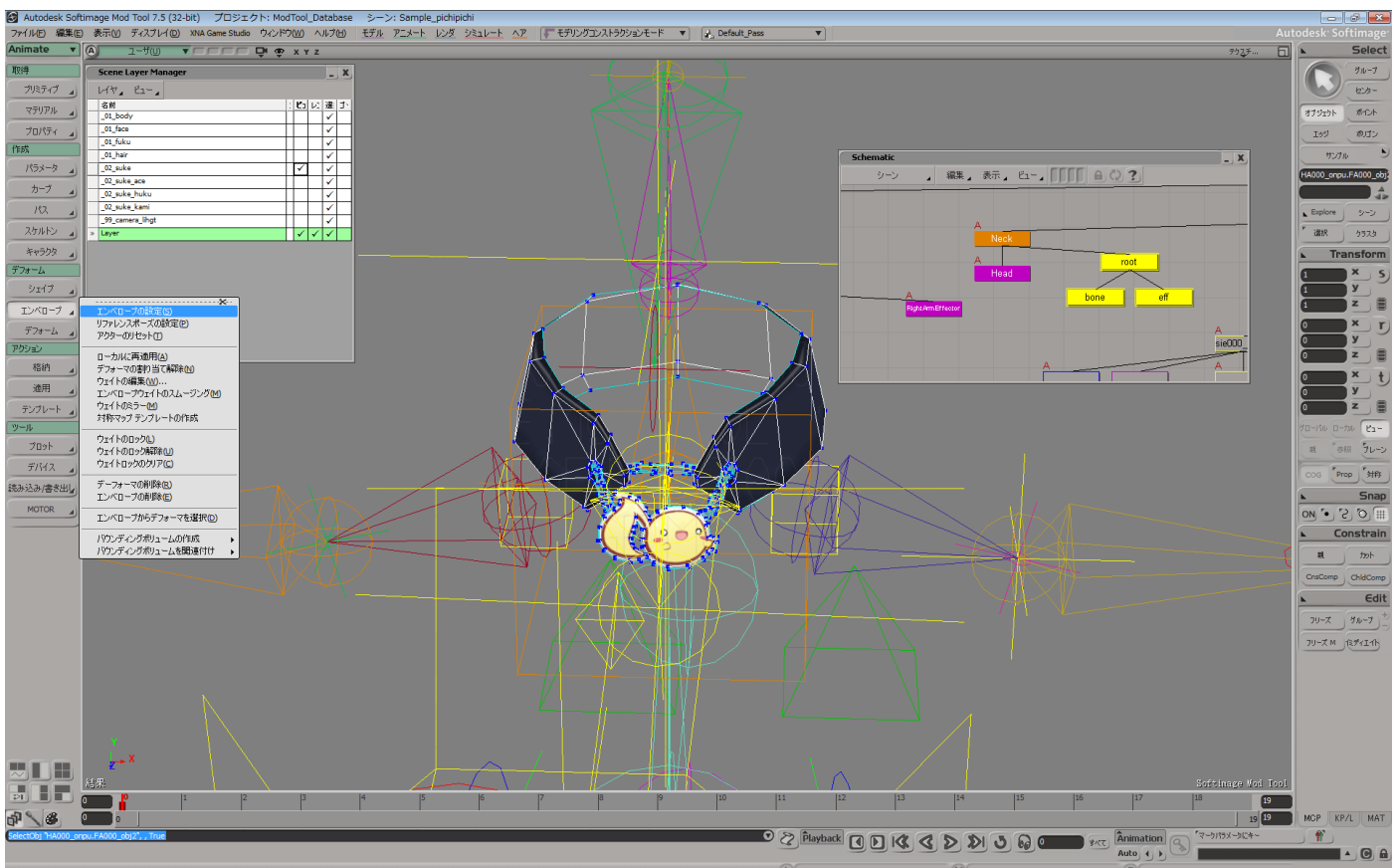


子を選んでリンクして下さい。

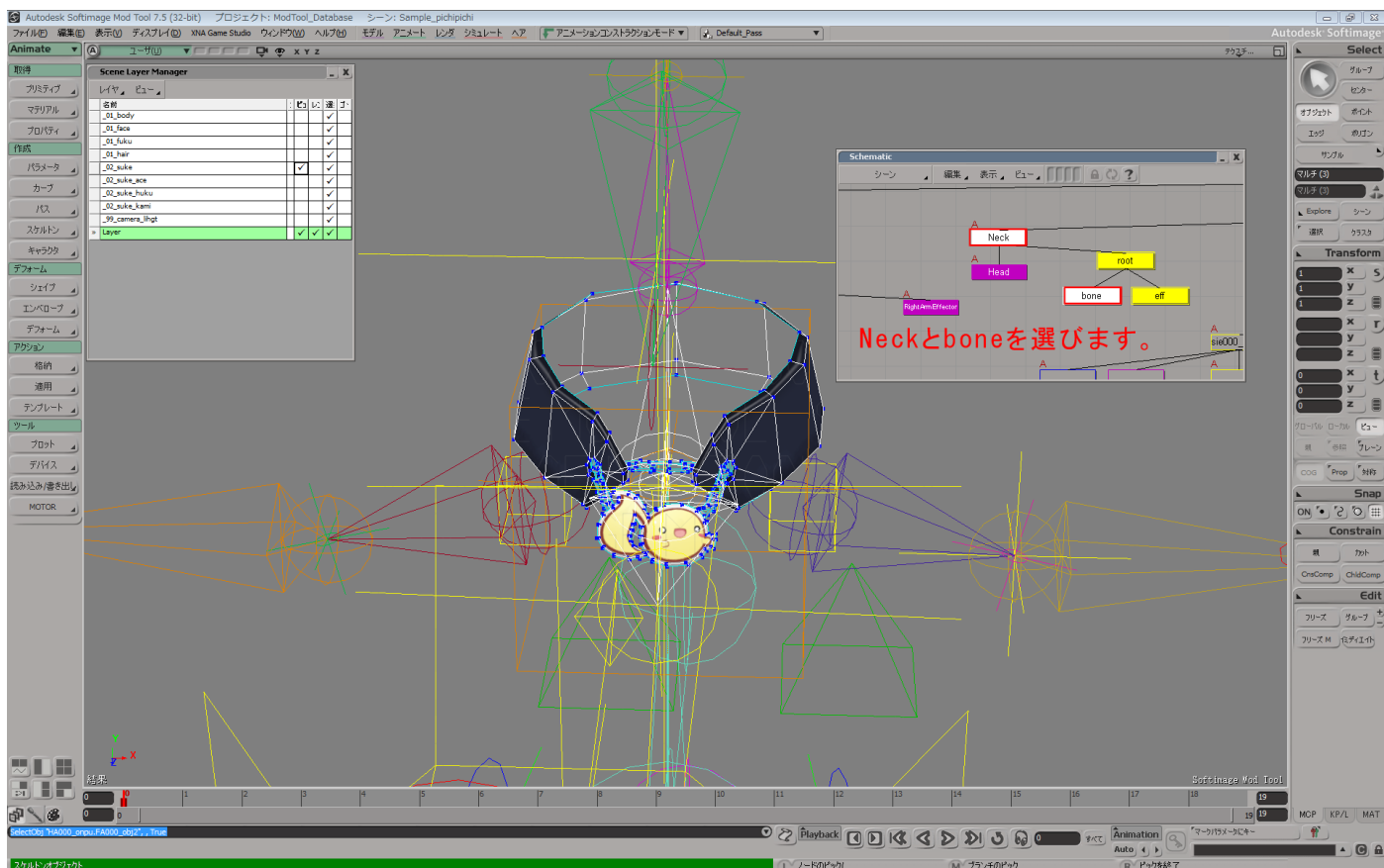
(スカートの揺れを設定したい場合、HIP に親子付けをするとめり込みが軽減されます。)



- ・位置などを調節したらウェイト（ボーンからの影響力）を設定します。オブジェクトとして選んで Animate (2)に切り替えエンベロップメニューのエンベロップの設定をクリックして下さい。



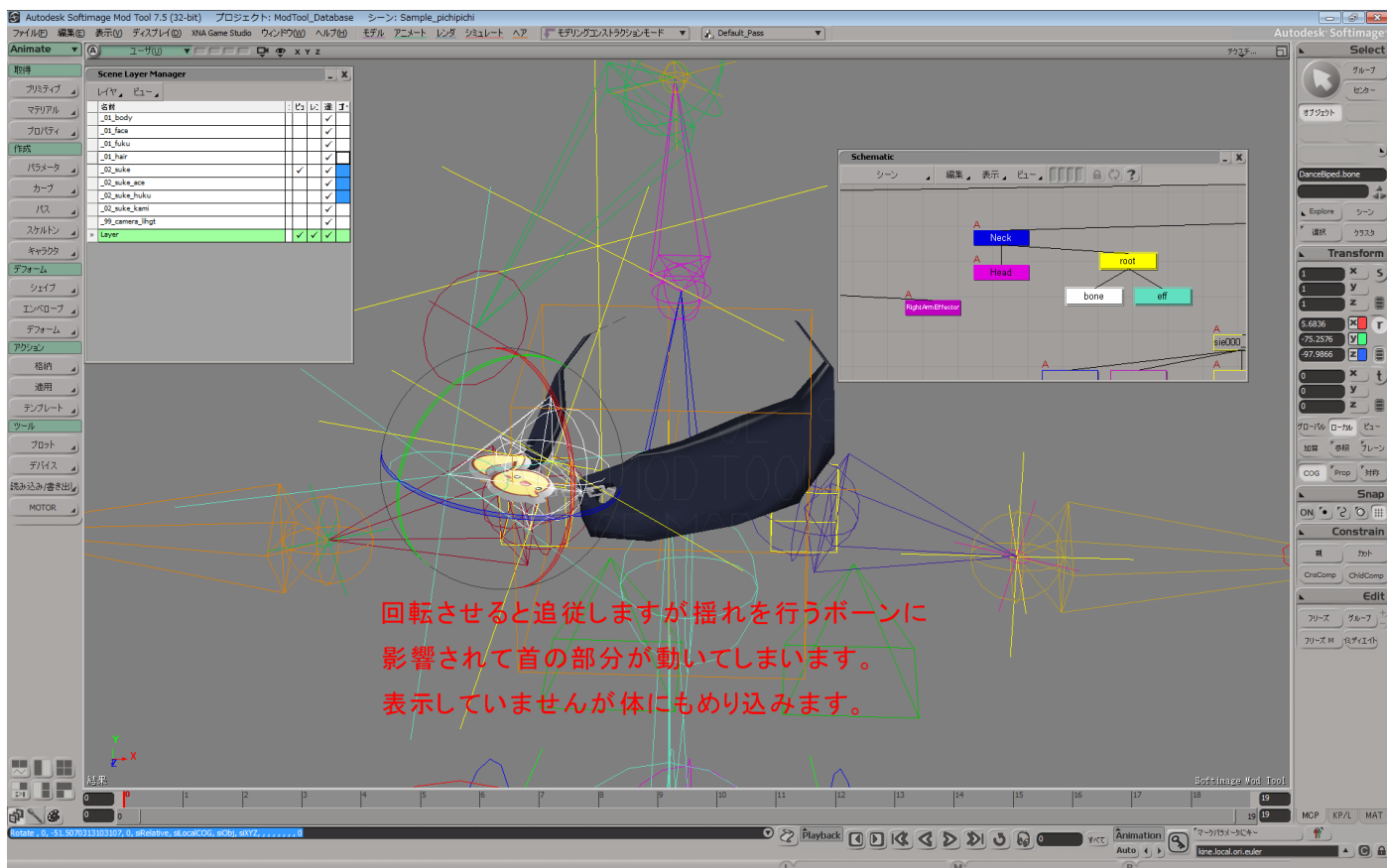
出てくるウィンドウで「はい」をクリックの後、追従させたいボーン（複数可）を選んで



右クリックをして下さい。

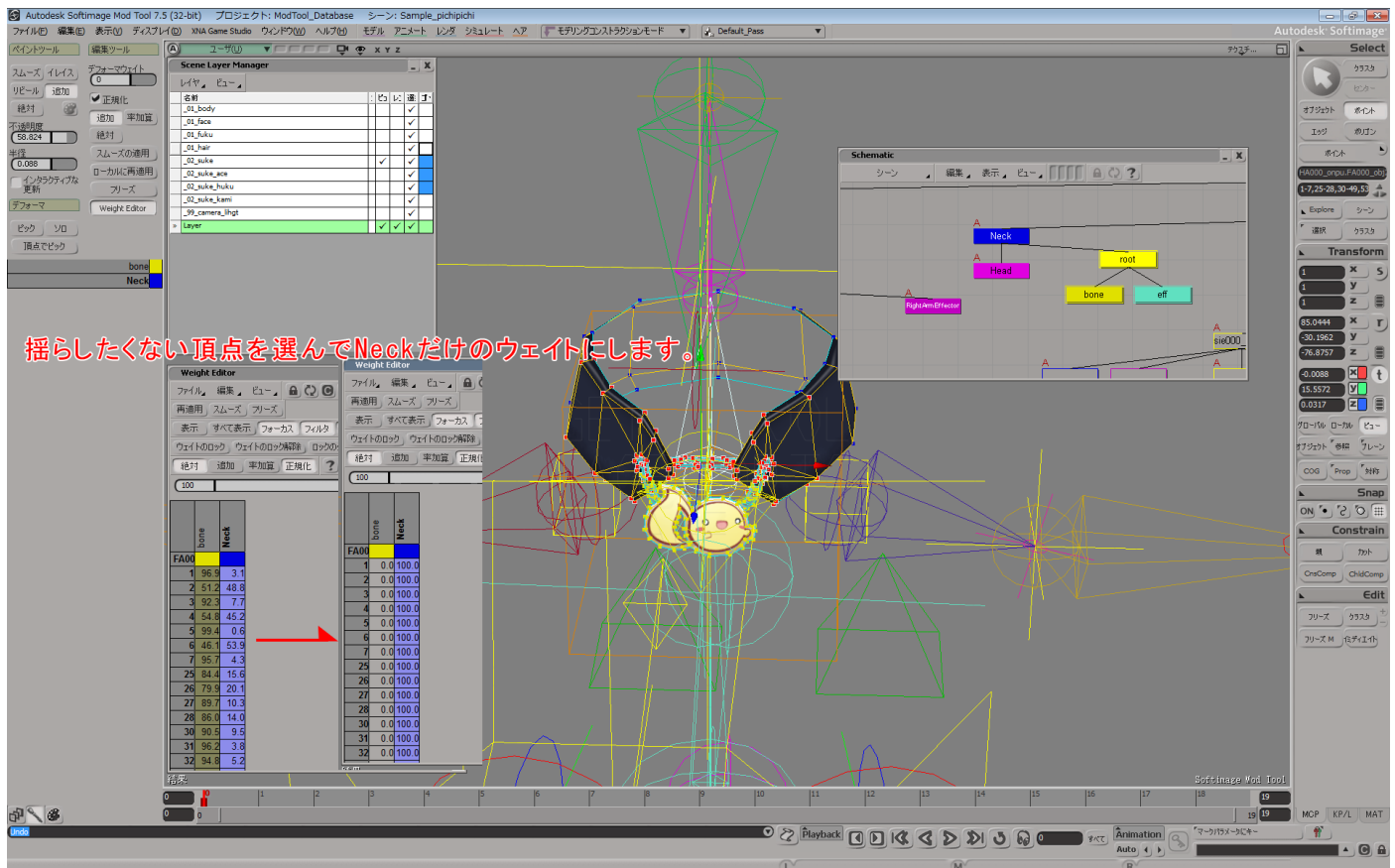
※ 誤って選んでしまった場合は Ctrl+左クリックで1つ戻ります。

- ・ ボーンを動かして追従するかを確認して下さい。

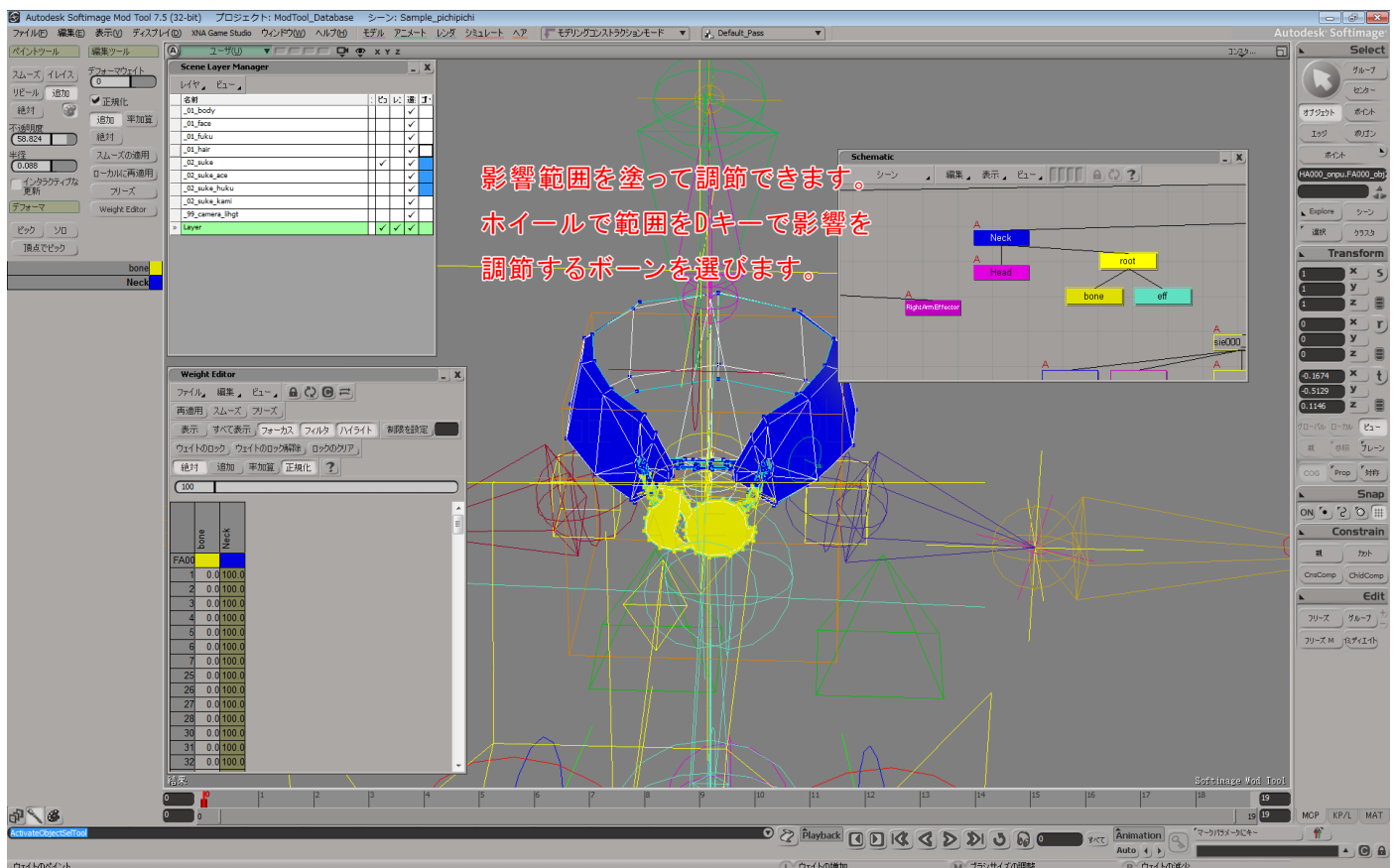




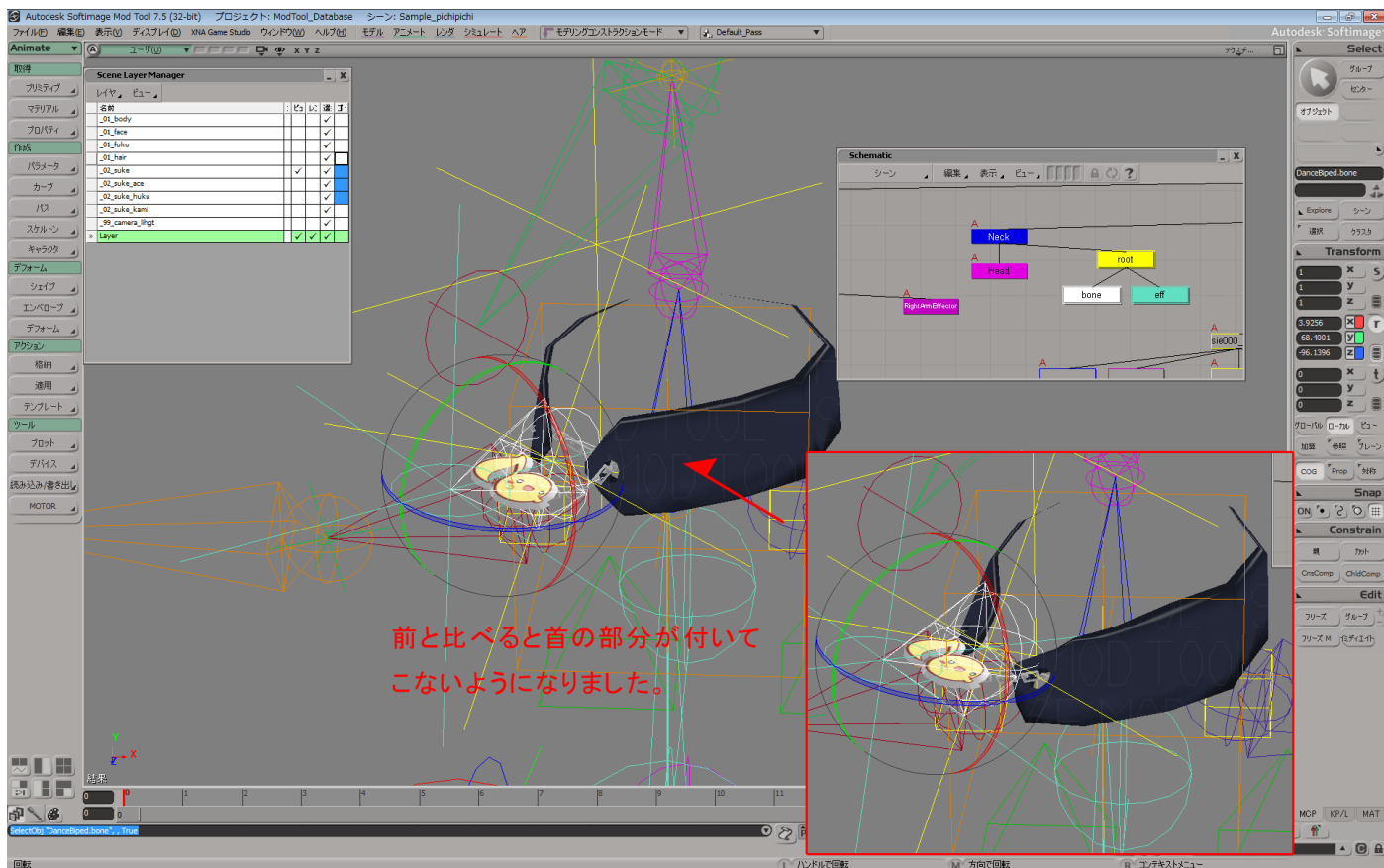
突き抜けたりする場合は頂点を選んで WeightEditor(Ctrl+E)や



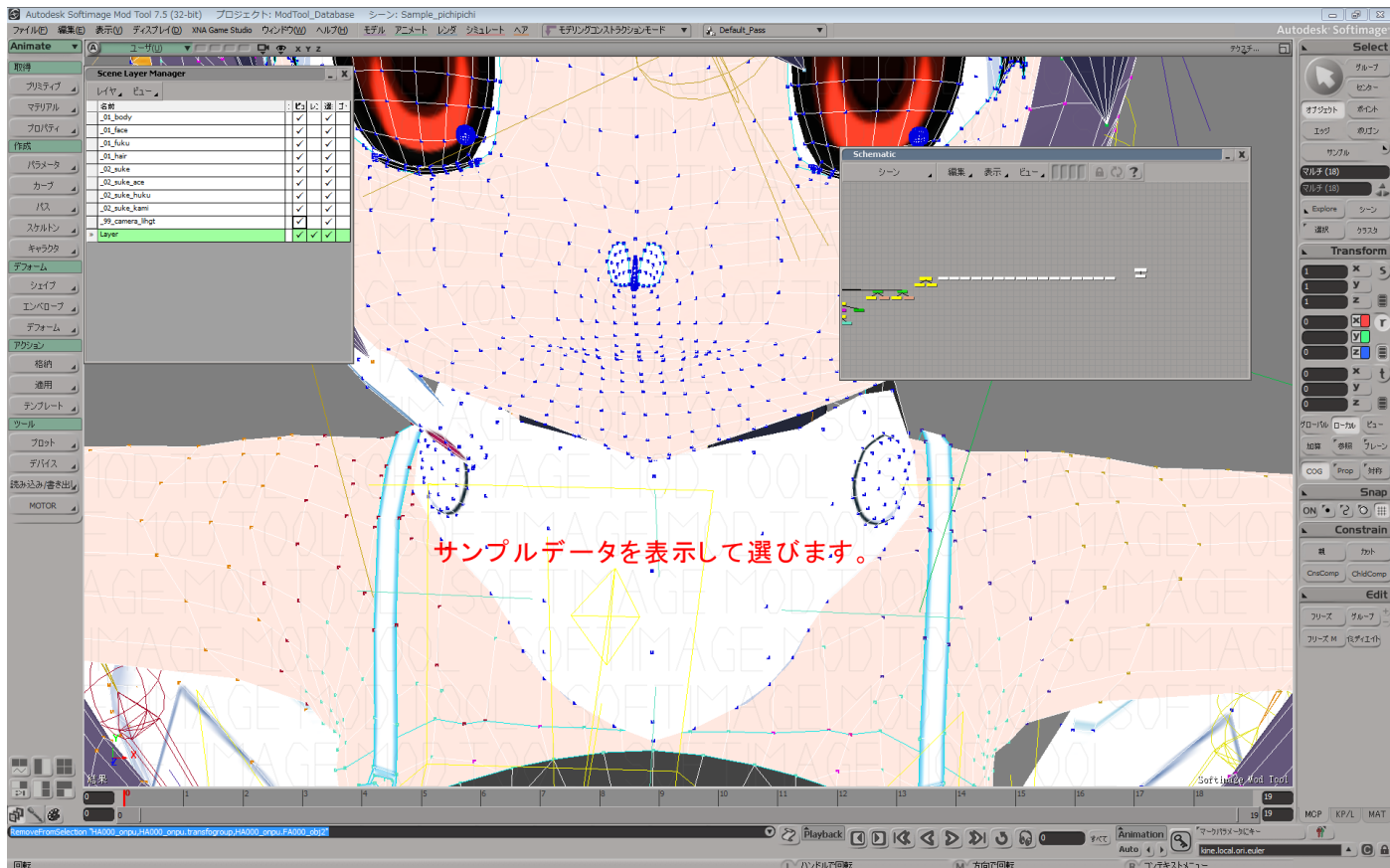
もしくは、ウェイトペイントモード(W)で修正して下さい。



修正の際0もしくは1フレームにキー（K）を作成しておき、隣のフレームで動かして調べると便利です。

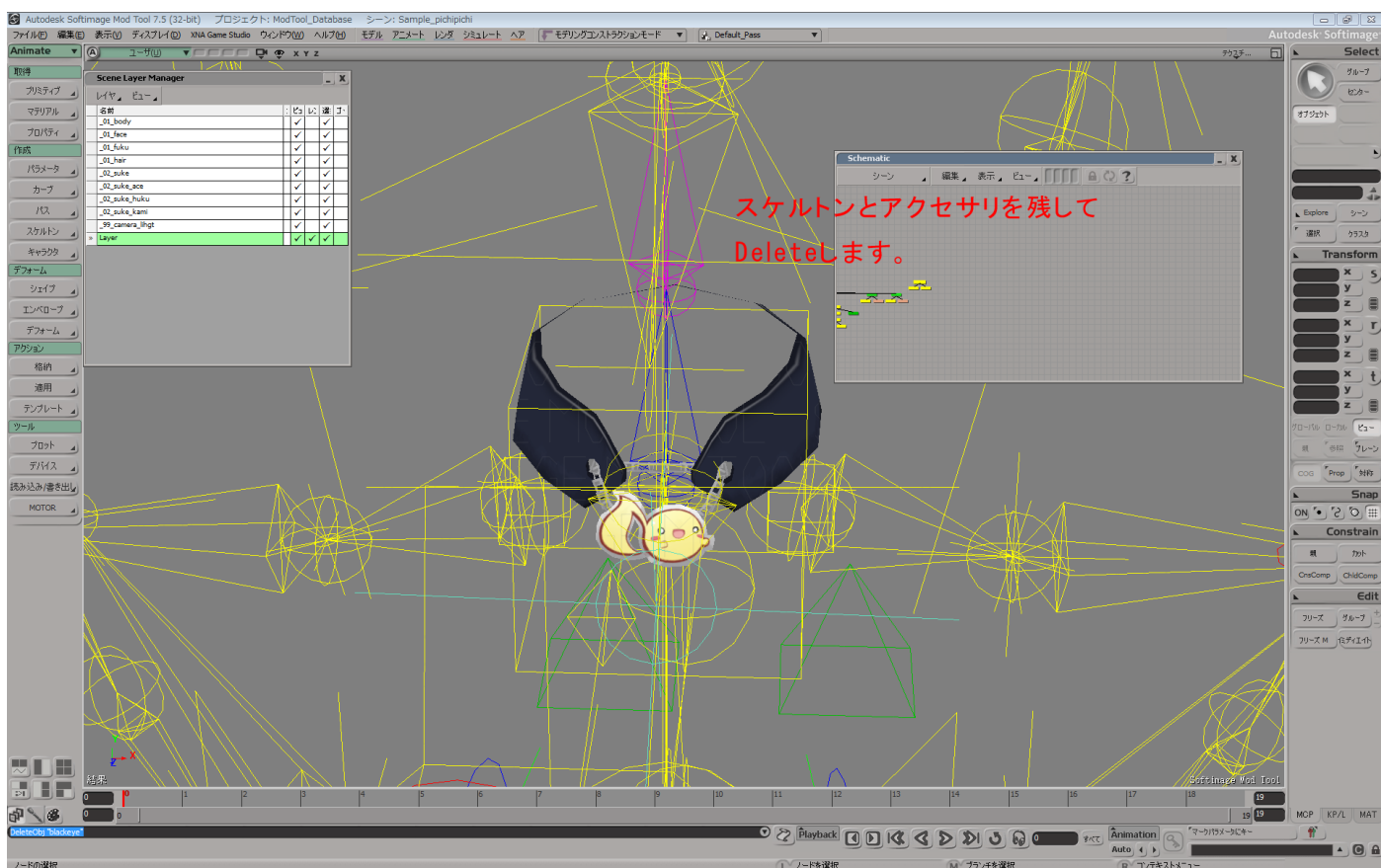


- ・ウェイトまで問題がない場合は今あるサンプルモデルのオブジェクトをスキーマティックビューなどで選んで



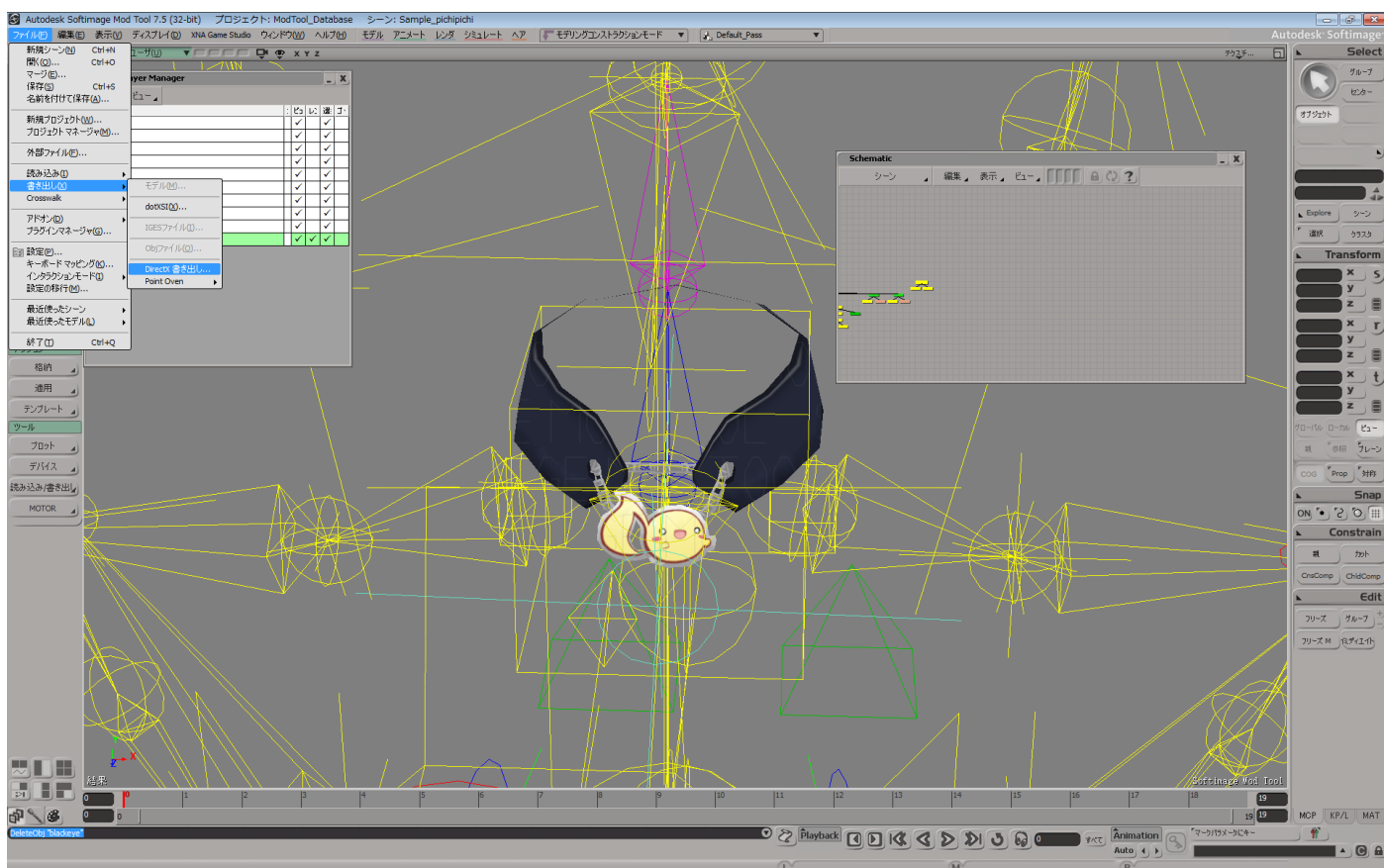


スケルトンとアクセサリをのこして削除 (Delete) して下さい。



スケルトンとアクセサリを残して  
Deleteします。

- ・ファイルの書き出しから X ファイルを書き出しで出力をします。



出力の際の設定は共通で使えます。

フォーマットタイプ……………テキスト

アニメーションの書き出し……チェックオン

フレームオフセット……………100

タイプ……………マトリクスのキー

テクスチャの書き出し……………チェックオン

絶対パス……………

シーケンス……………

テクスチャのコピー……………

Xのリサイズ……………オリジナル

Yのリサイズ……………オリジナル

フォーマット……………オリジナル

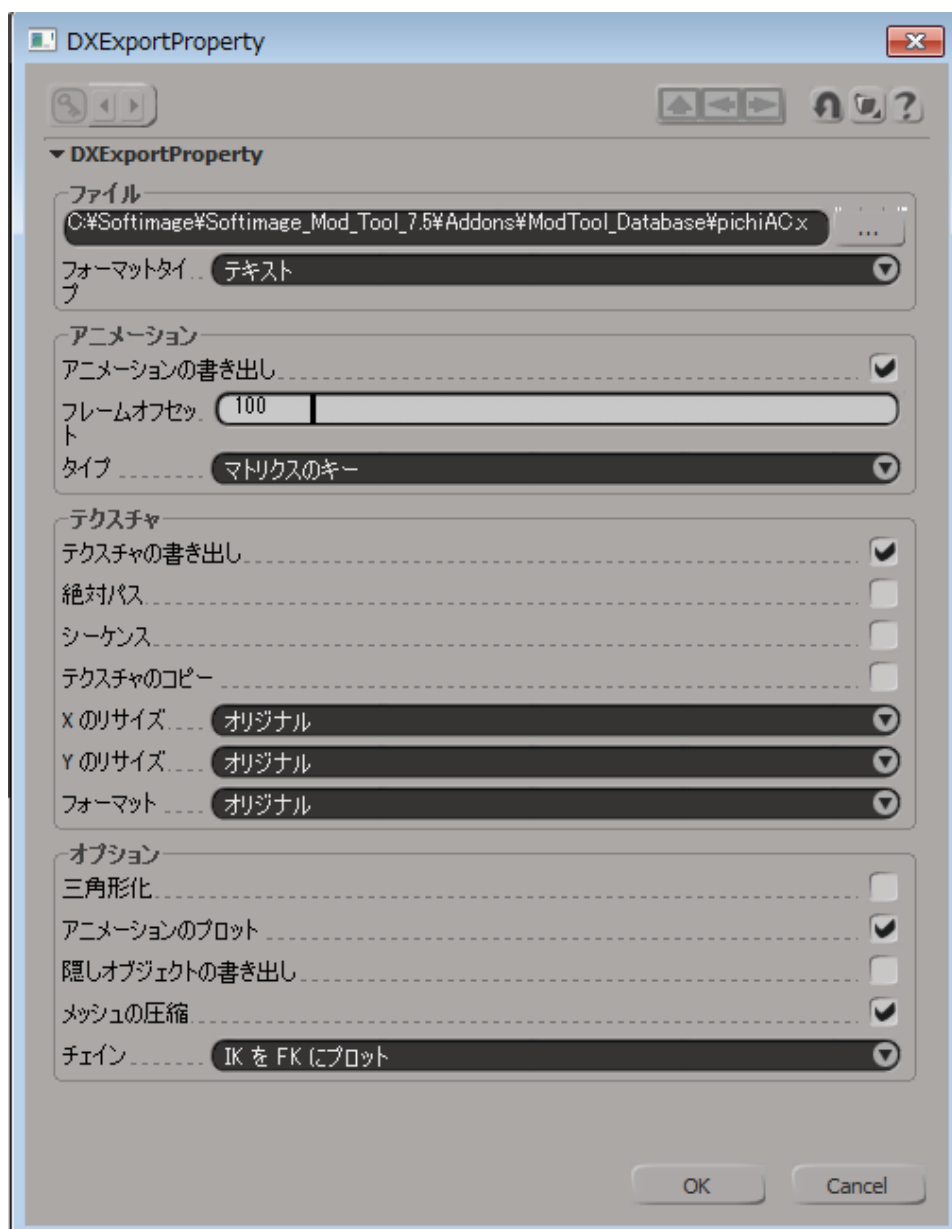
三角形化……………（どちらでも可）

アニメーションのプロット……チェックオン

隠しオブジェクトの書き出し…

メッシュの圧縮……………チェックオン

チェーン……………IK を FK にプロット

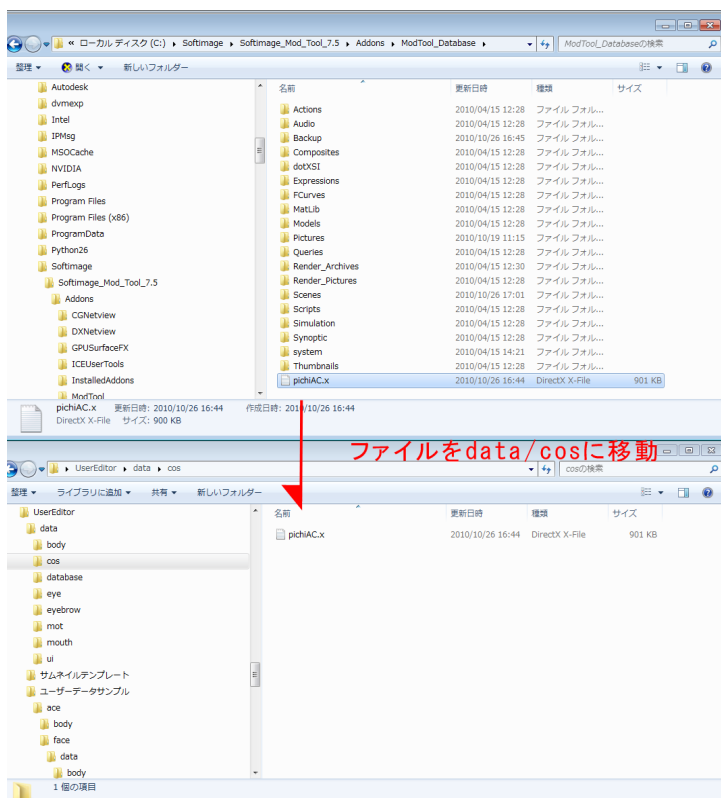


- ・失敗する場合

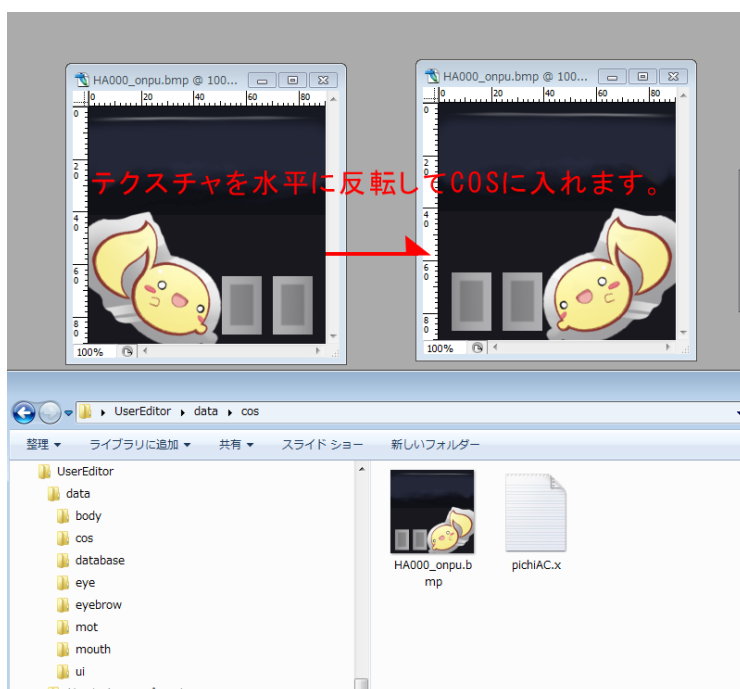
- 1 フレームなどが多くてメモリが足りない。→ 画面右下の再生フレームの範囲を狭くする。
- 2 フォルダの途中に日本語がある。また、保存ファイルが日本語になっている
- 3 オブジェクトにヌルが付いていると失敗する場合がある。
- 4 カーブが存在すると失敗します。

出力の際「機能は ModTool バージョンでは実装されていません。」と警告メッセージが出ますが出力はされます。

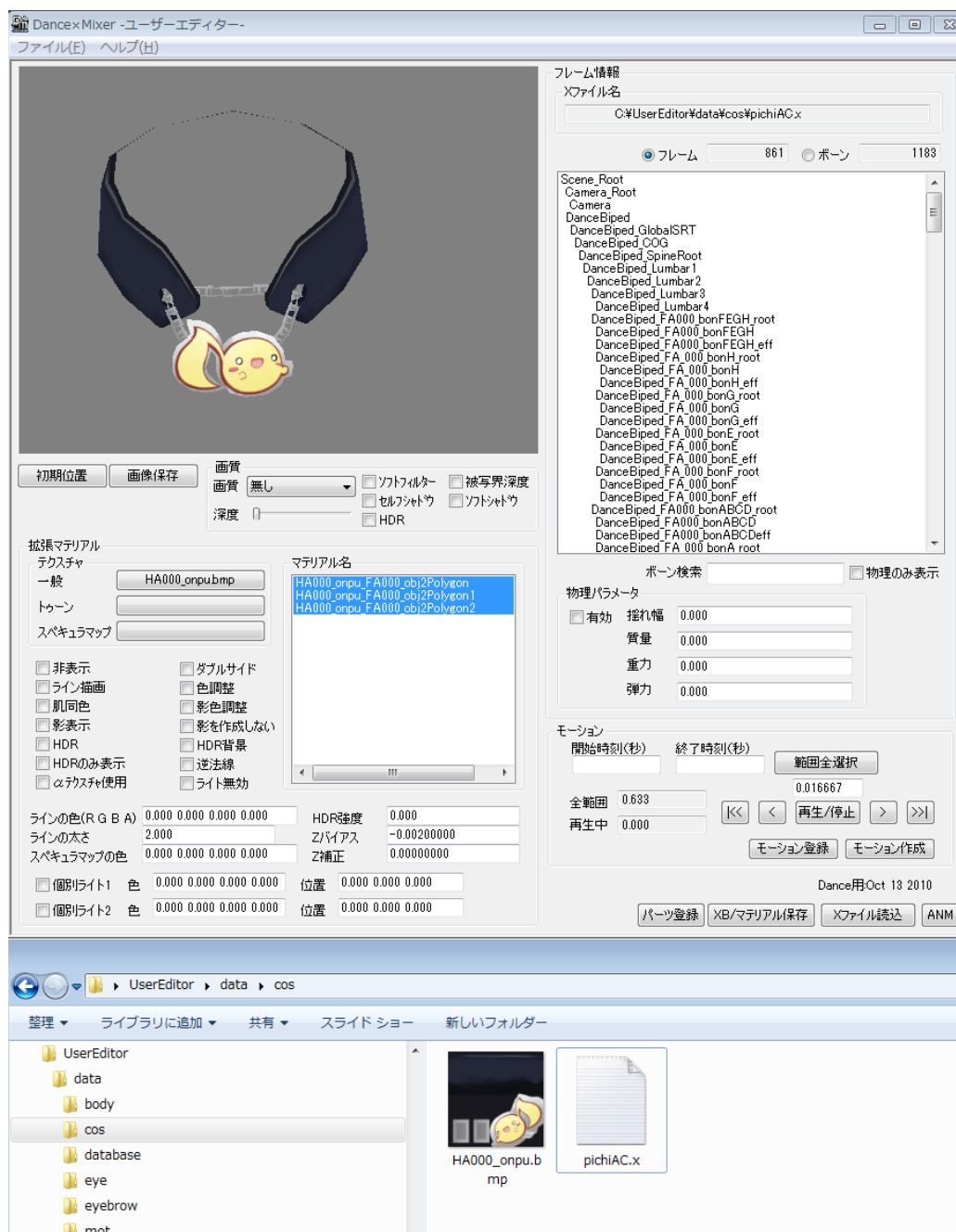
- ・作成したXファイルを……UserEditor/data/cos の中に入れて下さい。



- ・同じ場所にテクスチャを反転させての中に入れて下さい。



- UserEditor.exe を起動してXファイルを読み込んでください。  
マテリアル名（クラスタ）毎にマテリアルを設定していきます。（複数選択可）
- テクスチャが合っているか確認して下さい。  
XSI の仕様上自動でオブジェクト名が付加されます。  
指定が間違っている場合はエディター上で貼り直しができます。  
テクスチャとして使用できるのは.bmp と.tga です。



サンプルを参考にトゥーンシェーディング用テクスチャの bmp（以降トゥーンテクスチャ）を作成してフォルダに入れてください。

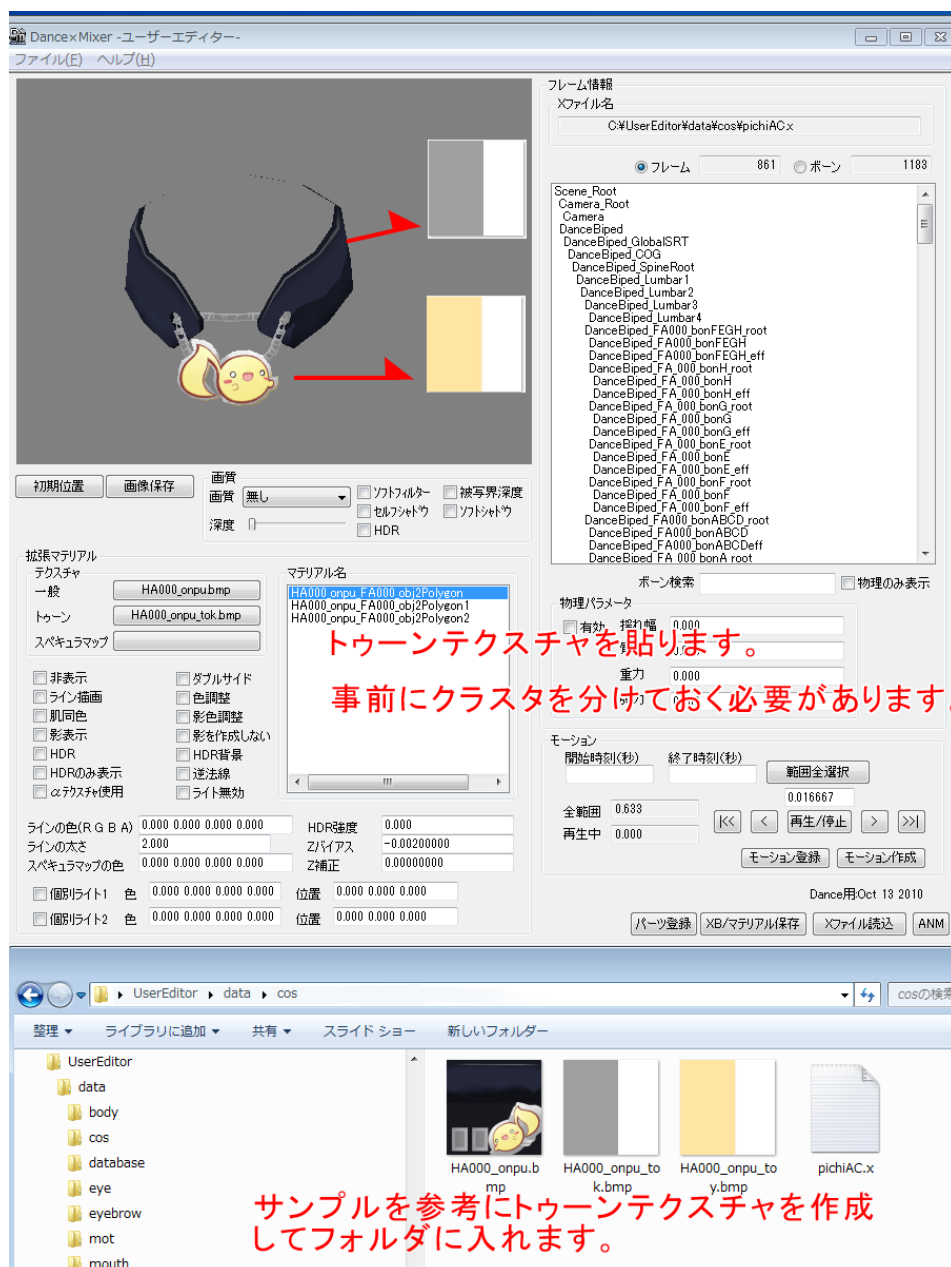
トゥーンテクスチャは解像度が低すぎると陰の境界にぼけが発生します。

（境界のぼけを回避する場合 128×128pixel 程度の解像度 を奨励）

トゥーンテクスチャは白が陰の影響を受けない部分で、色がついている領域が増えればその分陰の領域が広がります。

色部分はオブジェクトのテクスチャーに乗算する形で陰の部分に描画されます。

- ・移動したらトゥーンテクスチャを指定してください。
- 指定しない場合、陰なしのセルフシャドウは灰色になります。



- ・スペキュラマップは髪専用のため設定しません。
- ・非表示、色調整、肌同色、影色調整、HDR 背景、HDR のみ表示、逆法線、ライト無効は基本的にアクセサリでは使用しないと思われるため設定しません。
- ・ダブルサイド  
基本はチェックしません。  
ポリゴンの裏側を表示したい場合にチェックを入れて下さい。
- ・ライン描画  
線が出るようになるので基本的にはチェックを入れます。  
チェックを入れた後、下側の「ラインの色」で色を設定します。  
「ラインの太さ」も有効になります。



- ・影表示

基本的にチェックを入れて下さい。  
セルフシャドウが有効になります。

- ・HDR

光らせたい場合にチェックを入れて下さい。

「HDR」の項目と「HDR 強度」に数字を入れると有効になります。

※ プレビューでの確認はウィンドウ下の「HDR」にチェックが必要です。

- ・α テクスチャ使用

Tga ファイルでアルファ（透明度）を設定してある場合にチェックを入れてください。

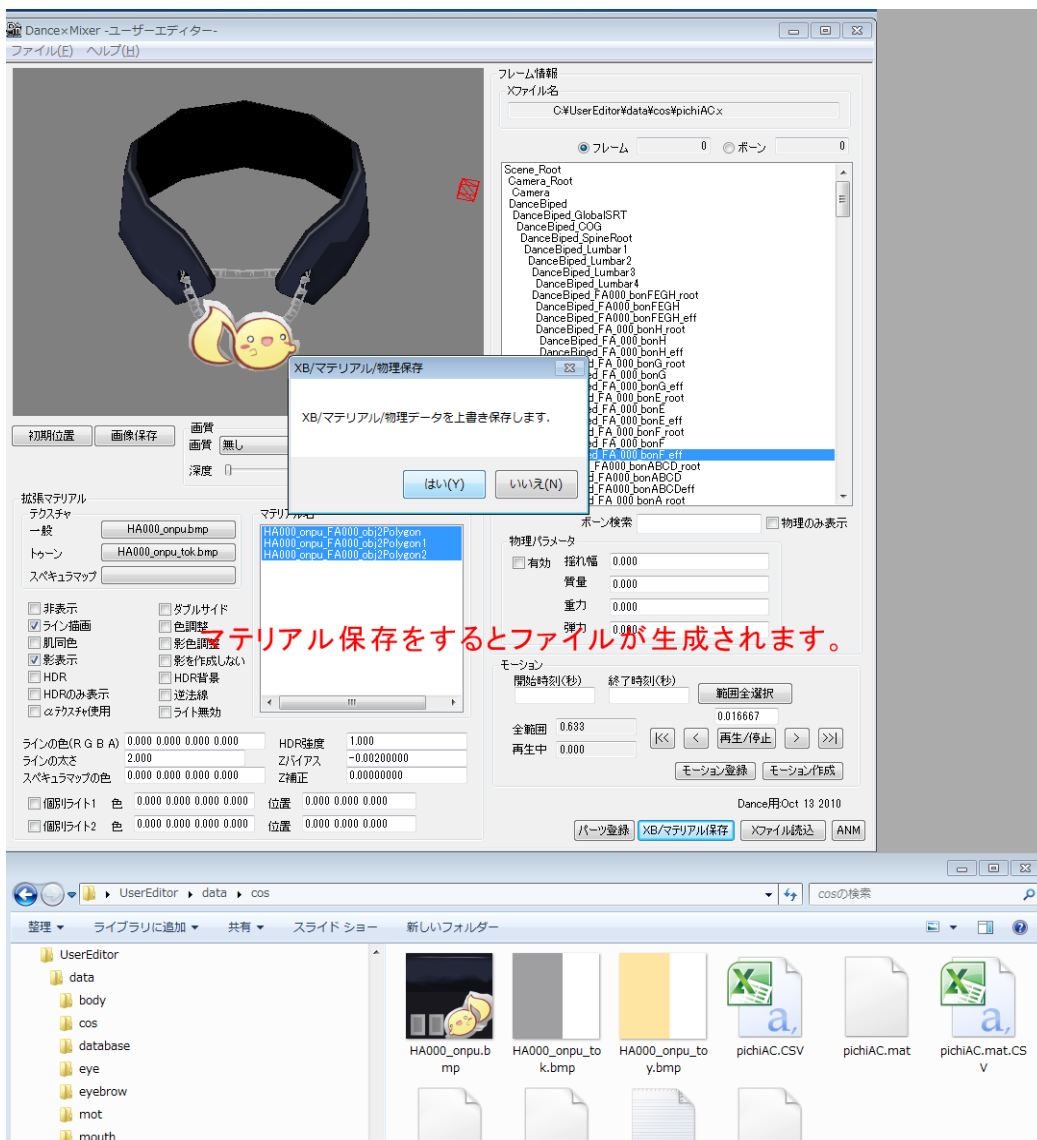
※ 2010 年 10 月 27 日現在、透明度を有効にするとライン描画が消えるバグが DanceMixer にあります。

- ・Z バイアス

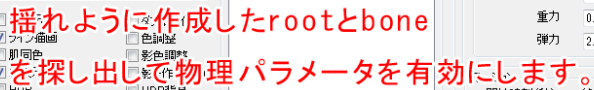
微妙なめり込みを回避したい場合に数字のマイナス値を増やしてみてください。

設定が終わったらマテリアル保存をして下さい。

設定が保存されて新たにファイルが生成されます。



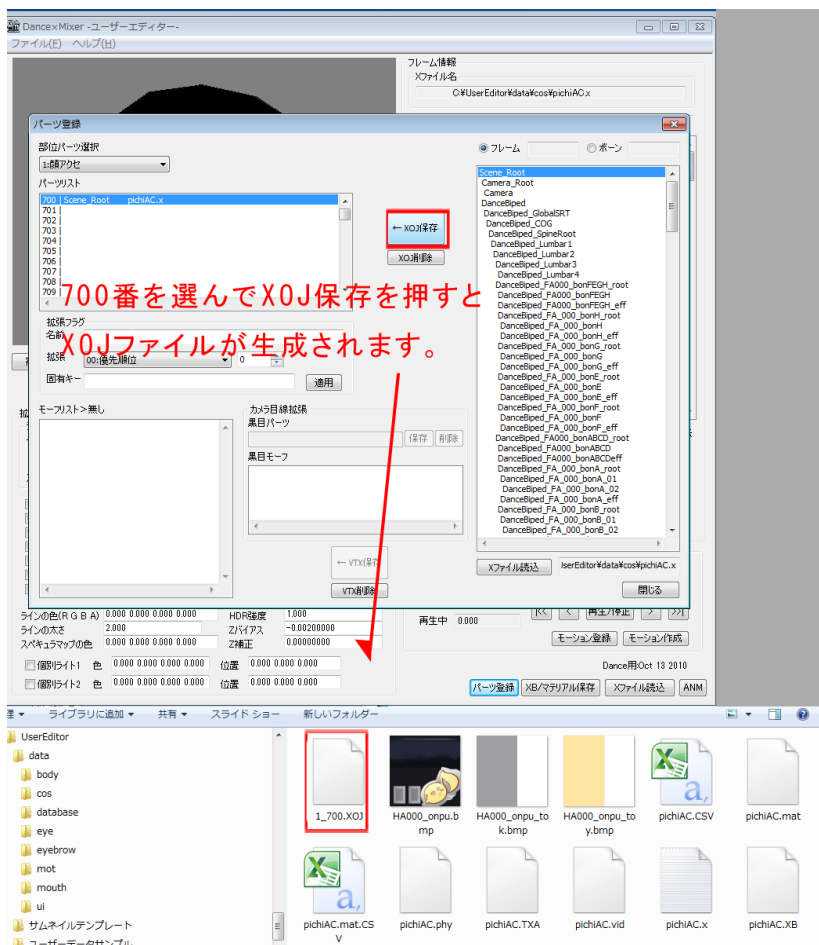
ボーン検索の欄にボーン名を入れ検索することも可能です。



- パーツ登録をクリックして顔アクセサリ  
に設定します。

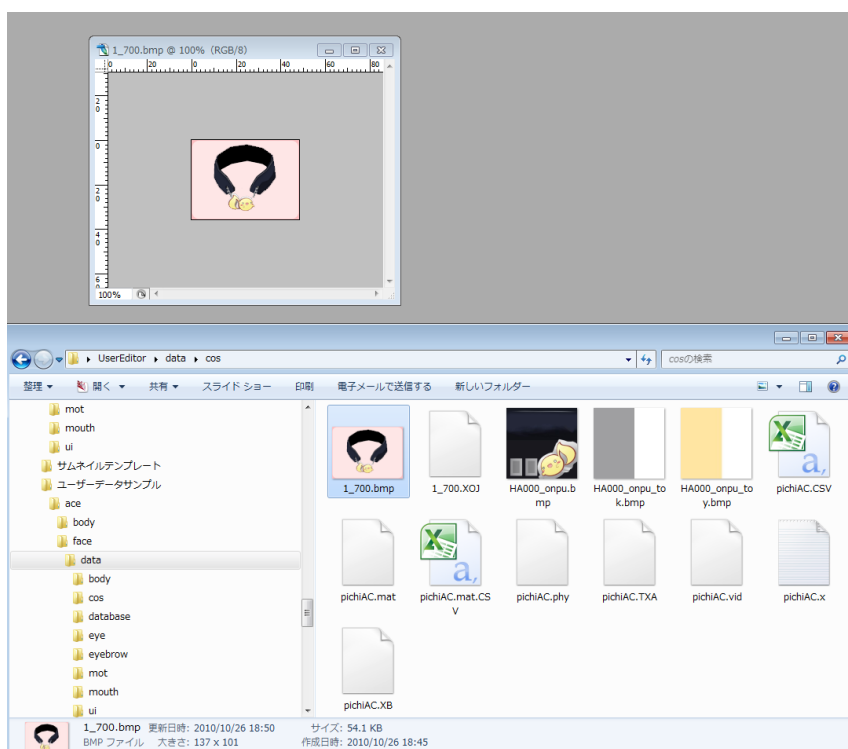
部位パーツ選択でアクセサリを登録して下さい。

拡張フラグには同時に付けられ無いようにするなどの制限を設定できますが、設定せずに登録することも可能です。



登録をすると XOJ ファイルが出来ます。

XOJ ファイルと同じ名前の bmp ファイル（必ず 32bit で作成してください）を同じフォルダに入れるとサムネイルとして読み込みます。

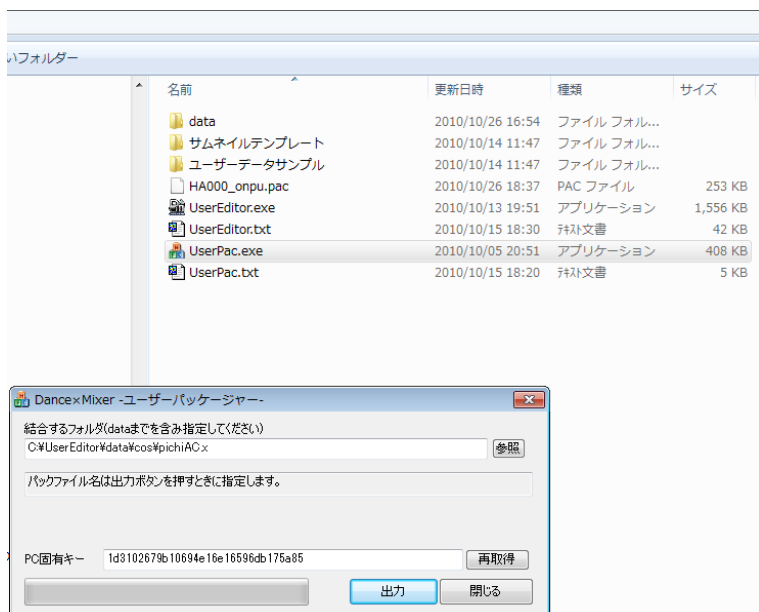


サムネイルサイズは 137×101 になります。

テクスチャとサムネイルのファイル名の末尾に\_\_アンダーバー2 つで色差分として読み込みます。

ここまででアクセサリの設定は終了です。

UserPac.exe を起動して data フォルダを指定して pac ファイルを作成して下さい。



作成したファイルを DanceMixer 内の facedat に入れると登録が終了します。

