

# 元素騎士クリエイターズプログラム

装備アイテム 3Dモデル募集要項

2023年6月版

## ■ 作品制作

装備アイテムは、少なくとも3Dモデル（FBX形式）とテクスチャ（png または tga形式）、2つのデータが必要となります。

以下は制作ツールの紹介になります。

- ・ 3Dモデル： blender maya 等

FBX形式のインポート・エクスポートができれば、他のツールでも可です。

※弊社では制作にmayaを使用しており、blenderでもデータの検証をしています。

- ・ テクスチャ： Photoshop Clip studio paint 等

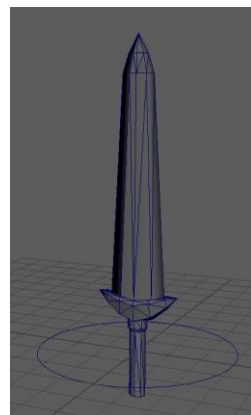
pngデータが作れるペイントツールであれば何でも構いません。

- ・ その他（任意）

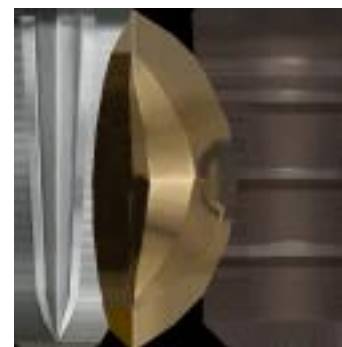
最終的に以降に記載される仕様に沿ったモデルとテクスチャで  
ご作成いただければ、応募が可能です。

その過程であれば、他のツールは自由にご利用ください。

3Dモデル（fbx）



テクスチャ（png or tga）



完成品



# 共通仕様 1

応募の際には多少の差異は問題ございませんが、実装時には遵守する必要があります。

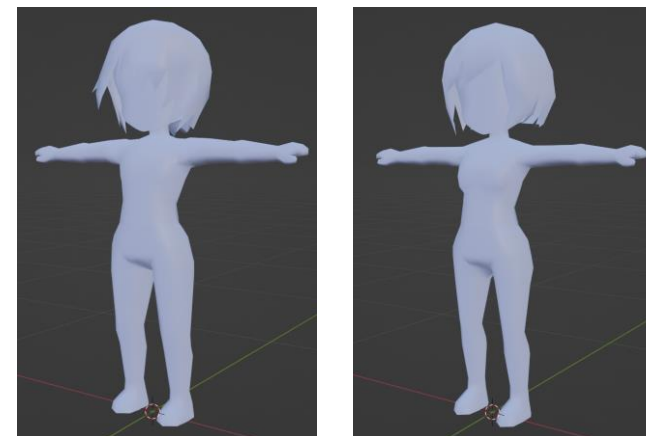
賞を受賞された際には、調整をお願いすることがございますので、ご了承ください。

## ■プレイヤー素体

`genso_cp_sample¥player_model¥model`

男女別にプレイヤー素体のマネキンを用意しています。(fbx, ma, blend 形式)

こちらの体型に合わせて制作をお願い致します。



## ※補足

元素騎士では、オシャレ装備は性別に関係なく、同じデザインのもものが装備できます。

例えば、女性素体に合わせた衣装をご制作された場合、男性アバターでも装備が可能です。

## ■単位と大きさ

元素騎士のモデルは「センチメートル」を基本単位としています。

また現実のサイズよりも1/10程度の大きさでモデリングされています。

素体の身長は13cmほどになります。



## データのレギュレーション

### ■3Dモデル (FBX)

ポリゴン： **1アイテム 最大2000ポリゴン** (三角形)

オブジェクトの数： **1アイテム 1つのみ** パーツ別にモデリングしていても、最後に1つにしてください。

※ mayaでは合成 (combine) blenderでは統合 (join) という機能です

マテリアルの数： **1アイテム 1つのみ**

※カラーテクスチャだけが貼られた、シンプルなものにしてください

### ■テクスチャ (pngまたはtga)

枚数： **1アイテム カラーテクスチャ1枚のみ**

※複数テクスチャを使っても最後に1枚のテクスチャにまとめてください。

解像度： **最大で512px×512px**

こちらは「最大」で使える設定になります。可能なかぎり、ローポリ・低解像度での制作を心掛けて下さい。

極端にオーバーしたデータは採用時に調整をお願いする場合があります。

## ■ その他の重要なレギュレーション

- ・ 半透明は原則使用できません。

テクスチャに透過は使えますが、完全に抜けるか不透明かのカットアウト処理になります。

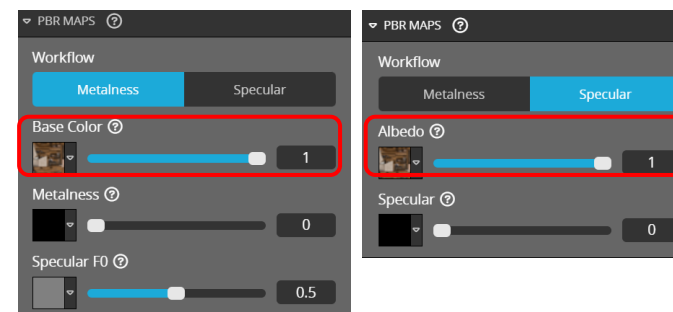
- ・ ポリゴンはすべて「片面描画 (Backface Culling)」となります。裏側は表示されません。

薄いものでも厚みをつけたり、穴を埋めたりして形状に破綻がないように制作してください。

- ・ 面積ゼロのUVはとらないようにお気を付けください。チラつきの原因になります。

- ・ Sketchfabに投稿する際は、Base ColorまたはAlbedo以外にテクスチャを入れないようにして下さい。

テクスチャは1枚しか使えませんので、実装ができません



# アイテムの装備部位について

アイテムの装備部位は下記7つになります。

応募作品1点につき、1部位とさせていただきます。2つの部位にまたがる作品は対象外となります。



制作方法によって、大きく2種類に分けられます。以降のシートで部位別の補足説明を致します

## ①上半身、下半身

首から下の身体のモデルを入れ替えるタイプのアイテムです。

※素体ボーンへのウエイト付けが必要となりますが、応募時は必須ではありません。

## ②頭、肩、背中、右手、左手

こちらは、身体の指定した位置にアタッチされるタイプのアイテムになります。

身体に接する部分がある場合、なるべくプレイヤー素体に合わせた形状にしてください。

下記のフォルダに部位別のサンプルデータがございます。参考にしてください。

[genso\\_cp\\_sample¥sample\\_data](#)

# 上半身、下半身 装備仕様 1

## ■プレイヤーが着る衣装です

- ・上下で分かれて実装されています。
- ・プレイヤー素体に合わせてモデリングをお願い致します。

## ■重要事項 1

- ・ **元素騎士では、衣装以外の肌部分もモデルに含めます**

服だけではなく、肌が露出している首、手、脚等もモデルが必要です。

**特に意図がなければ、素体の形状をそのまま流用してください。**

肌のテクスチャやUVは自由ですが、

現状、肌色は1種類に固定されているため、なるべく近い色の方が馴染みがよいです。

下記に同封している「顔のサンプルテクスチャ」を参考にしてください。

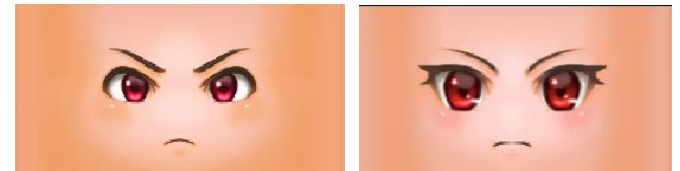
[genso\\_cp\\_sample¥player\\_model¥textures](#)

その他「獣人にしたい」「ロボットにしたい」など、デザイン上の意図があれば変えていただいて構いません。

ただし、関節の位置は変更ができませんので、極端に肘や膝などの位置が異なるモデルですと、実装できませんのでご注意ください。



肌色の参考



## ■重要事項 2

今回は上半身または下半身、どちらか一方の応募とさせていただきます

「着物」や「ワンピース」等、

上下を合わせないと成立しない衣装は対象外とさせていただきますので、ご了承下さい。アイテムが2つになるためです。

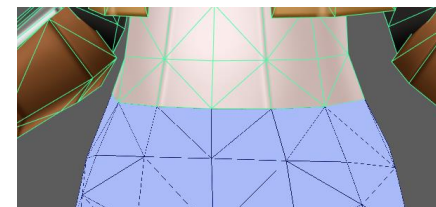
## ■重要事項 3

上下の境目に隙間ができないようにモデリングしてください

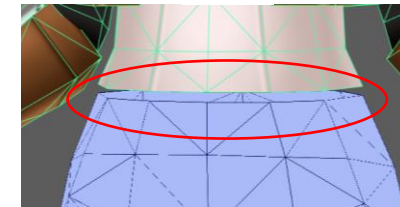
素体と同じウエストの位置で上下が分離されます。（位置は男女で異なります）

頂点を合わせるか、覆うようにモデリングしてください。

OK



NG



## ■ウエイト付けについて

プレイヤー素体のサンプルにはボーンとウエイト付けがされています。再生するとサンプルモーションが流れます。

お詳しい方であればご制作モデルにも適用し、ポーズングしていただいても構いません



## ■ 髪の毛の有無について

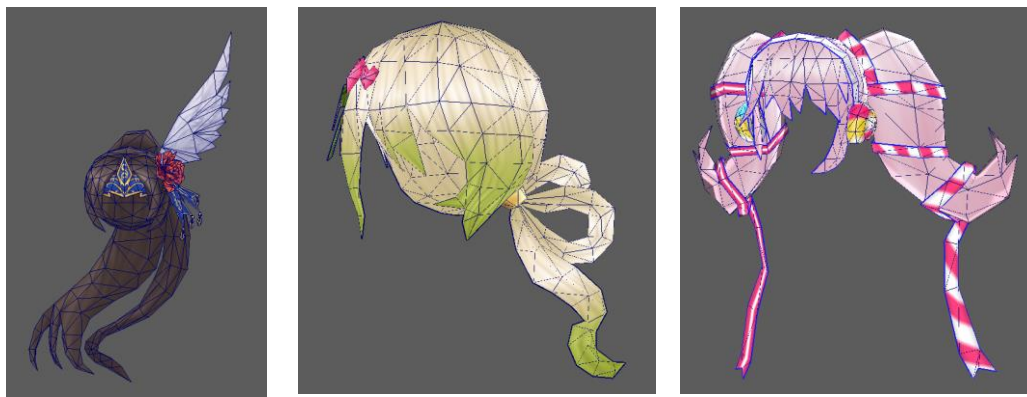
- ・ 頭装備は帽子やカチューシャのようなアクセサリのみでも結構ですが、髪も含めて1つのアイテムにすることもできます。
- ・ 素体は髪と顔が別オブジェクトになっています。髪も含む頭装備の場合、もとの髪は非表示になります。
- ・ 素体形状を制作時のガイドとしてご利用ください。 [genso\\_cp\\_sample¥player\\_model¥textures](#) に顔と髪のサンプルテクスチャもごさいます。
- ・ 髪とアクセサリを別なテクスチャにしないようにご注意ください。前述のとおり、テクスチャは1枚しか使えません。

## ■ TIPS：髪の形状について

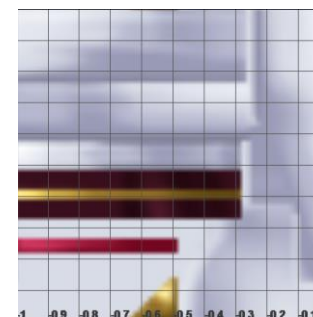
元素騎士では、三つ編みやポニーテールを揺らす機能は実装されていません

そのため、髪型は直線的にモデリングするのではなく、

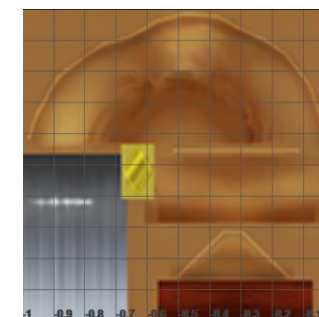
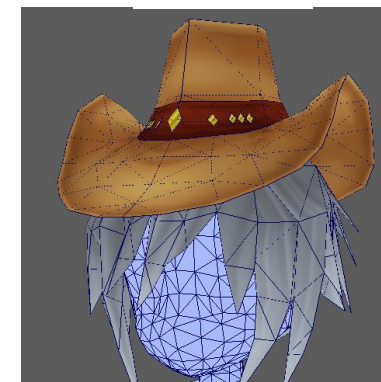
下記のような柔らかく揺れているような形状にすると、それがそのまま実装されます。



髪無し



髪有り



# 肩と背中 装備仕様

## ■ 肩装備と背中装備の違い

- ・ 肩と背中の実装時の挙動は全く同じです。区分けが曖昧ですが、概ね下記のようになります

肩： マント、リュック、マフラー等 主に上半身側に装備されるもの

背中： 羽、ベルト、腰巻き、脇差等 主に下半身側に装備されるもの

- ・ 身体に接する部分がある場合は、プレイヤー素体に合うようにモデリングして下さい。

- ・ その他

宙に浮いている等、必ずしも身に着けるものでなくても結構です。

## ■ TIPS：形状について

元素騎士では、マント等を揺らす機能は実装されていません

なびいているような形状でモデリングすると、それがそのまま実装されます。



## ■デザインについて

ぬいぐるみや飲み物等、武器以外のものでも問題ないです。形状の制約もほとんどありません。

また、必ずしも手に持っていなくて結構です。（宙に浮いている等）

比較的自由な発想で作れる部位になりますが、種類によって下記の制約があります。

※特に「弓と矢」「双剣」等の2アイテムになるデザインは今回対象外となります。ご注意ください。

## ■制限事項

- ・盾： 左手にしか持てません。
- ・銃： 右手にしか持てません。
- ・弓： 左手にしか持てません。また矢とセットで1つのアイテムにはできません。
- ・双剣： 弓と同様、左右で1つのアイテムにはできません。2つに分かれます。
- ・爪やバックラー等、腕に装備するもの： 素体の形状に合わせて作ってください。

制作仕様の説明は以上になります。

たくさんのご応募、お待ちしております。