

# 元素骑士 创作者项目

装备 3D模型征集要求

2023年6月版

## ■ 作品创作

装备作品至少必要两个数据：3D模型（FBX格式）和质地纹理（png或tga格式）。

下面介绍一下制作工具。

- 3D模型：blender, maya 等

其他工具只要能导入/导出FBX格式即可。

\*本公司也使用 maya 进行制作，也使用 blender 验证数据。

- 质地纹理：Photoshop, Clip studio paint 等

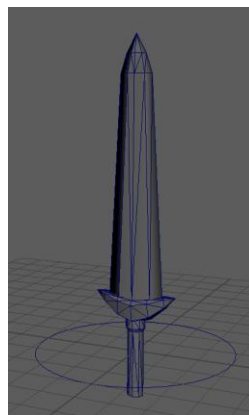
任何可以创建 png 数据的绘画工具都可以。

- 其他（非必须）

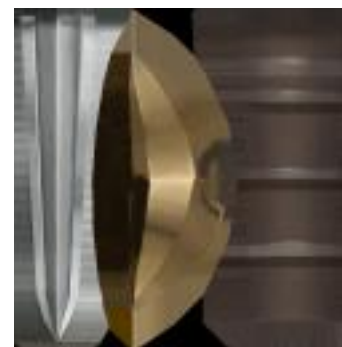
如果您最终能制作出符合下述规格의模型和质地纹理，即可报名。

过程中您可以任意使用其他工具。

3D模型 (fbx)



质地纹理 (png/tga)



完成作品



# 通用规格1

在您报名申请时有些差异是不会有问题的。但是，当实际上线时需要遵守要求和规格设定。

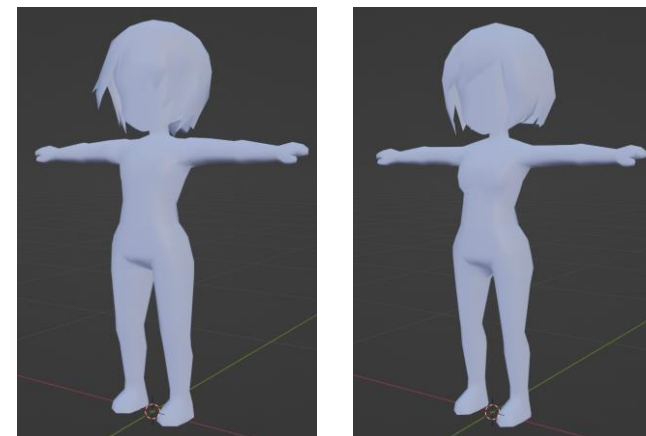
如果当您获奖时，我们可能会要求您进行调整。

## ■ 玩家人体

`genso_cp_sample¥player_model¥model`

玩家人体模型可供男性和女性使用。（fbx, ma, blend 格式）

请根据此人体模型进行制作。



## ※ 补充

在元素骑士中，您可以不分性别地装备相同设计的时尚装备。

例如，如果您为女性身体制作了一套服装，您也可以将它装备在男性角色上。

## ■ 单位和大小

元素骑士的人体模型是以厘米为单位的。

此外，模型尺寸约为实际尺寸的 1/10。

体高约13cm。



## 数据监管

### ■ 3D模型 (FBX)

多边形： **1个物品 最多2000个多边形** (三角形)

对像数量： **1个物品 仅1个** 即使您正在为每个部分建模，最后也要将其合二为一。

※在maya中用“combine”合并，在blender中用“join”合并。

材料数量： **1个物品 仅1个**

※请尽量简单，仅附有颜色纹理。

### ■ 纹理质地 (png/tga)

数量： **1个物品 颜色纹理仅1个**

※即使您使用多个纹理，最后也请将它们合并为一个纹理。

分辨率： **最大 512px×512px**

这是可以在“最大”时使用的设置。请尽可能尝试以低多边形和低分辨率进行创作。

我们可能会要求您在被采用时调整非常多的数据。

# 通用规格3

## ■ 其他重要规定

- 原则上不能使用半透明。

纹理可以使用透明度，但它被处理成完全剔除或不透明。

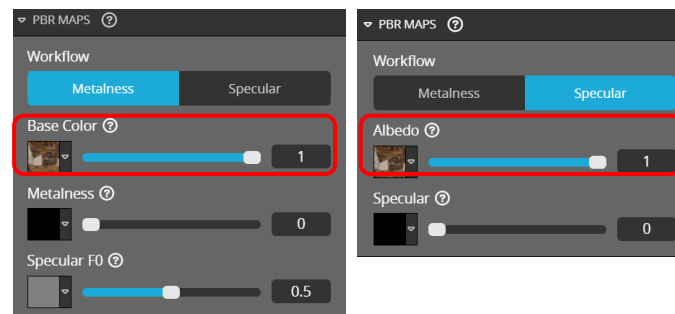
- 所有多边形都是“背面剔除 (Backface Culling)”。不显示背面。

即使很薄，也请加厚或填满孔洞，以免形状塌陷。

- 请注意不要设计零面积的 UV，会引起闪烁。

- 发布到 Sketchfab 时，请不要包含 Base Color 或 Albedo 以外的纹理。

由于只能使用一个纹理，所以无法实现。



# 关于装备部位的作品

作品可以装备在以下7个部分。

报名仅考虑1个作品，超过2个部位的作品将不作为选择对象。



各部分的补充说明将在后续表格中提供。

## ①上半身、下半身

它是一个替代脖子以下身体模型的装备。

※需要在身体骨骼上附加重量，但报名时不需要。

## ②头、肩、后背、右手、左手

这是一个着装在身体特定部位的装备。

如果有接触身体的部分，请使其尽可能靠近人物的身体。

下面的文件夹中有每个部分的示例数据。请您参阅。

[https://genso.game/download/genso\\_cp\\_sample.zip](https://genso.game/download/genso_cp_sample.zip)

# 上半身、下半身 装备规格1

## ■ 玩家的服装

- 分上下两个部分着装在人物身上。
- 请根据玩家的身体进行建模。

## ■ 重要事项 1

- 在元素骑士中，除了服装之外的皮肤部分也包含在建模中。

不仅服装，脖子、手、腿等裸露的皮肤也需要建模。

**如果没有特别的想法，请按原样使用身体的形状。**

皮肤的纹理和UV是自由的，但目前皮肤颜色固定为一种类型。

所以最好使用尽可能接近的颜色。

请参考下面附上的“面部样本纹理”。

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

如果您有其他的设计想法，比如“兽人”或者“机器人”，您可以任意改变它。

但是，由于无法改变关节的位置，因此无法实现肘部和膝盖的位置差异很大的模型，请您须知。



肤色参考



## ■重要事项 2

本次，请选择上半身或下半身进行报名申请。

请注意，“和服”和“裙子”等如果不匹配上衣和下装就无法完成的服装不符合条件，因为这属于两个作品。

## ■重要事项 3

请您建模时，使上部和下部边界之间没有空隙。

和人体一样的腰部将分开上下两个部分。（男性和女性的位置不同。）

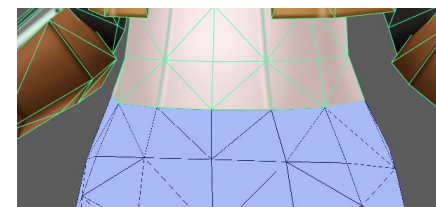
请考虑顶点或建模来覆盖。

## ■关于重量

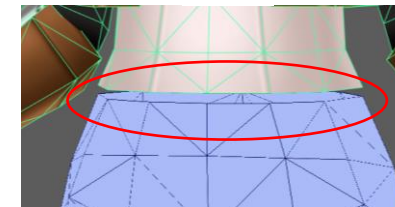
玩家人体模型附有骨骼和重量。示例可以播放。

如果您很熟悉它，您可以将它应用到您创作中的模型中并摆好姿势。

OK



NG





# 头 装备规格

## ■ 关于头发的有无

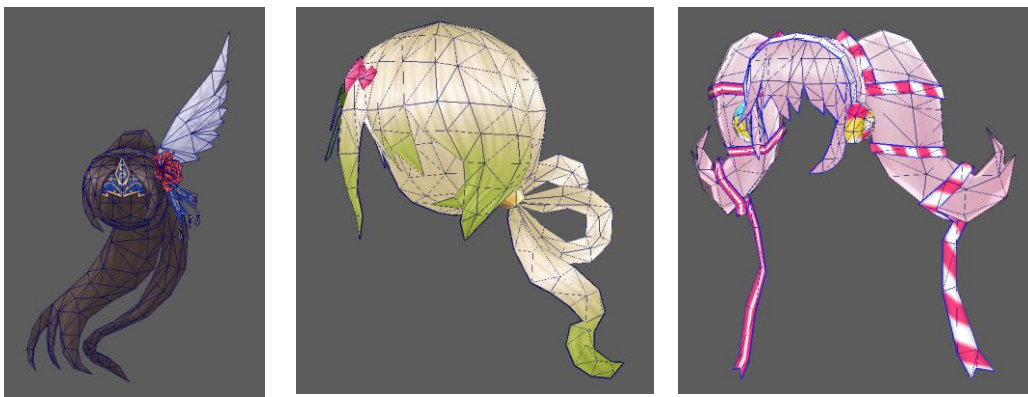
- 头饰可以只是帽子和发带等配饰，但也可以将头发合二为一。
- 头发和脸对于身体来说是不同的对象。如果头饰包括头发，原来的头发会被隐藏起来。
- 制作时请以体型为准。在 `genso_cp_sample¥player_model¥textures` 中也有面部和头发的样本纹理。
- 请注意不要让头发和配饰的质地不同。如上所述，您只能使用一种纹理。

## ■ TIPS：关于发型

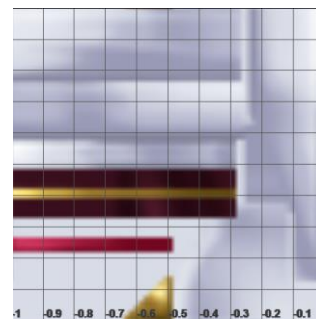
元素骑士未实现摆辫子和马尾的功能

因此，与其将发型建模成直线，

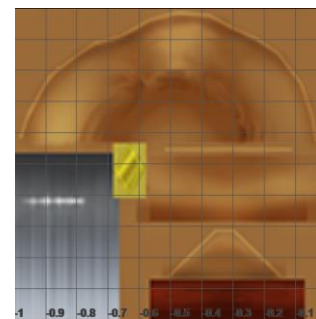
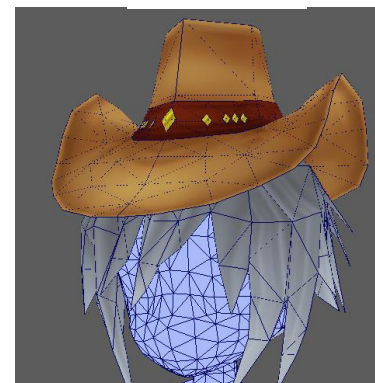
不如将其赋予如下所示的柔和摇摆的形状，它将按原样实现。



无头发



有头发



## ■ 肩部和背部装备的区别

- 肩部和背部着装时的行为完全相同。划分比较模糊，但大致如下：

肩膀：披风、背包、围巾等。主要装备在上半身侧

背部：翅膀、腰带、缠腰带、肋差等。主要装备在下半身一侧

- 如果有接触身体的部分，请建模使其适合玩家的身体。

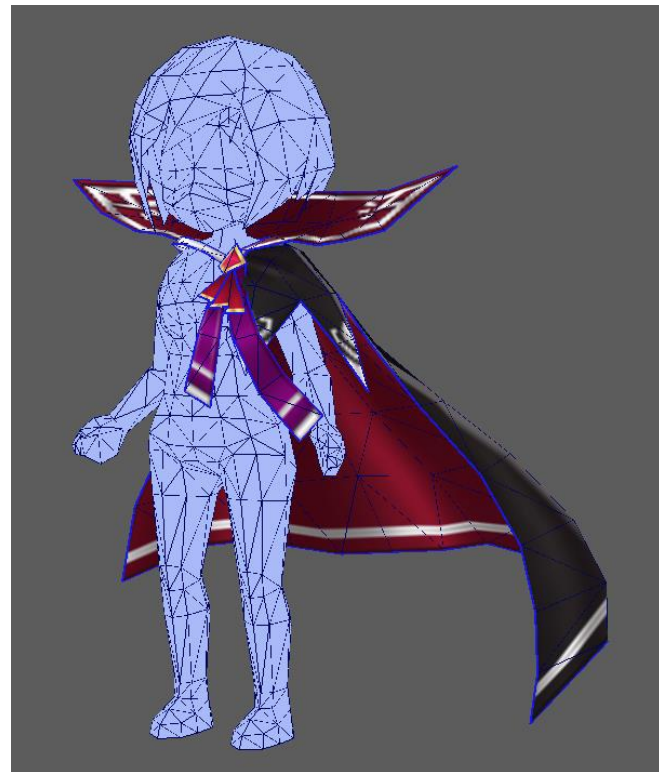
- 其他

比如漂浮在空中等，不需要一定依附在身体上。

## ■ TIPS：关于形状

元素骑士中，抖动的斗篷等功能还未实现。

如果您建模时考虑到飘动，它将只展示原本的效果。



## ■ 关于设计

武器以外的物品，例如毛绒玩具和饮料，也是可以接受的。几乎没有形状限制。

此外，您不一定必须将其握在手中。（漂浮在空中等）

这是可以用比较自由的想法创作的部分，但根据类型有以下限制。

※特别是，包括“弓箭”和“双剑”等两个作品的设计本次不符合条件。请您注意。

## ■ 关于限制事项

- 盾牌：只能用左手拿。
- 枪：只能用右手拿。
- 弓：只能用左手握住。另外，箭和套装不能合二为一。
- 双剑：与弓一样，不能左右组合。它分为两个。
- 装备爪子和圆盾等手臂的物品：根据身体的形状制作。

以上为您详细地介绍了制作要求和规格。

元素骑士团队期待您的报名！