

元素騎士 創作者項目

裝備 3D模型募集要求

2023年6月版

■ 作品創作

裝備作品至少需要提供兩個數據：3D模型（FBX格式）和質地紋理（png或tga格式）。

下面介紹一下製作工具。

- 3D模型：blender, maya 等

其他工具只要能導入/導出FBX格式即可。

*本公司也使用 maya 進行製作，也使用 blender 驗證數據。

- 質地紋理：Photoshop, Clip studio paint 等

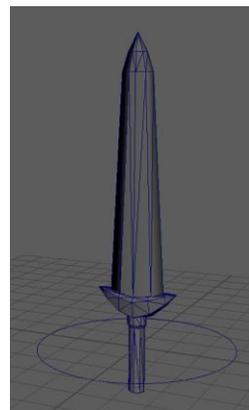
任何可以創建 png 數據的繪圖工具都可以。

- 其他（非必需）

只要您最終能製作出符合規格的模型和質地紋理，即可報名。

過程中您可以任意使用其他工具。

3D模型（fbx）



質地紋理（png/tga）



完成作品



通用規格1

在您報名申請時有些差異是不會有任何問題的。但是，當實際上線時需要遵守要求和規格設定。

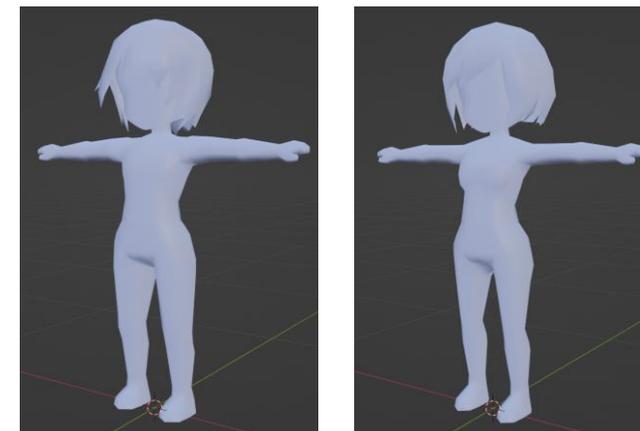
如果當您獲獎時，我們可能會要求您進行調整。

■ 玩家人體

`genso_cp_sample¥player_model¥model`

玩家人體模型可供男性和女性使用。（fbx, ma, blend 格式）

請根據此人體模型進行製作。



※補充

在元素騎士中，您可以不分性別地裝備相同設計的時尚裝備。

例如，如果您為女性身體製作了一套服裝，您也可以將它裝備在男性角色上。

■ 單位和大小

元素騎士的人體模型是以厘米為單位的。

此外，模型尺寸約為實際尺寸的 1/10。

體高約13cm。



數據監管

■ 3D模型（FBX）

多邊形： **1個物品 最多2000個多邊形**（三角形）

對象數量： **1個物品 僅1個** 即使您正在為每個部分建模，最後也要將其合而為一。

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

材料數量： **1個物品 僅1個**

※請儘量簡單，僅附有顏色紋理。

■ 紋理質地（png/tga）

數量： **1個物品 顏色紋理僅1個**

※即使您使用多個紋理，最後也請將它們合併為一個紋理。

分辨率： **最大 512px×512px**

這是在“最大”時使用的設置。請儘可能嘗試以低多邊形和低分辨率進行創作。

我們可能會要求您的設計在被採納時調整非常多的數據。

通用規格3

■ 其他重要規定

- 原則上不能使用半透明。

紋理可以使用透明度，但它被處理成完全剔除或不透明。

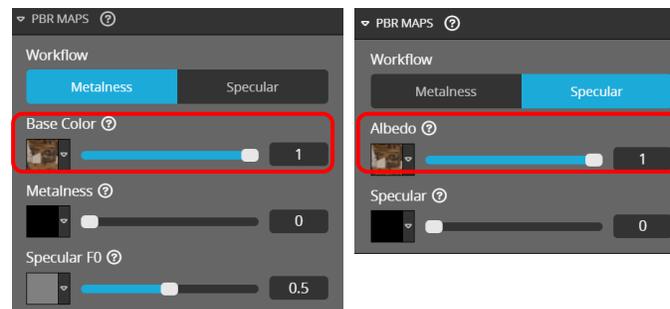
- 所有多邊形都是“背面剔除（Backface Culling）”。不顯示背面。

即使很薄，也請加厚或填滿孔洞，以免形狀塌陷。

- 請注意不要設計零面積的 UV，會引起閃爍。

- 發佈到 Sketchfab 時，請不要包含 Base Color 或 Albedo 以外的紋理。

由於只能使用一個紋理，所以無法實現。



關於裝備部位的作品

作品可以裝備在以下7個部分。

報名僅能是1個部位的作品，超過2個部位的作品將不作為選擇對象。



各部分的補充說明將在後續表格中提供。

①上半身、下半身

它是一個替代脖子以下身體模型的裝備。

※需要在身體骨骼上附加重量，但報名時不需要。

②頭、肩、後背、右手、左手

這是一個著裝在身體特定部位的裝備。

如果有接觸身體的部分，請使其盡可能靠近人物的身體。

下面的文件夾中有每個部分的示範數據。請您參閱。

https://genso.game/download/genso_cp_sample.zip

上半身、下半身 裝備規格1

■ 玩家的服裝

- 分上下兩個部分著裝在人物身上。
- 請根據玩家的身體進行建模。

■ 重要事項 1

- 在元素騎士中，除了服裝之外的皮膚部分也包含在建模中。

不僅服裝，脖子、手、腿等裸露的皮膚也需要建模。

如果沒有特別的想法，請按原樣使用身體的形狀。

皮膚的紋理和UV是自由的，但目前皮膚顏色固定為一種類型。

所以最好使用盡可能接近的顏色。

請參考下面附上的“面部樣本紋理”。

[genso_cp_sample¥player_model¥textures](#)

如果您有其他的設計想法，比如“獸人”或者“機器人”，您可以任意改變它。

但是，由於無法改變關節的位置，因此無法實現肘部和膝蓋的位置差異很大的模型，請考量後製作。



膚色參考



上半身、下半身 裝備規格2

■重要事項 2

本次報名，請選擇上半身或下半身的部位進行報名申請。

請注意，“和服”和“連身裙”等如果無法上下分開單獨穿搭的設計將不符合條件，因為這屬於兩個作品。

■重要事項 3

請您建模時，使上半部和下半部邊界之間沒有空隙。

和人體一樣的腰部將分開上下兩個部分。（男性和女性的位置不同。）

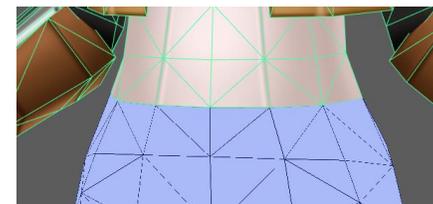
請考慮頂點或建模來覆蓋。

■關於重量

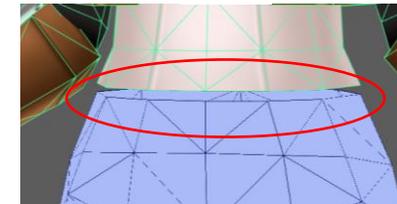
玩家人體模型的Sample已經附有骨骼和重量。播放後會有示範的動作。

如果您很熟悉使用工具，您也可以將它應用到您創作中的模型中並擺好姿勢。

OK



NG



頭 裝備規格

■ 關於頭髮的有無

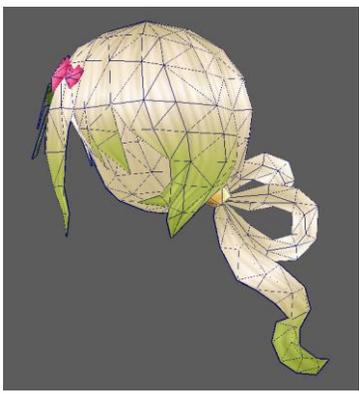
- 頭飾可以只是帽子和髮帶等配飾，但也可以將頭髮合而為一。
- 頭髮和臉對於身體來說是不同的對象。如果頭飾包括頭髮，原來的頭髮會被隱藏起來。
- 製作時請以體型為準。在 `genso_cp_sample¥player_model¥textures` 中也有面部和頭髮的樣本紋理。
- 請注意不要讓頭髮和配飾的質地不同。如上所述，您只能使用一種紋理。

■ TIPS：關於髮型

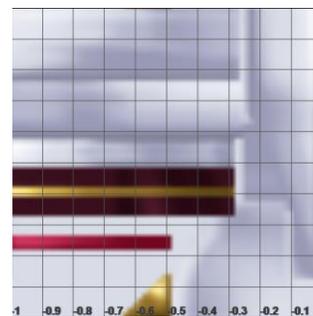
元素騎士未實現擺辮子和馬尾的功能

因此，與其將髮型建模成直線，

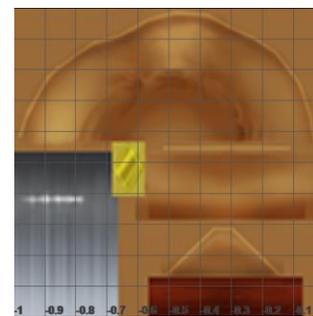
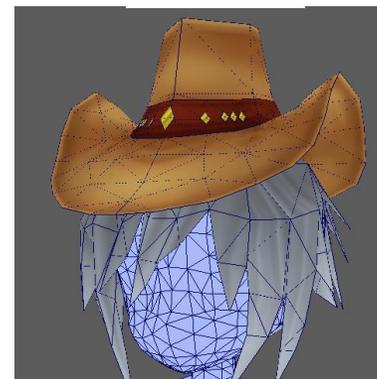
不如將其賦予如下所示的柔和搖擺的形狀，它將按原樣實現。



無頭髮



有頭髮



■ 肩部和背部裝備的區別

- 肩部和背部著裝時的行為完全相同。劃分比較模糊，但大致如下：

肩膀：披風、背包、圍巾等。主要裝備在偏向上半身側

背部：翅膀、腰帶、纏腰帶、脇差等。主要裝備在偏向下半身側

- 如果有接觸身體的部分，請建模使其適合玩家的身體。

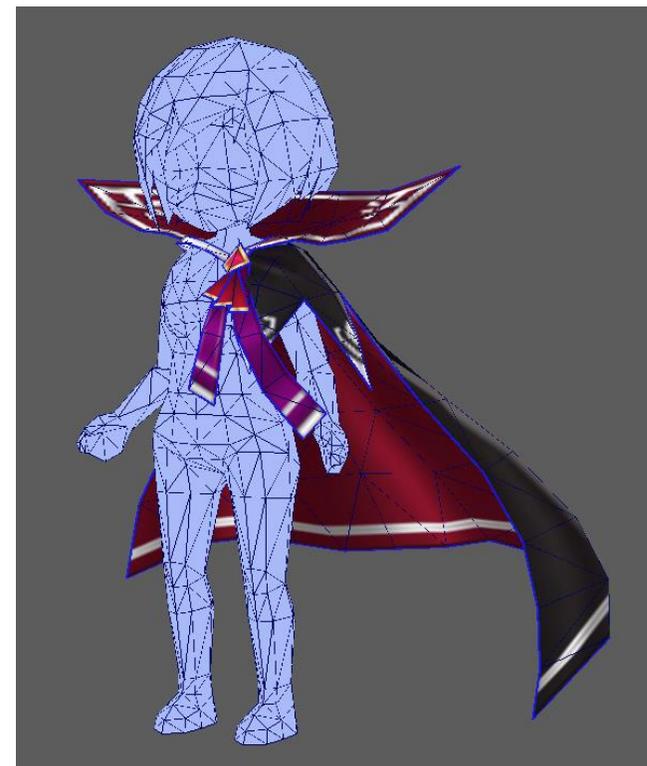
- 其他

比如漂浮在空中等，不需要一定依附在身體上。

■ TIPS：關於形狀

元素騎士中，抖動的斗篷等功能還未實現。

如果您建模時考慮到飄動，它將展示原本的效果。



■ 關於設計

武器以外的物品，例如毛絨玩具和飲料，也是可以接受的。幾乎沒有形狀限制。

此外，您不一定必須將其握在手中。（漂浮在空中等）

這是可以用比較自由的想法創作的部分，但根據類型有以下限制。

※特別是，包括“弓箭”和“雙劍”等兩個作品的設計本次不符合條件。請您注意。

■ 關於限制事項

- 盾牌：只能用左手拿。
- 槍：只能用右手拿。
- 弓：只能用左手握住。另外，箭和套裝不能合二為一。
- 雙劍：與弓一樣，不能左右組合。它分為兩個。
- 裝備爪子和圓盾等手臂的物品：根據身體的形狀製作。

以上為您詳細地介紹了製作要求和規格。

元素騎士團隊期待您的報名！