

シェーダー設定とxml

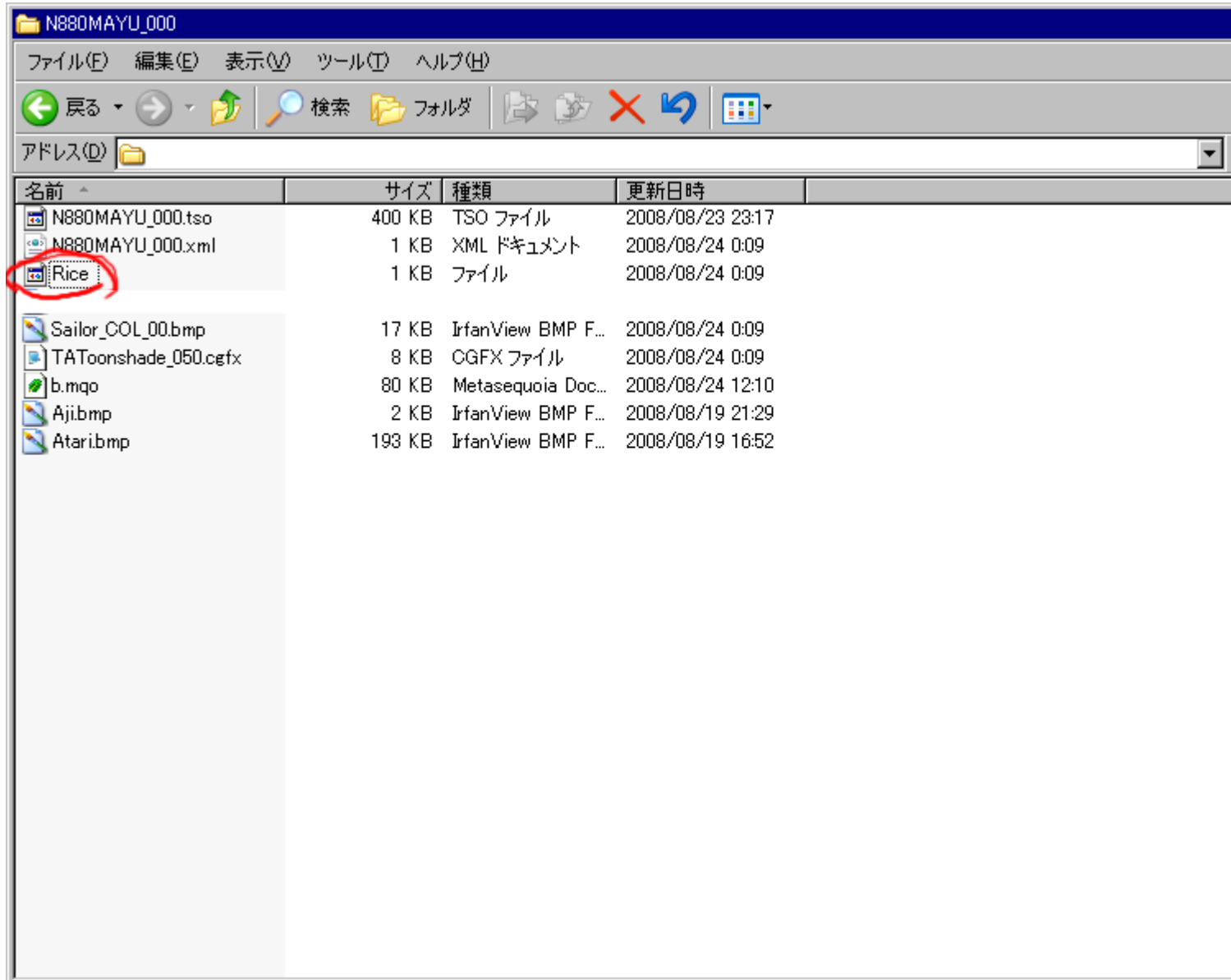
前回までのあらすじ
みんなでおにぎりにアイスを突き刺すという凄まじい料理を作ったのであった！

【オレMOD制作 後編】

- cgfxShader設定ファイルの設定(後半上級者向け)

cgfxShader設定ファイルは光に対する情報をまとめたファイルです
テクスチャファイルに1:1で対応します
つまりテクスチャごとに光沢などを変更できるということです

はい、何か気付きませんか？

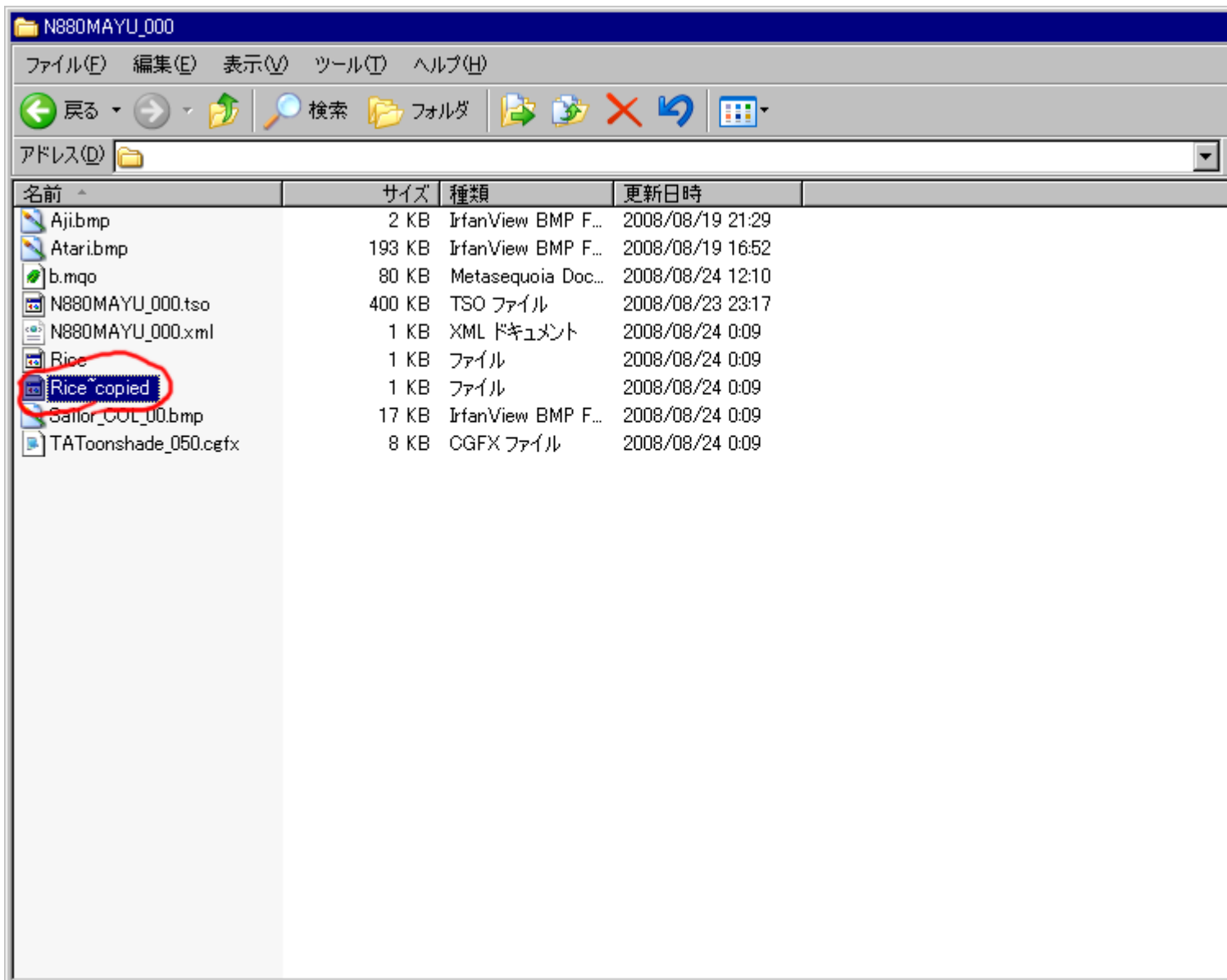


現在、cgfxShader設定ファイルが1つしかありません
でもテクスチャファイルは2つあります

「ああっ！cgfxShader設定ファイル足りねえ！」

困りました。でも大丈夫です

こういうときはコピーすれば良いのです。右クリックからどうぞ



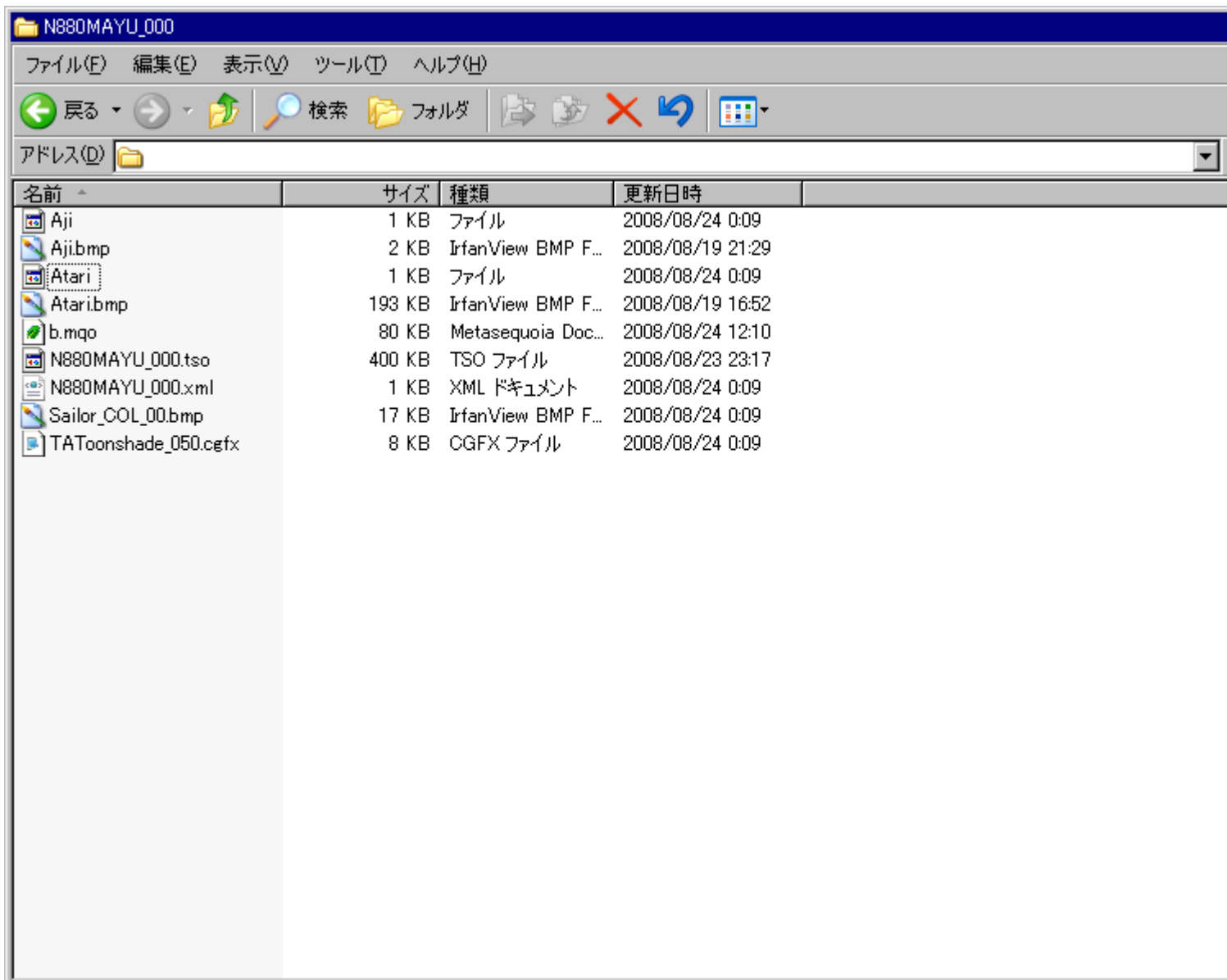
これで数がそろいました。設定ファイルはこうしてコピーして大丈夫です

でもまだダメです。これではどちらのcgfxShader設定ファイルがどちらのテクスチャに適應されるかわかりません
cgfxShader設定をテクスチャに対応させるにはどうしたらのでしょうか

実はさっきと似たような話です

テクスチャファイルと対応するcgfxShader設定ファイルの名前を"同じ"にしてください

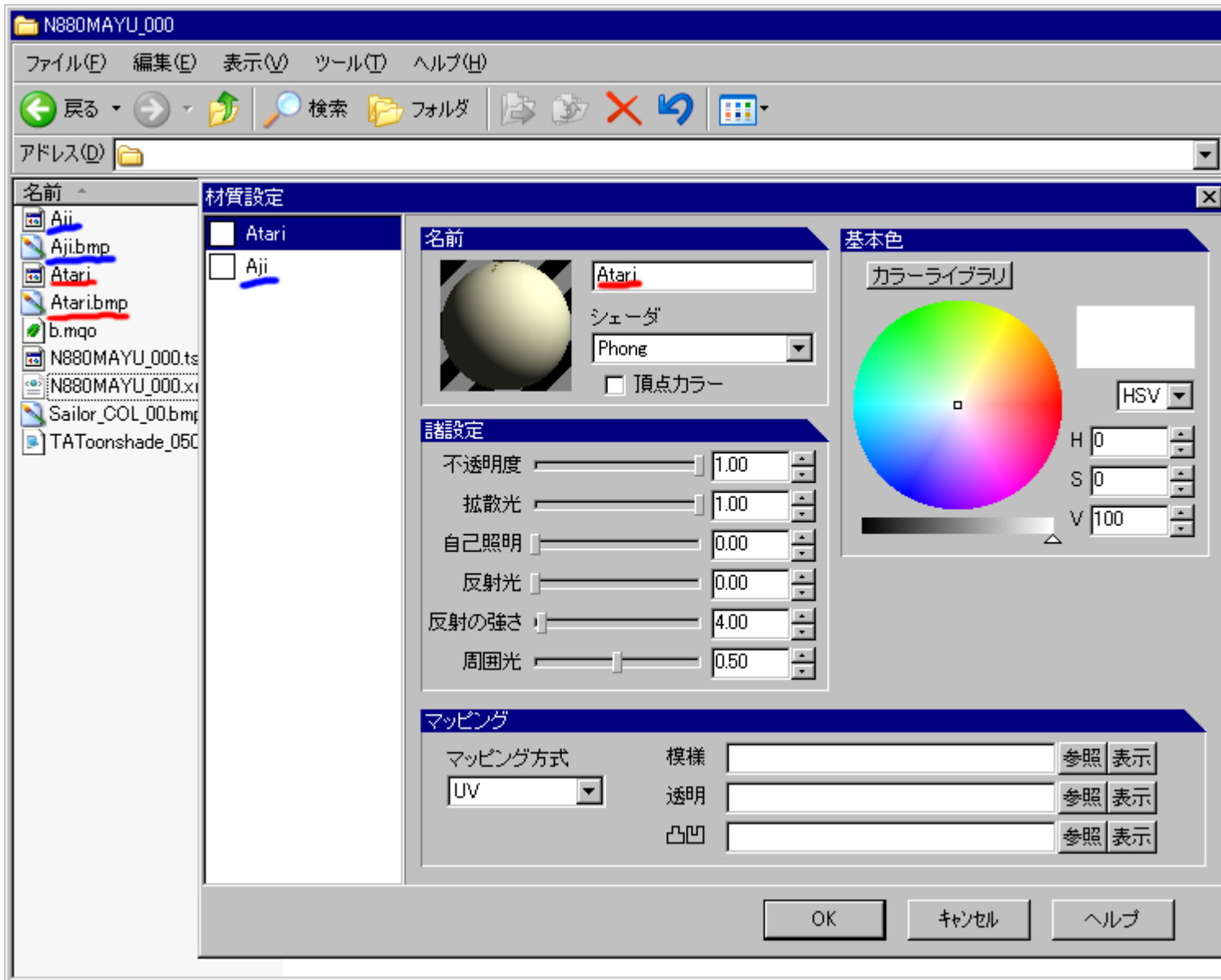
サクッと名前を合わせましょう。ただしテクスチャはメタセコデータの「材質」名と同じにしなくてはいけないため
今回名前を変えるのはcgfxShader設定ファイルと言うことになります。こうなりました



これで「テクスチャ：Atari」に対して「cgfxShader設定ファイル：Atari」が適応される準備ができました
「え？まだ作業あんの？」とか思いましたか？あります

とりあえずここまでを三段論法でまとめると

大前提：メタセコで設定した「材質」名とそれに対応するテクスチャファイル名は同じでなければならない
小前提：テクスチャファイル名とそれに対応するcgfxShader設定ファイル名は同じでなければならない
結論：メタセコで設定した「材質」名とそのテクスチャに対応するcgfxShader設定ファイル名は同じでなければならない



まあつまり全部同じ名前にしろってことです

(ここから上級者向け)

いよいよcgfxShader設定ファイルの編集です

コイツはメモ帳の上にぼんとD&Dするだけでも編集できるのですが面倒なのでcgfxShader簡易編集ツールを使いましょう

えーと、以上です

今回は弄る必要がなかったりします

金属光沢とかテカリが欲しい人は

「float Ambient」「float HighLight」「float HighLightPower」「float ShadeBlend」等を弄ることになります

他にも境界線を濃くしたい人とかは弄る必要が有りますが・・・詳しくは[シェーダー設定](#)を参考にしてください
ちなみに金属光沢が欲しい人は自作のエスカリボルグのcgfxShaderを流用してもOKです(宣伝乙)

ここまで読めば分かると思いますがcgfxShader設定ファイルの効果は

MODを完成させてarcsフォルダにぶち込むまでわかりません。調整には根気が必要です、かなり

という訳でここはおしまい、次はXMLファイルを設定します

• XMLファイルの編集

これが終わればゴールはもうすぐです。

取り合えず開いて見ましょう。右クリックから「編集」で開いてさい

こんな文字列が書かれていますね。これからこれを編集していきます
ちょっとPCに詳しい人なら勘で設定できると思いますがまずは説明から・・・

上二行は関係ないので無視してください

三行目： <Effect Name="TAToonshade_050.cgfx" />
これは何を設定しているのか良くわからないファイルTAToonshade_050.cgfxの位置を指定する物です
もしTAToonshade_050.cgfxの名前を変更したり削除していたりするとエラーが出ると思います
弄る必要は基本的にありません

四行目： <Textures Name="Rice" File="Rice.bmp" BytesPerPixel="4" Width="256" Height="256" />
これはテクスチャの設定です

Textures Name="Rice"

この「"」内にメタセコで指定した材質の名前を記入します

File="Rice.bmp"

ここにはその材質に割り当てるテクスチャの位置を記入します

BytesPerPixel="4"

ここにはそのテクスチャのバイトレート(?)を記入します。
普通のビットマップ画像なら"3"ですがアルファチャンネルを追加しているので"4"でOKです

Width="256" Height="256"

ここにはテクスチャの大きさを記入します。

五行目は四行目と同じですね。こちらでは影のテクスチャを指定しています

六行目： <Materials Name="Rice" File="cgfxShader" />

Materials Name="Rice"


ここにはcgfxShader設定ファイルの位置(名前?)を書きます

File="cgfxShader"

ここは弄らなくてOKです

こんなところです。
位置を指定する時はフルパスではなくただファイル名だけでOKです。同じフォルダ内にありますもん

設定項目の数が足りないところは例によってコピペしてから編集で対応してください
説明を聞いているだけでは良くわからないと思うので今回の場合はこうすればいい、というのを書いてみました
参考にしながら自分でやってみてください



```
N880MAYU_000.xml - メモ帳
ファイル(F) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
<?xml version="1.0"?>
<TsoImportInfo xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <Effect Name="TAToonshade_050.cgfx" />
  <Textures Name="Atari" File="Atari.bmp" BytesPerPixel="4" Width="256" Height="256" />
  <Textures Name="Aji" File="Aji.bmp" BytesPerPixel="4" Width="16" Height="16" />
  <Textures Name="Sailor_COL_00" File="Sailor_COL_00.bmp" BytesPerPixel="4" Width="256" Height="16" />
  <Materials Name="Atari" File="cgfxShader" />
  <Materials Name="Aji" File="cgfxShader" />
</TsoImportInfo>
```

できましたか？次のステップは殆どないです

- 影テクスチャの選択

今は入っている Sailor_COL_00.bmp を使うか他のMODやデフォの影テクスチャを使うか、好きな物を入れてください
名前は「Sailor_COL_00.bmp」から変えないでやればOKです
今改めて見直してみたのですが、これ(おにぎり)に入ってる影テクスチャは食べ物向きじゃないような気がします・・・
なんだか汚れて見えてしまって・・・後で修正しようかな

さあ次は名前の補完です、これが終わればゴールは目前です

Go! [TSOにまとめる](#)