

tso2toyを使う

たとえば回転する戦車の砲身とか

たとえば開閉する扉とか

破綻は各々のテクニックで解決してください

用意するもの

- tso2toy (alpha r4) 削除済み
- ToyStudio (Ver. 1.4.0.6) サイトにリンクなし (<http://kotona.bona.jp/distribute/ToyStudio1406.lzh>)
- その他展開ツール
- ポーズエディタで動かせるようにしたいMOD
- ボディのtso

動かすMODの準備

- tsoに梱包する時はボディのtsoを使用, その時の参照ボーンは何でもいい(toyで編集するから),

全部「W_Hips」とかでも問題ない,

tso2toyの準備

- tso2toy.exeのショートカット作製×2
- 1つは「リンク先」に「tso2toy x a.tso a.toy」と入力, 名前は分りやすく「tso toy」とでも,
- 1つは「リンク先」に「tso2toy c a.tso a.toy b.tso」と入力, 名前は分りやすく「toy+tso tso」とでも,

ボーンの編集

- 「tso toy」にてMODのtsoをtoyに変換, ファイルは「a.toy」
- 「a.toy」をToyStudioにて適当なボーンを割り当てる, mqoデータはそのまま梱包しておく,
- 「toy+tso tso」にてtsoに変換, ファイルは「b.toy」
- リネームしてtahに梱包, ゲーム上で正しく動くか確認,
- お疲れ様でした,

エラー

- ボーン変更後にtsoに再梱包すると「オブジェクト参照がオブジェクト インスタンスに設定されていません」とのエラーが出る

ToyStudioのバージョンが「Ver. 1.4.0.6」でない

mqo2tsoを使う

単一ボーン割当のみで良いのであれば, mqo2tsoのみで全ての割当ができる,

- 動かしたいパーツ毎に一つのobjectにしておく
- メタセコファイル名.boneファイル (例: N777TANK.MQOの場合N777TANK.BONE) を作成する

ファイルの内容はオブジェクトと対応するボーンのリスト (例: obj1 W_Hips)

サンプルファイルがmqo2tsoのサンプルプロジェクトにあるのでそれを参考にする

- コマンドラインビルダーを起動して, exe, mqo, xml, 参照tsoファイルをドラッグドロップ
- オプションでボーン割当ファイルを使用する様にする(-boneオプションが付く)
- コマンドラインをコピーして, コマンドプロンプトで実行

一度作ったコマンドラインは拡張子batのテキストファイルにするとバッチファイルになる,

- 出来たtsoを梱包してカス子で動作テスト

mqo2tsoの場合一度ファイルとバッチファイルを作ればモデルをいくら変更しても, 既に作成したファイルを何度でも再利用できるので, 作業時間を大幅に短縮できる. ファイル作成が必要・コマンドプロンプトを使う必要があるのは敷居が高いが, 同じような作業を繰り返し作業する事を前提にしたツールなので慣れれば楽.