

顔の向きをコントロールする方法

1. 使用するツールのバージョン

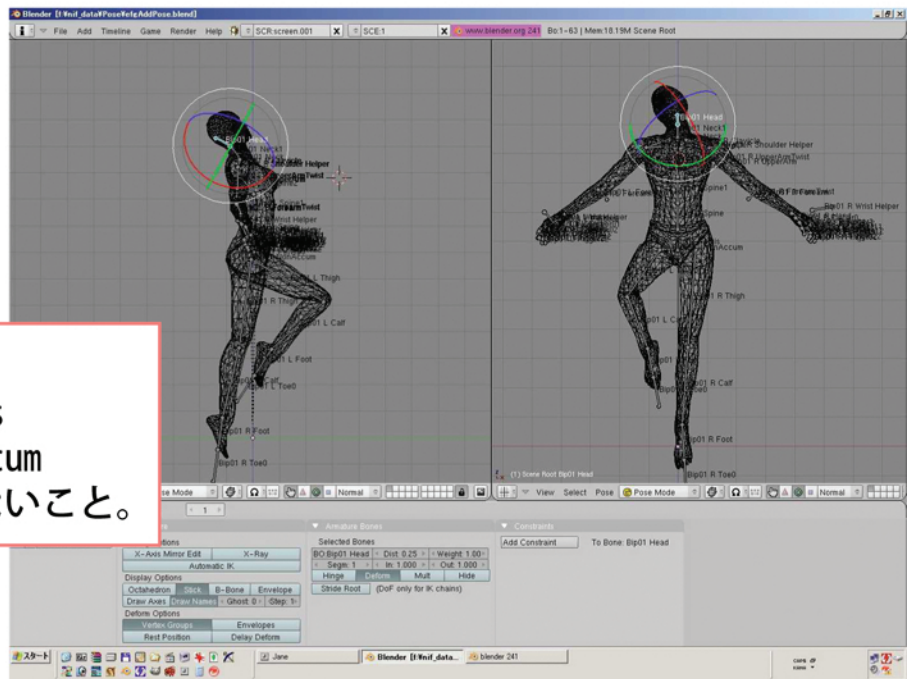
- (1) Blender 2.4.1
- (2) nifscript 1.5.7
- (3) kfextractor 0.9

重要：Bip01 は決して触らないこと！

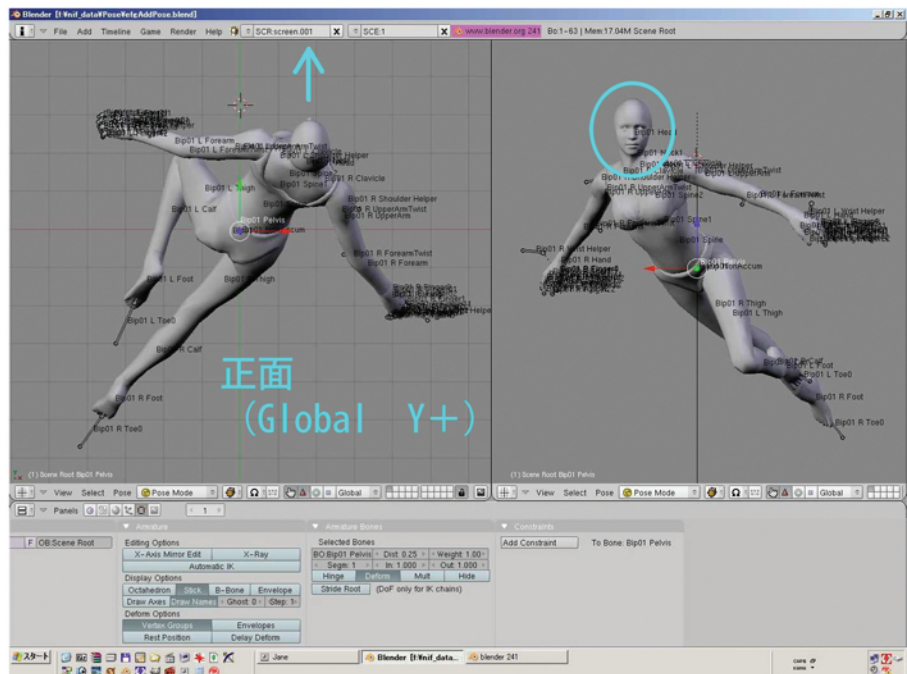
2. 好きなようにポーズを作ります。

*注意

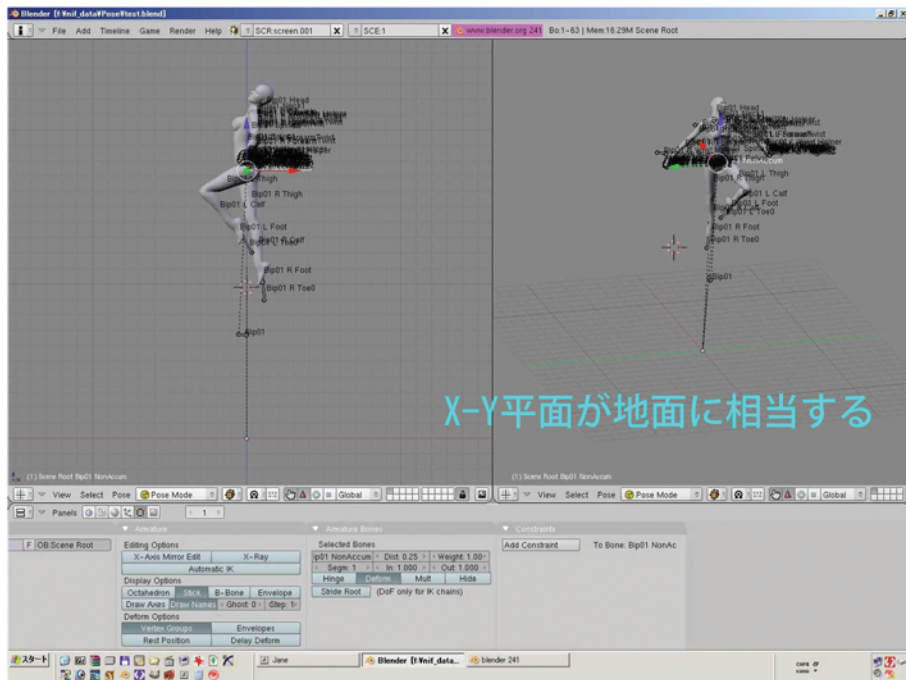
- Bip01 Pelvis
 - Bip01 NonAccum
- は、まだ触らないこと。



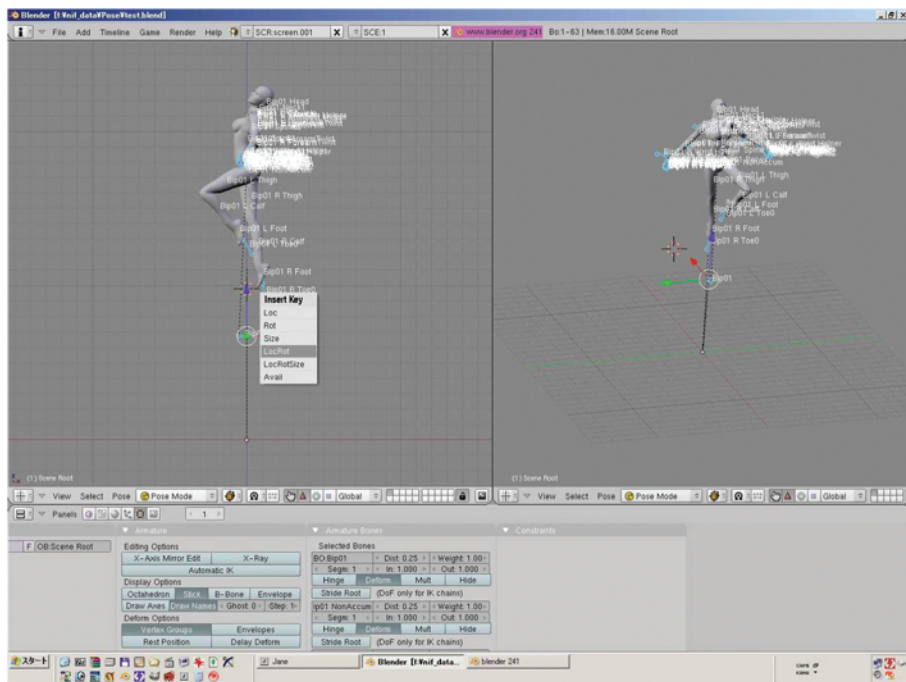
2. Bip01 Pelvis を回転させて顔(頭)の向きを正面に合わせます。



3. Bip01 NonAccum を移動、回転させてポーズ全体の向き、位置を整えます。



4. 「A」 → 「I」 キーを順に押して、LocRotし、exportしてください。



5. kfextractor を用いて、ゲーム中で使用できる形式にコンバートしてください。

5. できあがり



6. 体の向きが90度回転してしまう場合は、「3」のステップで向きを調整してください。

7. 最後に

この資料は、私が考案したものではなく、先輩諸氏の切り拓いた手法をまとめたものに過ぎません。