

●頂点移動モード

これらツールは頂点編集の際、**分解されたメッシュの頂点のみ**機能する

移動中の頂点をスナップ
頂点周辺の辺も従わせる
頂点の自由移動

●Select Toggle モード

マウスクリックによる
選択/選択解除トグル
機能を有効にする。

●編集対象モード

選択や移動、編集する
場合に切替えます。

●ポリゴンのグループ化ツール

Add Grid Meshで作ったメッシュは最初から合体している。

Combine(合体)と Split(分解)

四角ポリゴンを分割

自動テクスチャモード

●グリッド切換え

メニュー>Mesh
>Snap To Grid
でグリッドに整列

●ノード編集ツール

選択

リンク

リンク解除

●マップ要素一覧

スポット

ノード

ドアやリフト

●新規マップ要素の作成

基本要素

●スポット(キャラクタ)

●ライト(環境光)

●サウンド(環境音)

●パーティクル(炎や飛?)

●シーナリー(背景物)

●ノード(経路)

外部データの追加

●Add Obj Mesh

(階段や柱などのメッシュ読み込み)

●Mesh UV の置換え

●Add Height Map

(PNG画像→高低差マップ)

ポリゴンの追加

●Add Grid Mesh

(ポリゴンキューブ)

●1枚ポリゴンの追加

●水面(水中)の追加

●エリアの追加

●マップの縮尺

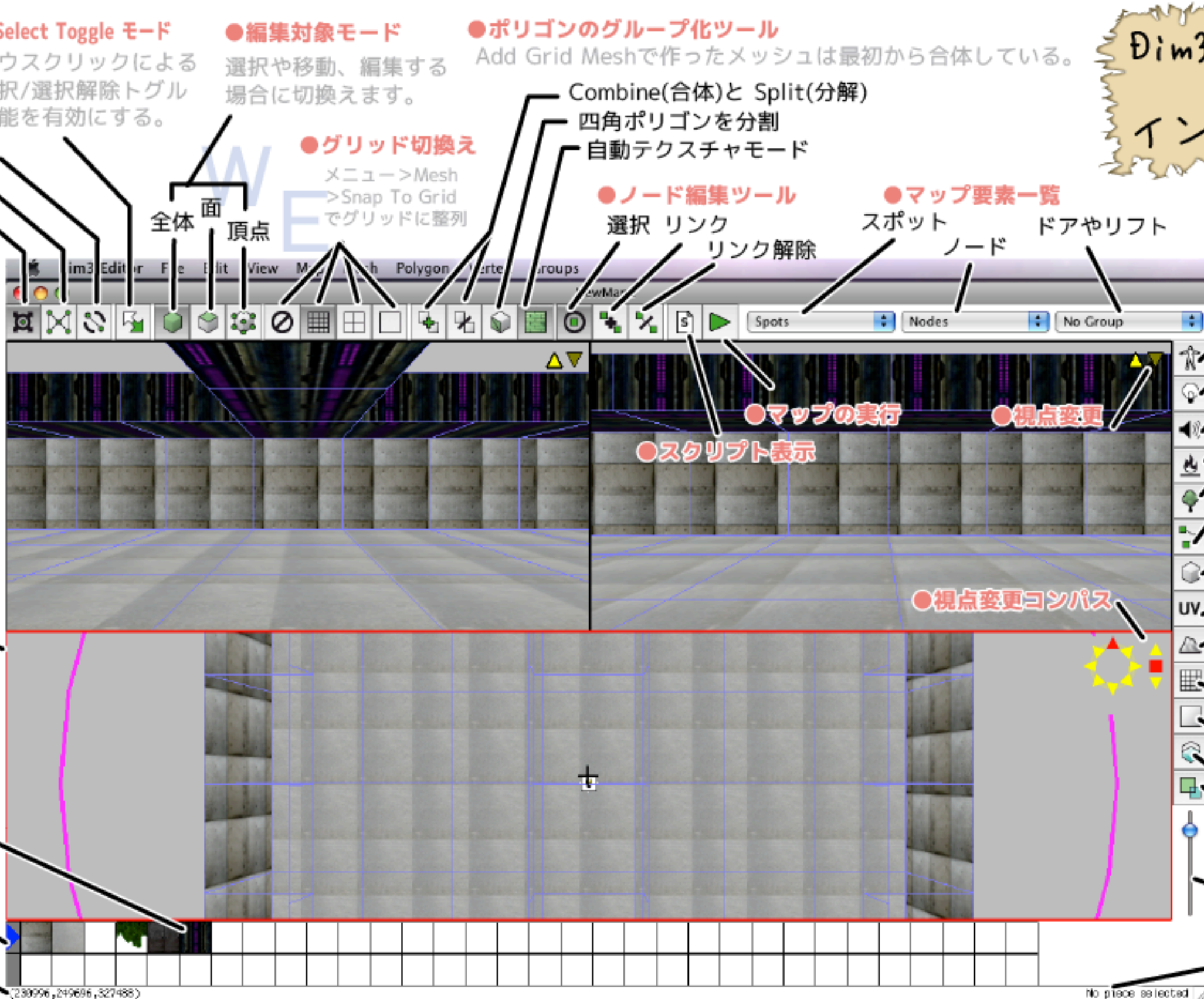
●選択要素の
種類と座標

●赤枠はアクティブな
編集フレーム

●テクスチャインデックス

●テクスチャページ切換え

●ビュー位置の座標



Dim3 Editor
ver 3.0b13
インターフェース



●Fileメニュー

マップデータの新規作成や保存
マップ自動生成を行います。

Editor 起動時には、Open... により自動的にダイアログが出ます。

File	Edit	View	Map	M
New			⌘N	新規作成
Open ...			⌘O	MAPを開く
Close			⌘W	
Auto-Generate Map...				MAP自動生成
Save			⌘S	MAP保存

●Viewメニュー

マップ編集のための表示を変更します。

View	Map	Mesh	Polygon	Vertex	
✓ Textured Panels				⌘1	テクスチャ表示 3ペイン分割
Wireframe Panels				⌘2	ワイヤーフレーム表示 4ペイン分割
Top Only				⌘3	上面図
Forward Only				⌘4	正面図
✓ Perspective				⌘9	3D立体的に表示
Orthogonal				⌘0	2D平面的に表示
✓ UV Layer 1				⇧⌘1	テクスチャ表示
UV Layer 2				⇧⌘2	テクスチャ非表示
✓ Liquids				^⌘1	各マップ要素 表示のON/OFF 間違っって他のものを 選択するのを防ぎます。
✓ Spots & Scenery				^⌘2	
✓ Lights, Sounds & Particles				^⌘3	
Nodes				^⌘4	
Areas				^⌘5	

●MAPメニュー

マップ全体に関する
基本的設定を扱います。

Settings...では、空や降雨
全体環境光、フォグ等の設定
を行います。

Map	Mesh	Polygon
Settings...		MAP設定 ⌘I
Raise Y		⇧⌘;
Lower Y		⇧⌘'
Center		MAP全体を...
Reset UVs		
Optimize Meshes...		
Run...		MAP実行 ⌘R

●Meshメニュー

メッシュに関する編集を行います。
Combineによって結合されたメッシュ
の移動、回転、反転、配置するた
めに使います。

Mesh	Polygon	Vertex	Groups
Combine			⌘P
Split	(GUI部分と同じ) ⇧		⌘P
Tessellate			
Resize...	結合メッシュ全体の		
Reposition...	~サイズの変更		
Flip X	結合メッシュ全体を		⌘H
Flip Y	~軸方向に反転		⌘Y
Flip Z			⌘V
Rotate X	結合メッシュ全体を		
Rotate Y	~軸方向に回転		⇧⌘R
Rotate Z			
Free Rotate...	結合メッシュ全体を		⇧⌘R
	~数値入力回転		
Raise Y	結合メッシュ全体を		⌘;
Lower Y	Y軸方向上下に、移動		⌘'
Select All Polys in Mesh			
Snap Mesh To Grid			設定したグリッドに整列する。
Snap Meshes to Closest Vertex			最も近い頂点へスナップ
Reset UVs			テクスチャのタイリングをリセット
Whole UVs			テクスチャをポリゴンに合わせ張付ける(タイリング可)。
Single Stamp UVs			テクスチャをポリゴンに合わせ張付ける(1枚まるごと)。

●Polygonメニュー

ポリゴンに関する編集を
行います。
テクスチャUV座標の
移動、回転、反転、配置
に使います。

Polygon	Vertex	Groups
Punch Middle Hole		
Snap Polygon To Grid		
Rotate Polygon UVs		⌘T
Flip Us		
Flip Vs		
Reset Polygon UVs		
Whole Polygon UVs		
Single Stamp UVs		

ポリゴンに穴を開ける。窓や通路など。

設定したグリッドにスナップする。

テクスチャ回転(90°単位)
わりと有用。

テクスチャの反転

テクスチャのタイリングをリセット

テクスチャを張付ける(タイリング可)。

テクスチャを張付ける(1枚まるごと)。

きれいにポリゴンを張付け
たい場合に役に立ちます。

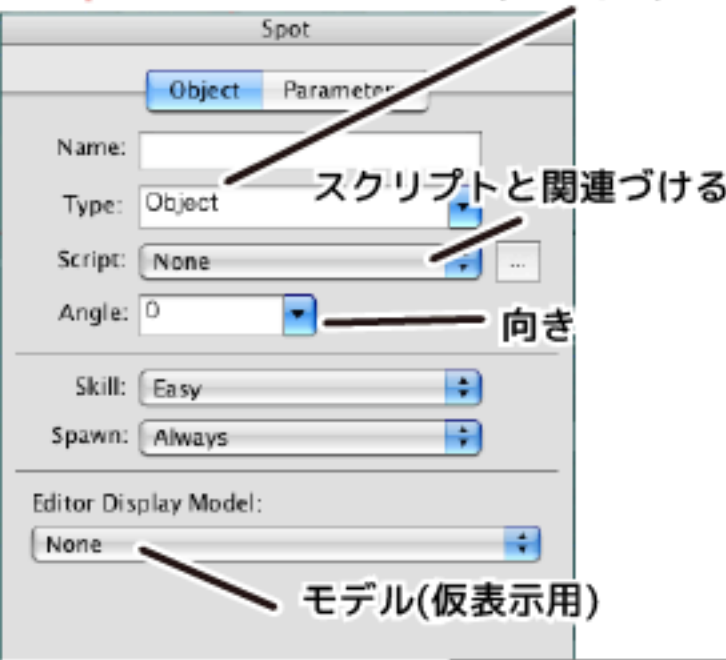
きれいにポリゴンを張付け
たい場合に役立ちます。

●Sceneryダイアログ



モデルと関連づける

●Spotダイアログ

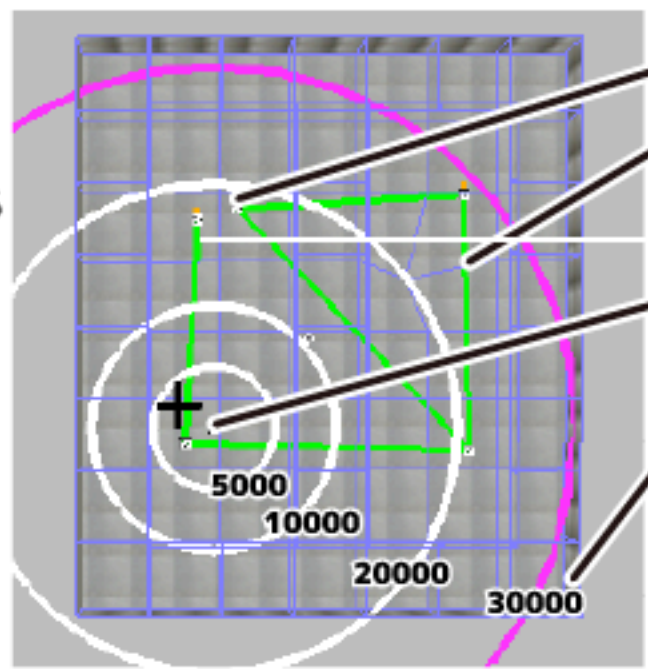


タイプ(プレイヤー、敵等)

スクリプトと関連づける

向き

モデル(仮表示用)



●ノード

●ノードのリンク

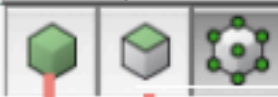
●ライト

●ライトの照らす範囲と照明色

(Intensity) (Color)
部屋一個を照らすのに十分な範囲(Intensity)は、約30000程度。



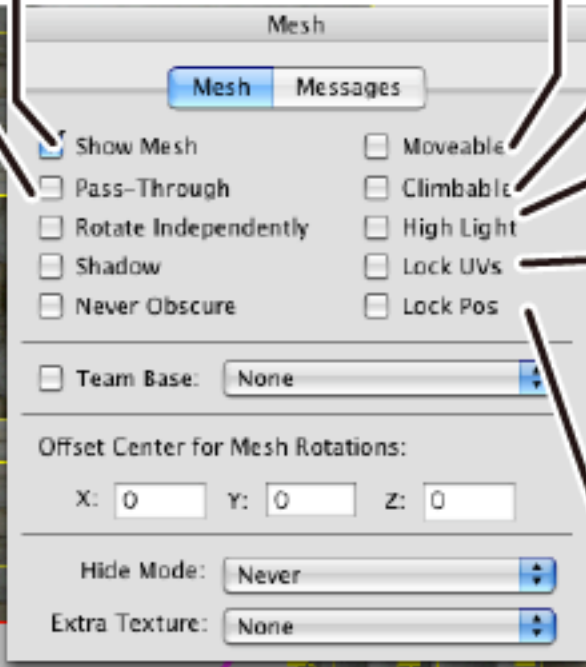
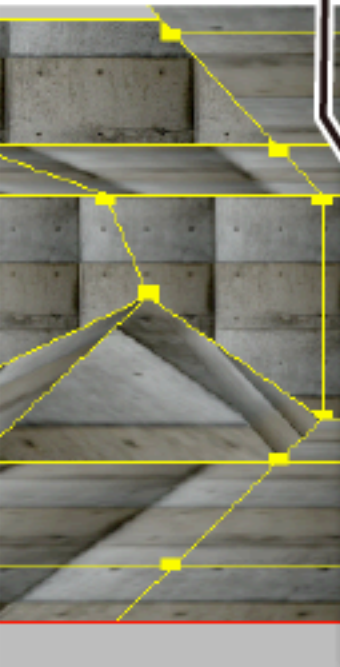
ノード連結ツールを選択中の時に、2つのノードをクリックすると、ノードが緑の線でリンクされます。



モード選択によって、出現する編集ダイアログも切り換わります。

メッシュ(結合されたポリゴン)全体の属性を設定

●Meshダイアログ



すり抜ける表示/非表示

Movable (ドアやリフト用)
Climbable (垂直なカベでも登れる)

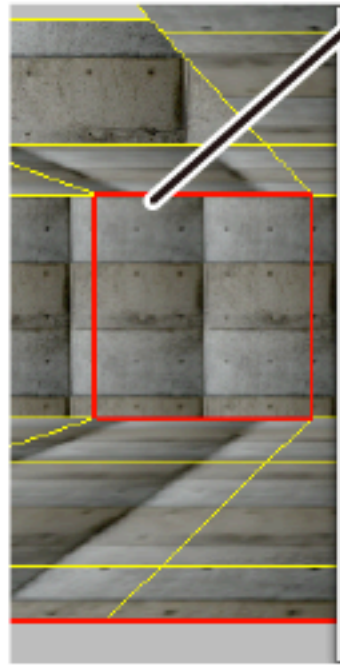
ライト無効

張ったテクスチャのUV座標を固定する。
通常エディタ上で、メッシュを動かすとテクスチャのUV座標も一緒に移動してしまうのでチェックが必須。

メッシュの位置を固定する。
編集集中に余計なメッシュを移動するのを防ぐ。

主に、ポリゴン面のテクスチャのタイリングを設定する

●Polygonダイアログ



オフセット

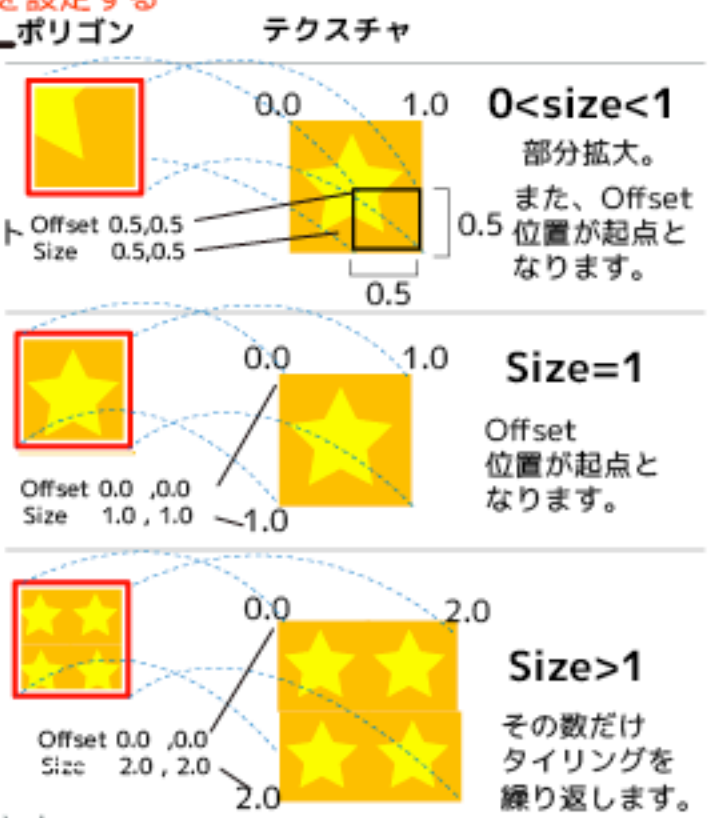
サイズ

透明度

暗くする

X移動量

Y移動量



その他のオプション 透明 0.0<x<1.0不透明
Shiftをセットすると、テクスチャが、流れるように移動します。

●表示モード

モデルを様々な方法で表示します。

●表示オプション

1stMeshを常に表示する
武器とキャラ両方を表示したい時に。

●ボーン操作 ボーン表示モードで有効
キャラクターのポーズを変える時に使う。

回転ボーン
伸縮ボーン

ボーン(赤い点)
ボーン操作ハンドル
赤緑青が、XYZ軸に対応

●アニメーションテスト

Dim3 Animator
ver 3.0b13
インターフェース

ポリゴン&ボーン
テクスチャ&ボーン
ボーン表示
ポリゴン表示
テクスチャ表示

バンプマップ表示
BOX表示
法線表示

ボーン表示

●視点変更はドラッグで
自由に行えます。

●BOX

当たり判定のヒットボックス
モデルボックス
シャドーボックス等があります。

●モデル(メッシュ)

●XYZ軸

●テクスチャインデックス

キャラクターと、所持武器に
関するテクスチャが読み込まれ
ます。

●ビュー位置の座標

●ポーズ一覧

各項目をクリックすると
プロパティウインドウが
表示されます。

●アニメーション一覧

各項目をクリックすると
プロパティウインドウが
表示されます。

●ボーン一覧

親/子ボーン
の展開

ボーンは、ツリー状の
入れ子関係になっており、
末端へいくほど子を表します。

タグ名で管理しています。

ボーン項目をドラッグ&ドロップ
によってボーンの親子関係を変更
することが可能です。

回転、伸縮ボーンの
オフセット情報もあります

Rot & Move	
(0,0,0) / (0,0,0)	
(0,0,0) / (1,0.99,1.65)	
(11,0,0) / (-1,1,1)	

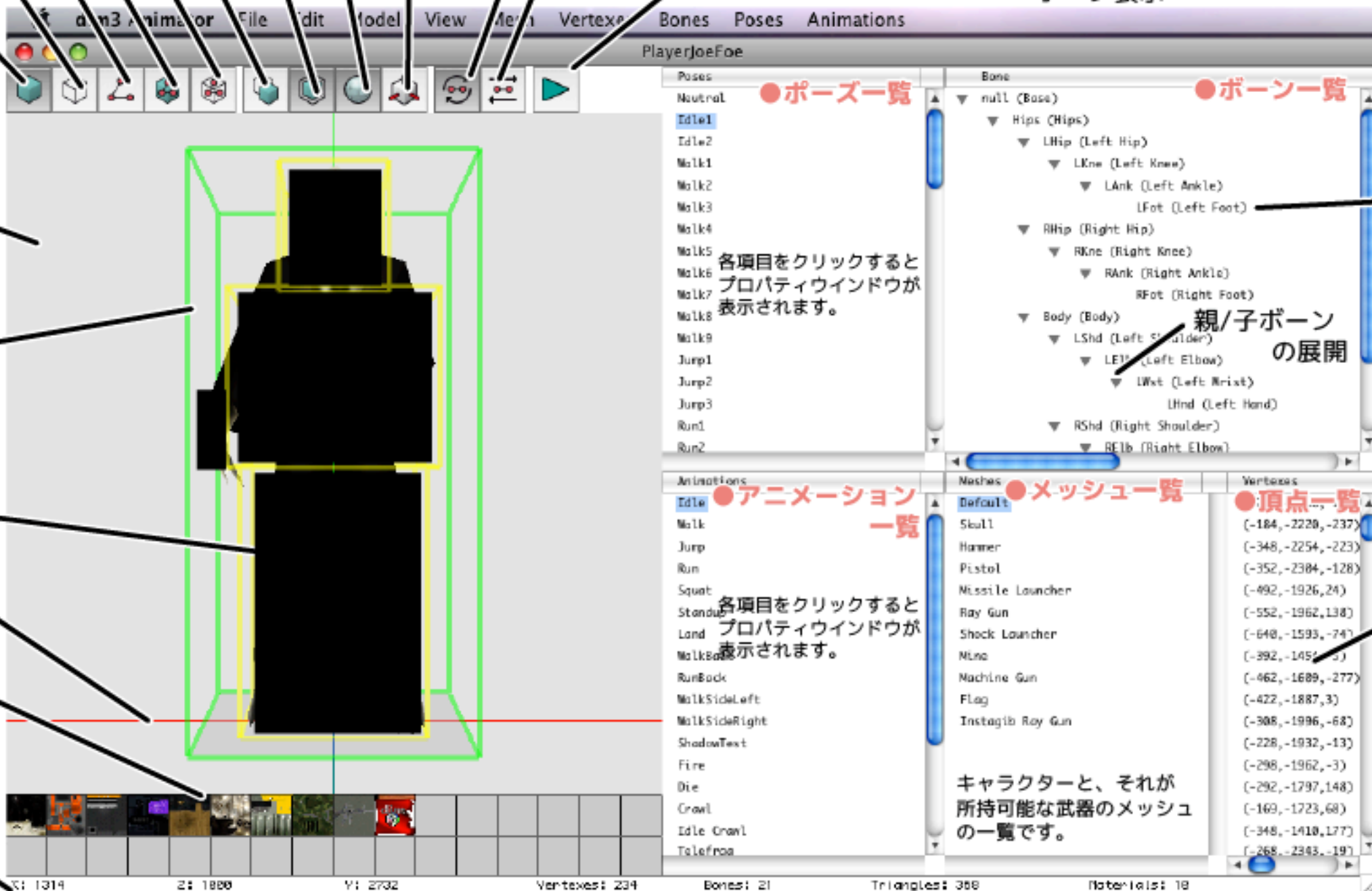
●メッシュ一覧

キャラクターと、それが
所持可能な武器のメッシュ
の一覧です。

●頂点一覧

座標と、関連づけられたボーンの情報

Bones	
(-184,-2228,-237)	Body (Body) @ 90% /
(-348,-2254,-223)	Body (Body)
(-352,-2384,-128)	
(-492,-1926,24)	
(-552,-1962,138)	
(-648,-1593,-74)	
(-392,-1454,3)	
(-462,-1689,-277)	
(-422,-1887,3)	
(-308,-1996,-68)	
(-228,-1932,-13)	
(-298,-1962,-3)	
(-292,-1797,148)	
(-169,-1723,68)	
(-348,-1410,177)	
(-268,-2343,-197)	



X: 1314 Z: 1888 Y: 2732 Vertices: 234 Bones: 21 Triangles: 368 Materials: 18

●Fileメニュー

モデルの新規読み込みや保存を行います。

Animator 起動時には、Open... により自動的にダイアログが出ます。

File	Edit	Model
New...	⌘N	新規作成
Open...	⌘O	モデルを開く
Close	⌘W	
Save	⌘S	モデル保存

●Viewメニュー

モデル編集のための表示を変更します。

View	Mesh	Vertexes
Front	⌘1	
Left	⌘2	
Right	⌘3	
Back	⌘4	
Top	⌘5	
Bottom	⌘6	

●Modelメニュー

モデル全体に関する基本的設定を扱います。

Settings...では、ViewBox(緑色)ライトボーン、Halo等の設定を行います。

Model	View	Mesh	Vertexes
Settings...	モデル設定	⌘I	
Hit Boxes...	HitBox(黄色)設定		
Prepare Model			⌘R
Calculate Boxes			
Calculate Normals			
Transform Model	モデル全体(全データ)を拡大縮小、反転、移動		

●Meshメニュー

モデルを構成するメッシュの編集を行います。キャラクターが武器を持つ場合 Add Mesh でMeshを追加したあと、Add Dim3 Mesh で武器を読み込みます。

Mesh	Vertexes	Bones
Add Mesh...	Mesh の新規作成	
Duplicate Mesh...	複製	
Copy Mesh...	コピー	
Delete Mesh	削除	
Import Mesh	Meshにデータを	
Add dim3 Mesh...	読み込む(Obj,LW,C4D形式)	
	読み込む(Dim3XML形式)	
Transform Mesh	選択中のMeshを拡大縮小、反転、移動	

●Vertexesメニュー

頂点に関する編集を行います。移動、回転、拡大縮小。

Vertexes	Bones	Poses	Animations
Select All	全選択	⌘A	
Select Not Attached	それ以外を選択	⇧⌘A	
Nudge...			
Scale...	選択中の頂点を		
Rotate...	移動、回転、拡大縮小		
Invert Normals			
Hide Selected	選択部分を表示したり		
Hide Non-Selected	隠したり		
Show All			
Delete Vertexes	選択部分を削除		

●Bonesメニュー

ボーンの作成と編集を行います。Add Bone でMeshを追加したあと、頂点を選択し、Set Boneで頂点の関連&親子関係を設定。

Bones	Poses	Animations
Add Bone...	Boneの新規作成	⌘B
Set Bone...	Boneを設定する	
Nudge...	移動	
Select Vertexes Near Bone	Bone付近の頂点を選択	⇧⌘A
Delete Bone	Boneを削除する	

Dim3 Animator
ver 3.0b13
メニュー操作

●Posesメニュー

ボーン制御ハンドルを使って編集し、ポーズを作成。

Poses	Animations
New Pose...	⌘E Poseの新規作成
Duplicate Pose	⌘D Poseの複製
Previous Pose	⌘; 前のPoseへ
Next Pose	⌘' 次のPoseへ
Clear Pose	Poseのリセット
Delete Pose	Poseの削除
Blending	ポーズを削除する場合アニメーションに登録してあるのも解除してください。
To Parent Bone Move	⌘`

●Animationsメニュー

ポーズを組み合わせてアニメーションを作成。合成(Blended)アニメーションも作成可能。

Animations	
New Animation...	⌘G 新規作成
Duplicate Animation	Animの複製
Delete Animation	Animの削除
Scale Animation Time...	Animation時間の設定
Play Animation	⌘P 再生テスト
Play Blended Animation...	⇧⌘P