

月 日 日直

# ポーズ入門 三時間目

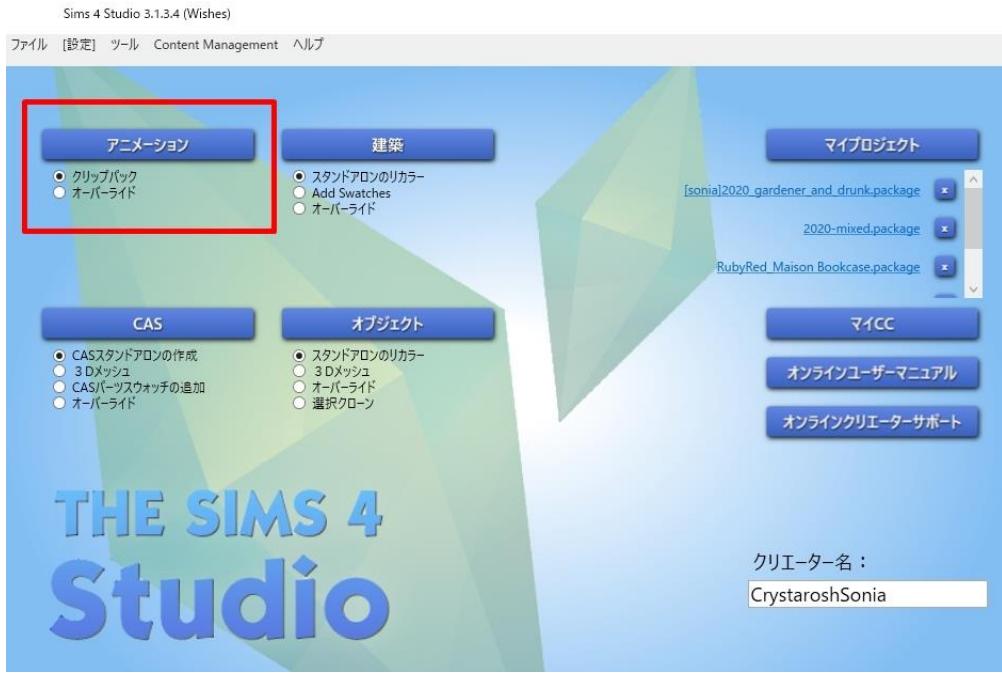
## ・パッケージ化

スタジオに取り込んでゲームへ  
タイトルをつける  
アイコンを作成する

## ・オブジェクト編

家具を使用してポーズを作る

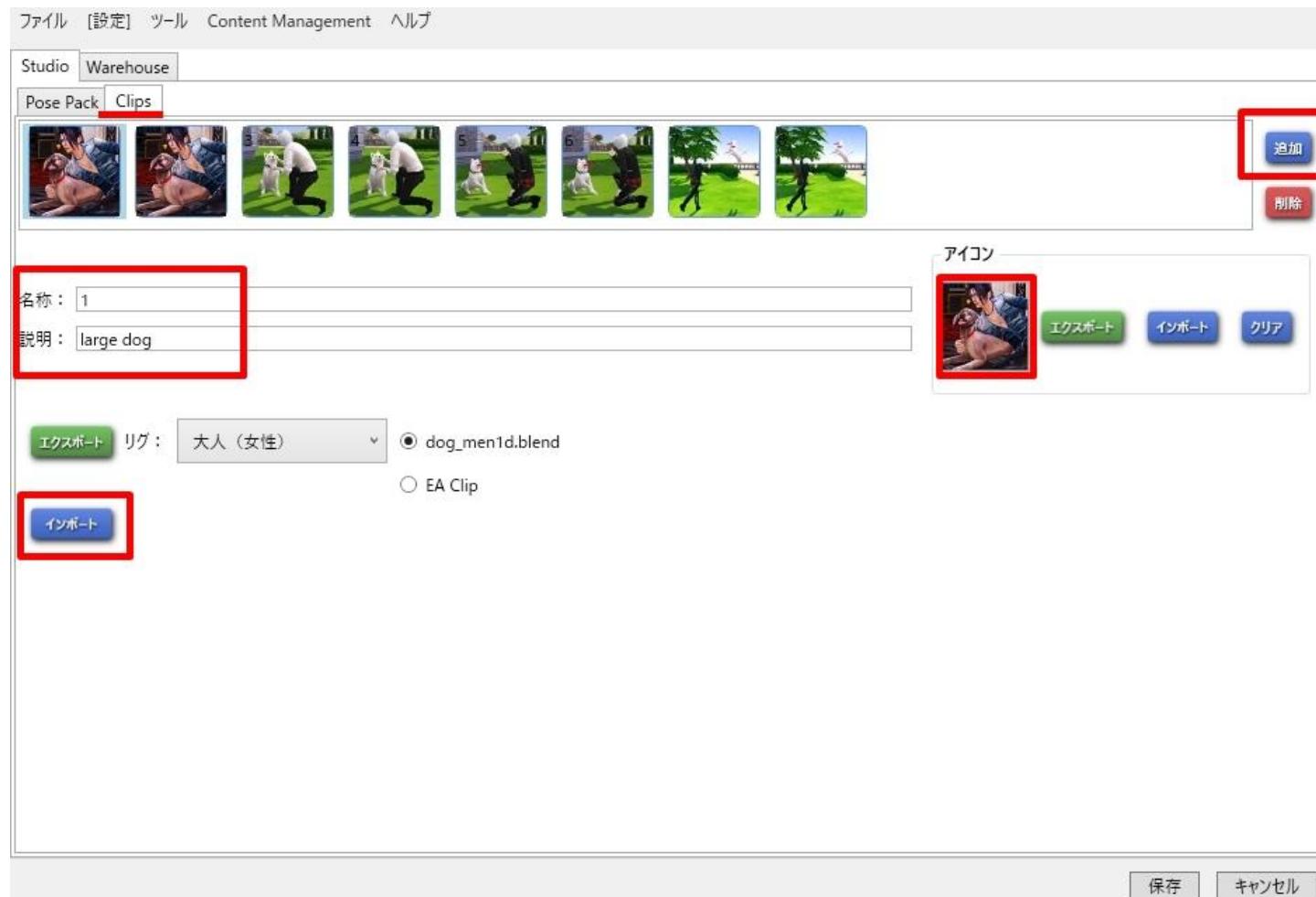
# 作成したポーズをゲームへ



- 最初にモデルを抜き出したときに作ったファイルに何も入っていないならそれに、新たに作るときも同じように

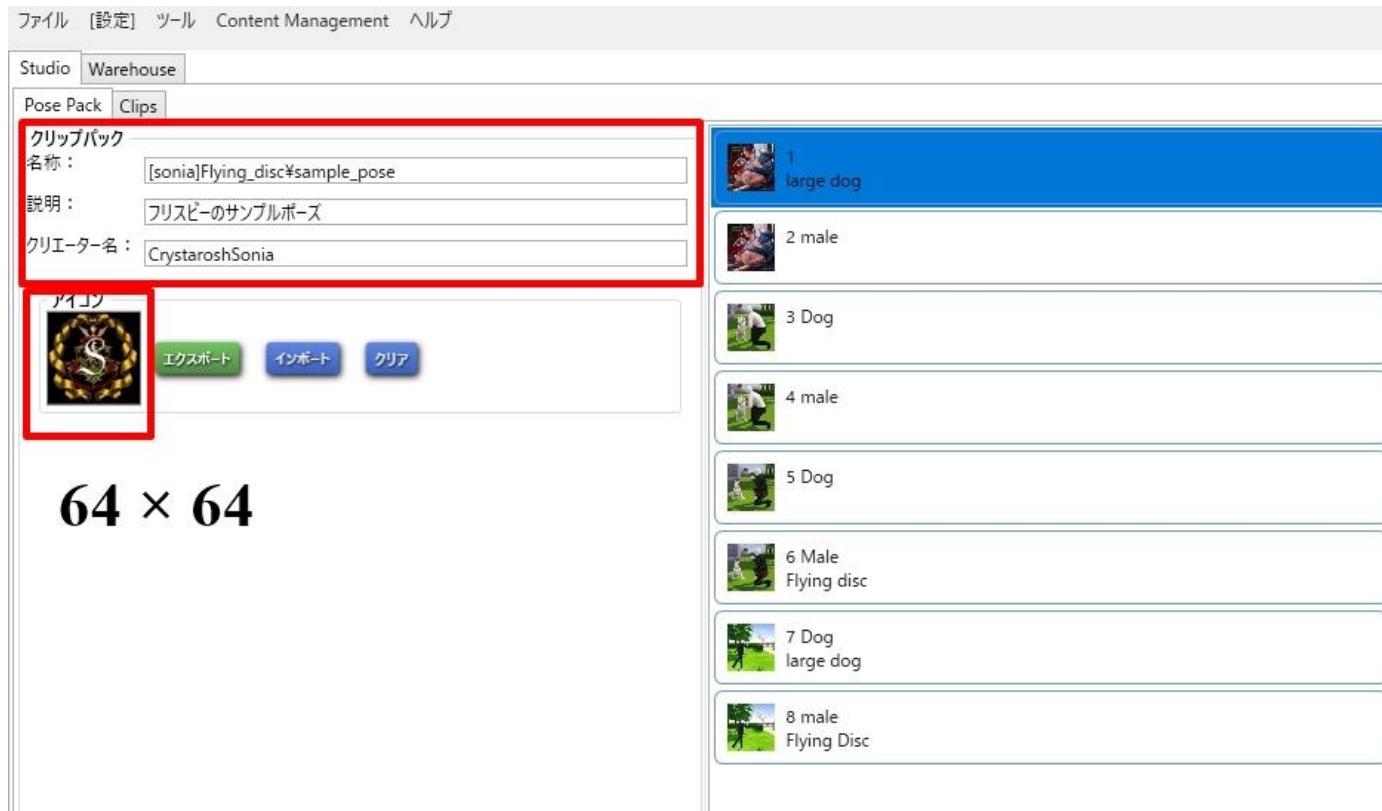
クリップパック→アニメーションクリック→ファイル名をつけて保存からスタートします

# 作成したblenderファイルを取り込む



- 名前をつけて、説明を書いて、インポートで作成したblenderファイルを取り込みます。配布を考えておられる場合は、簡単でも単語でもいいので、英語推奨かなと思います

# パッケージタイトルをつける



名称: ポーズを選ぶときの名前になります。配布を考えているなら先頭に名前を入れておくと探しやすいです(配列規則としては、数字→大文字→小文字のアルファベット順で並びます)

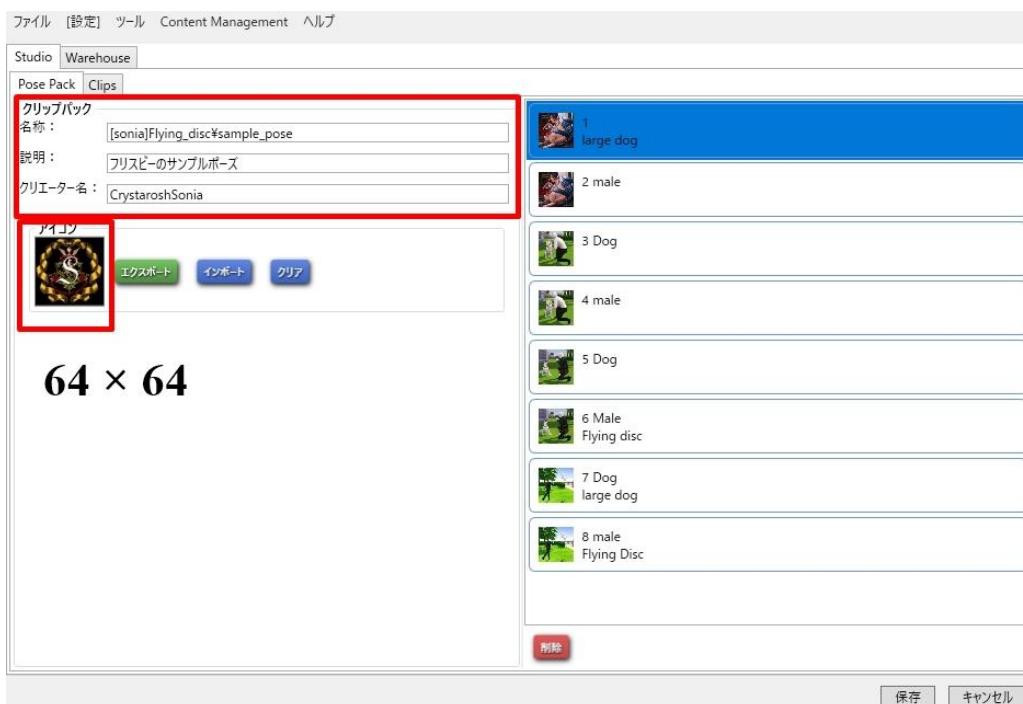
説明: 簡単な説明

アイコンはテストで撮影したものなどのスクショを64×64pxに切り抜きます。お手持ちのソフトで切り抜きサイズ指定で。

# アイコンを作る

- <https://sims4studio.com/thread/2930/create-pose-pack-works-mod?page=1>

↑こちらに詳しく書かれていますが、一応。

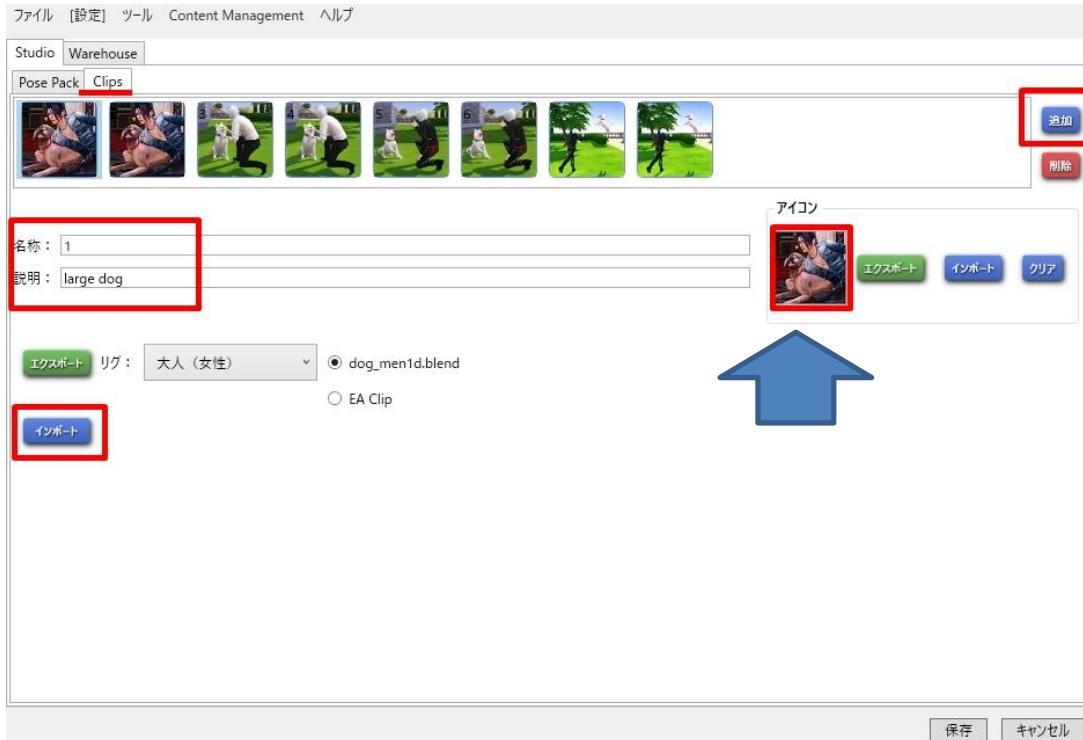


サイズは64×64ピクセル。  
作らなければ自動でスタジオのアイコンが入ります

左のアイコンは代表アイコン（クリエイター別でポーズを選ぶときに目にするやつです）

右のアイコンはポーズごとのものです

かなり小さいので、人物がはっきりと見える状況で撮影したのを使うと良いかと思います（背景がごちゃごちゃしてないもの）

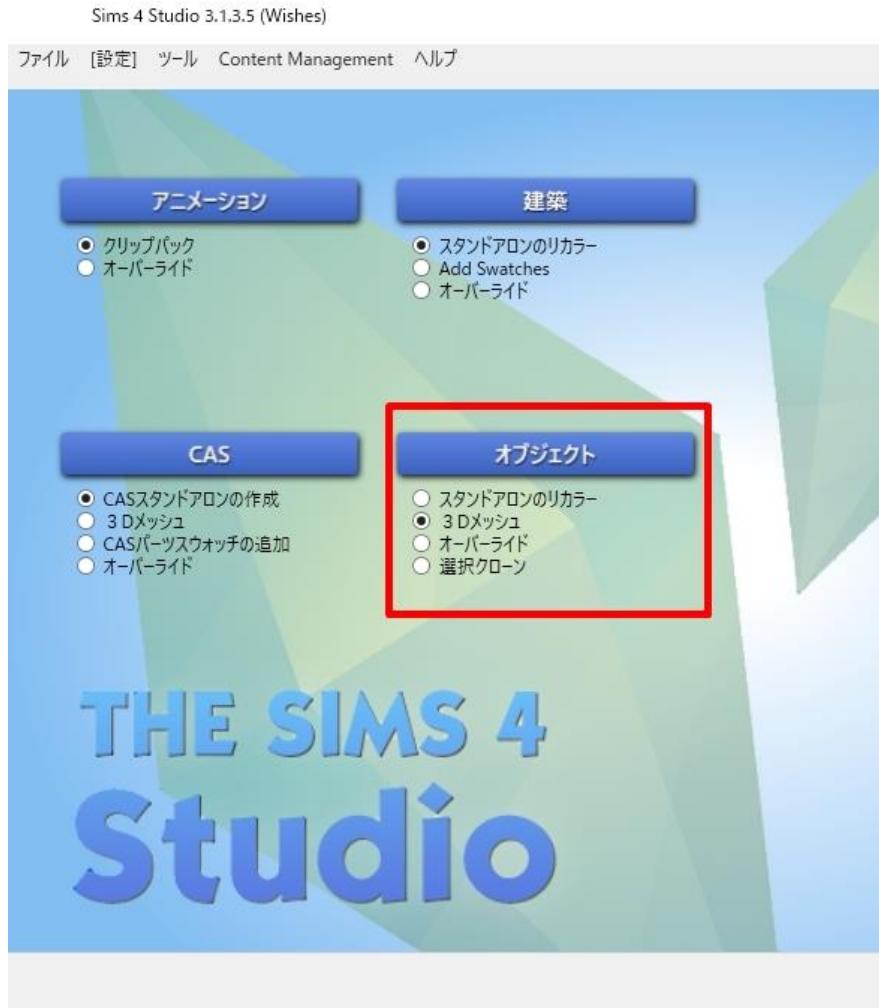


各ポーズのアイコンはClipsのタブから設定していきます

代表アイコンだけを設定してここに各アイコンを設定していない場合は、全てが代表アイコンと同じになります。個人使用ならわかればよいので無くても問題ナシ。

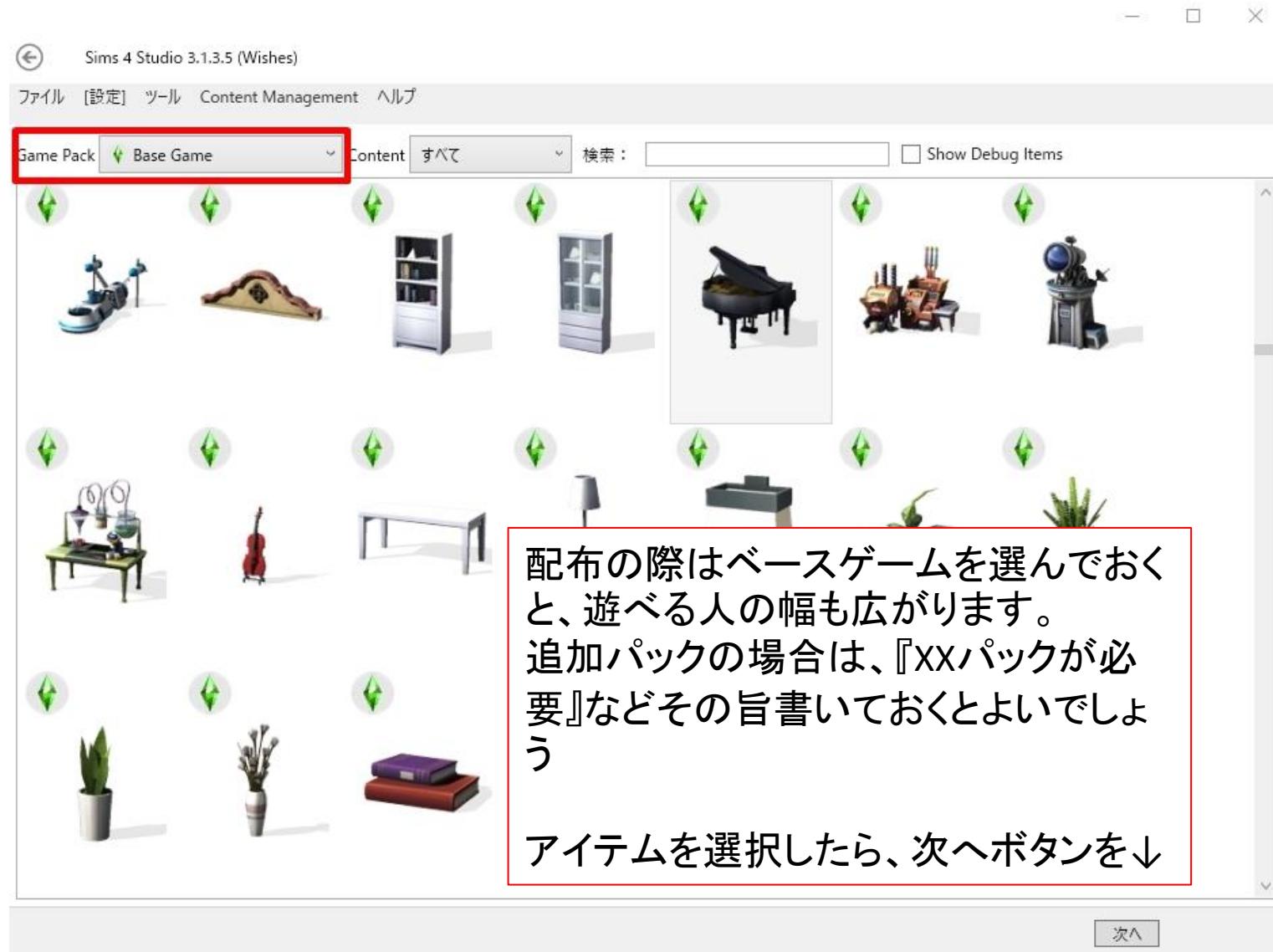
保存してmodsフォルダに入れ、シムをクリックして『ポーズを呼び出す』で一覧に出てくれば成功です

# オブジェクトを利用する

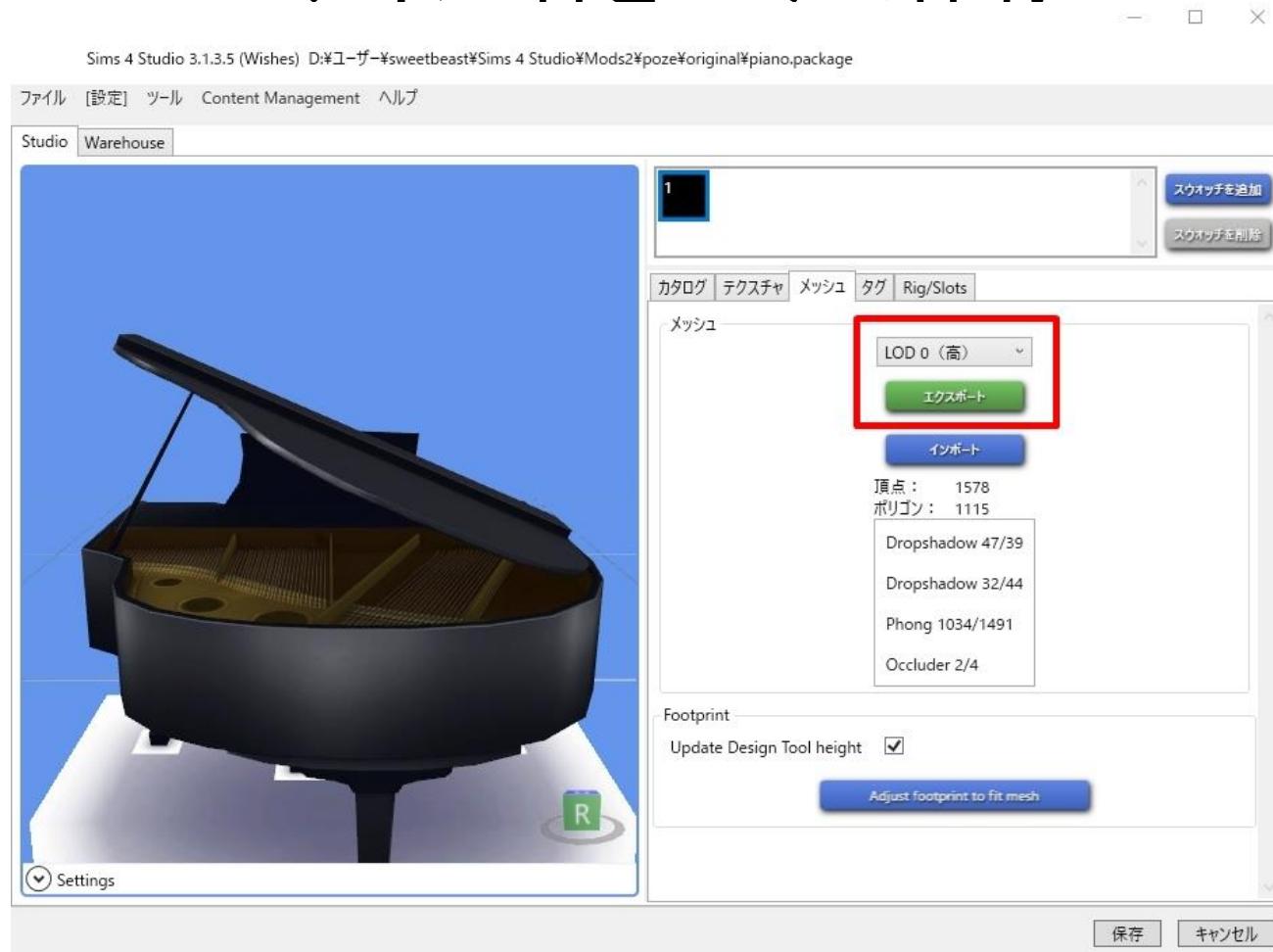


- ・ ソファやカウンターなど、EA既存のオブジェクトと組み合わせるとポーズの幅が広がります
- ・ よく使うものはポーズの素体と組み合わせて保存しておくと、次回に便利です
- ・ オブジェクトの3Dメッシュから使用したいものを取り出していくます

# オブジェクトを選んで保存

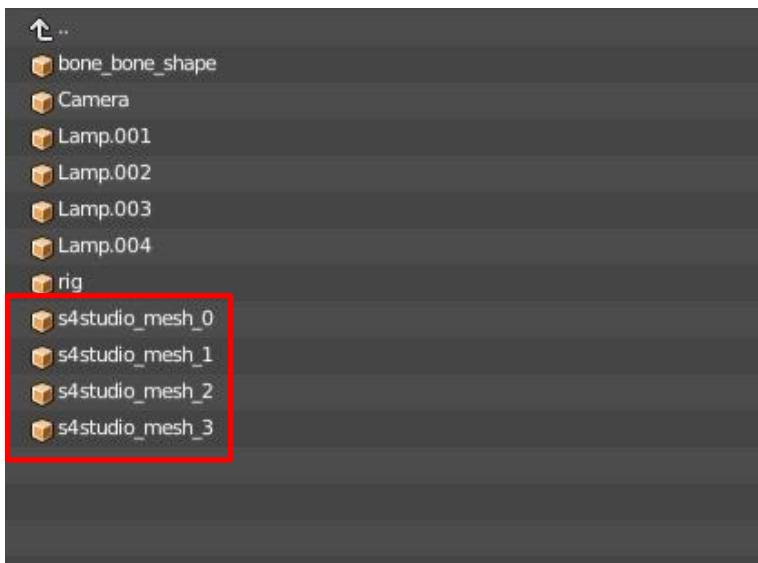
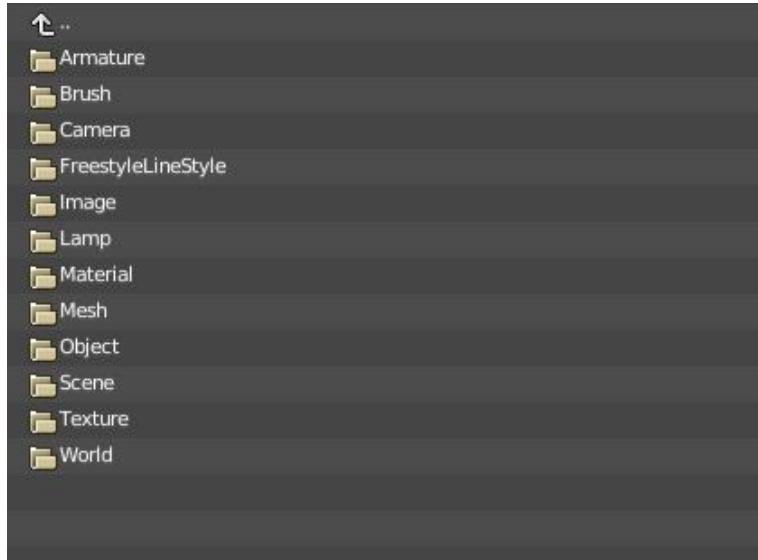


# ファイル名をつけて保存



椅子などは沢山種類があるので、公式名でなくとも後から見て自分がわかりやすいものならOKです。  
メッシュタブを選んでエクスポート、blenderファイルを保存します(この名前も自分でわかれればOK)

# ファイルを呼び出す

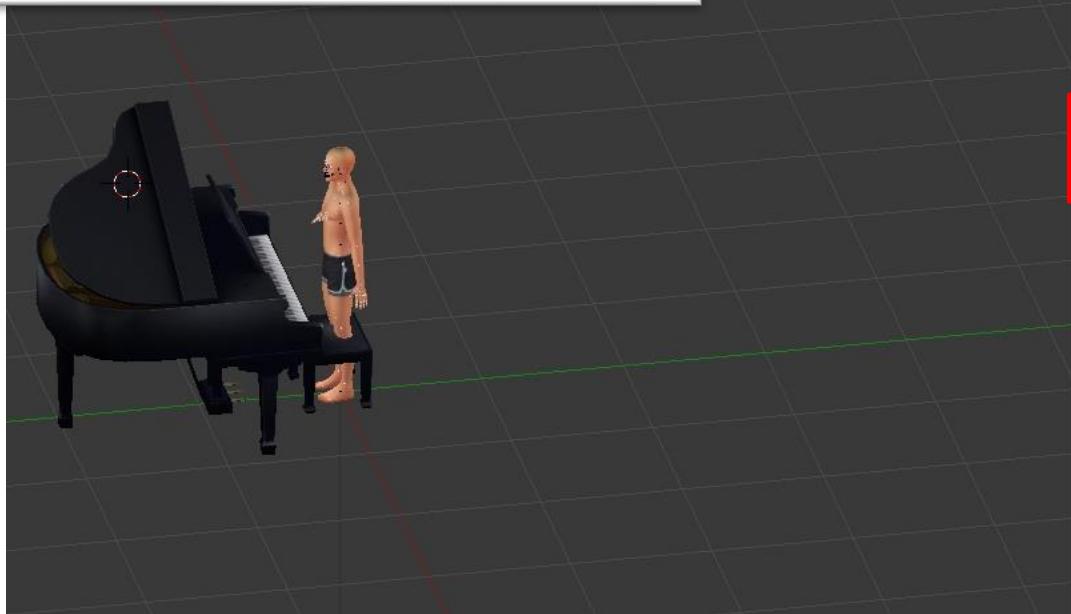
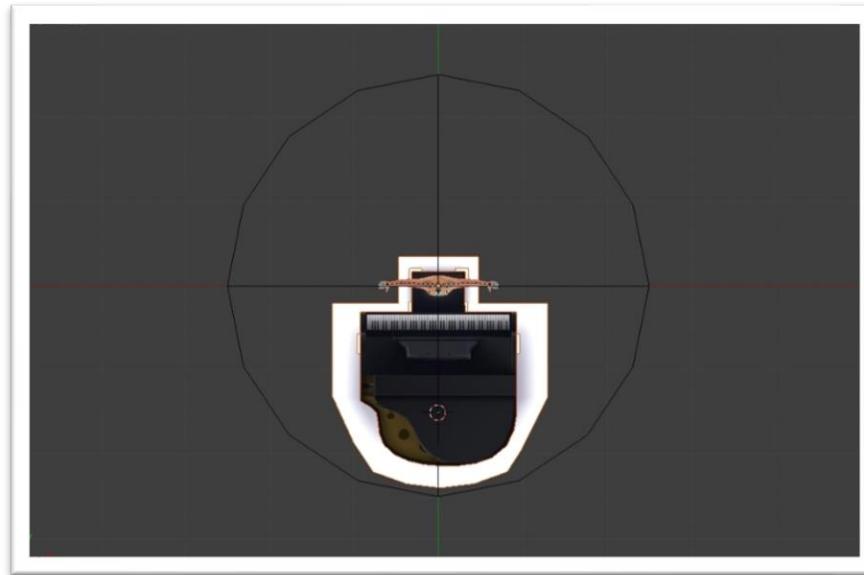


- まずモデルシムを呼び出しておき、左上のファイル→アpendから先ほど保存したオブジェクトを探してクリックすると左のようなフォルダがズらりと並んでいるとと思います。
- オブジェクトをクリック
- 開いた中のs4studioがついてるものをシフト押しながら複数選択

# 同じ画面に呼び出せました

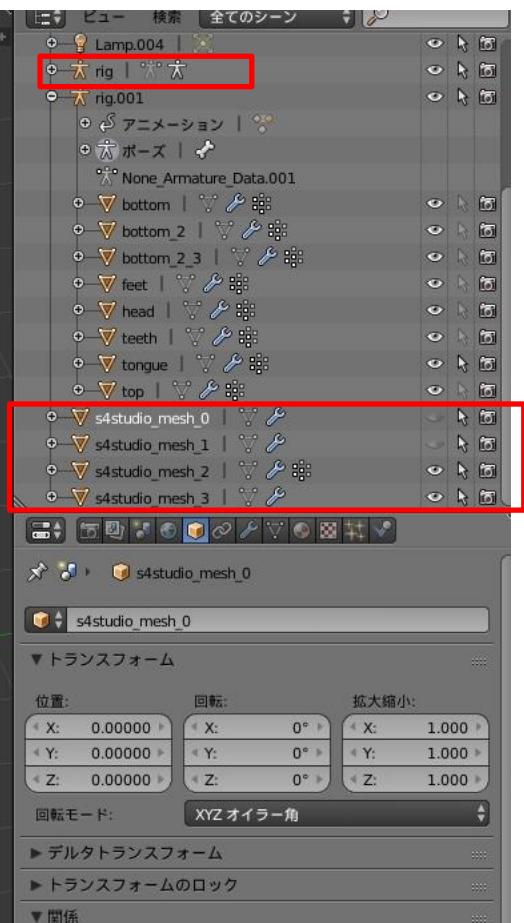


# 不要な物を削除か非表示に



左図は真上から見た図ですが、白いのが邪魔なので、studioから始まるファイルの目をクリックして非表示にします。

Objectに付随してきたrigも削除か非表示に



# 完了です

- この位置がゲーム内で  
テレポートの銅像を置く  
位置になります(オブ  
ジェクトによってはその  
真ん中とか色々です)  
このセットを名前をつけて  
保存し、ポーズを作っ  
ていきます



# FAQ

## ● ポーズを作成して保存するときオブジェクトは？

オブジェクトを非表示でスタジオの取り込みも大丈夫です。(Rig情報だけをやりとりするため)

単体で保存したい時はリグをコピー(Aで全選択、念のためIキーをクリックして、位置/回転でロックをかけ、下のAを選択)、新たに素体を開き、Vを押してペースト。必要に応じて名前をつけていつものように保存。シムのみを保存します



## ● ソファーなどでカップルで作りたい

オブジェクトとシムモデルを組み合わせた物を一旦保存し、そこにアペンドでまた人物を呼び出します(最初のシムと同じ位置に現れます)この場合もポーズファイルとして保存するときは、一人一人別々、単体で保存します。1-A、1-Bなどわかりやすいようにしておくと便利です

## ● ファイルはオブジェクトやカップルとの組み合わせとシムのみと2つあったほうがいい？

やりやすい方法で良いと思いますが、セットと単体と同じファイルがあればうっかりどちらかを上書きしても安心ではあります…

参考までに自分はセットで1, 2, 3とポーズごとに作成し、それぞれモデルを単体にして保存しますが、セットは一つでどんどん上書きしたりコピーで貼り付けて修整でも大丈夫です。