フィールドギミックリソースコンバートについて

ギミックリソース場所

sango\_field\graphics\gimmick\

加藤担当のギミックは以下の通りです

電気ジム US\_GymElec

炎ジム US\_GymFire

飛行ジム US\_GymFlight

水ジム US\_GymWater

チャンピオン部屋 US\_ChampionPassage

目覚めの祠 US\_D111

ヒマワキシティ吊橋ギミック US\_C105

キナギタウン水上橋ギミック US\_T107

ふれあいデモ

US\_AreaR102, US\_AreaWorld03, US\_AreaWorld05, US\_AreaR114, US\_AreaR120,

US\_AreaR124, US\_AreaW01, US\_AreaW02, US\_AreaW03

コンバート方法

sango\_field\ctr\_prompt.batからconvgra\_ibを実行する

■ふれあいデモについて

ふれあいデモのリソースコンバートは他のギミックとは少し異なります。

他のギミックはそれぞれのフォルダに担当デザイナーの方にリソースをコミットして頂いていましたが、ふれあいデモは同じリソースを違うゾーンで使用しているため各ゾーン毎にコピーしています。

そのため専用のバッチを実行して各フォルダにコピーされるようになっています。

バッチファイル

contact\_demo\_mb\copy.bat

実行ファイル

contact\_demo\_mb\copy.rb

copy.batを実行するとcopy.rbが呼び出されるようになっています。

copy.rbでcontact\_demo\_mb内にあるリソースを各ふれあいデモ用のフォルダにコピーします。

Copy\_DataHash = {

“リソースフォルダ名”, [“コピー先ふれあいデモ用フォルダ名”]

}

Copy\_ZoneHash = {

“コピー先ふれあいデモ用フォルダ名”, [“ゾーン番号”]

}

begin

copy\_DataHash.each{|folder,copy\_dir\_array|

copy\_dir\_array.each{|copy\_dir|

#モデルファイルコピー

filelist = Dir.glob( "#{folder}/\*\*/\*.cmdl" )

filelist.each{|filename|

system( "cp", filename, "../#{copy\_dir}/" )

puts( " #{filename} ⇒ ../#{copy\_dir}/" )

}

#テクスチャコピー

filelist = Dir.glob( "#{folder}/\*\*/\*.ctex" )

filelist.each{|filename|

system( "cp", filename, "../#{copy\_dir}/Textures/" )

puts( " #{filename} ⇒ ../#{copy\_dir}/Textures/" )

}

#マテリアルコピー

filelist = Dir.glob( "#{folder}/\*\*/\*.cmata" )

filelist.each{|filename|

system( "cp", filename, "../#{copy\_dir}/" )

puts( " #{filename} ⇒ ../#{copy\_dir}/" )

}

#シェーダーコピー

filelist = Dir.glob( "#{folder}/\*\*/\*.cshdr" )

filelist.each{|filename|

system( "cp", filename, "../#{copy\_dir}/" )

puts( " #{filename} ⇒ ../#{copy\_dir}/" )

}

#モーションファイルコピー

copy\_ZoneHash.each{|check\_folder,zone\_name\_array|

if check\_folder == copy\_dir then

zone\_name\_array.each{|zone\_name|

filelist = Dir.glob( "#{folder}/\*\*/\*\_#{zone\_name}\_\*.cskla" )

filelist.each{|filename|

system( "cp", filename, "../#{copy\_dir}/" )

puts( " #{filename} ⇒ ../#{copy\_dir}/" )

}

}

end

}

}

}

end

モデル、テクスチャ、マテリアル、シェーダーファイルはそのままコピーされ、

モーションファイルは元のファイル名にゾーン番号を足してリネームされコピーされます。