

# 挫折しない Poser フィギュア化

---

## 解説書

**kabuki**

2010年1月18日

本書は、3D フィギュアポージングソフト Poser に、ポリゴンデータを取り込んで Poser フィギュア化する手順の解説書です。本書の内容は予告なく加筆・修正・削除されることがあります。ご了承ください。Poser は、米国における Smith Micro Software, Inc. の particleIllusion は、wondertouch 社の登録商標です。

## 1 はじめに

本書は、モデリングツールなどで制作した 3D データを Poser フィギュア化するまでの手順を解説したチュートリアルです。

途中の手順をできるだけ省略せず、データの取り込みから Poser フィギュア化までをステップバイステップで解説しています。「××をクリックして…」「右クリック後××を選択して…」といったレベルで解説しているので、途中でわからなくなっても、とりあえず先に進めるようになっています。

本書は WindowsXP HomeEdition 上で Metasequoia 2.4.10 及び Poser8 英語版を使って動作を確認しています。不明な点がございましたら、メールにてお知らせ下さい。

また、本書は予告なく加筆・修正を行うことがありますのでご了承願います。一度ご購入いただいた方は、いつでも本書の最新版を再度ダウンロードできるように致します。

ご質問等の送付用メールアドレス → [poser@zenryokuhp.com](mailto:poser@zenryokuhp.com)

※Poser は、米国における Smith Micro Software, Inc.の登録商標です

江口 和宏

## 内容

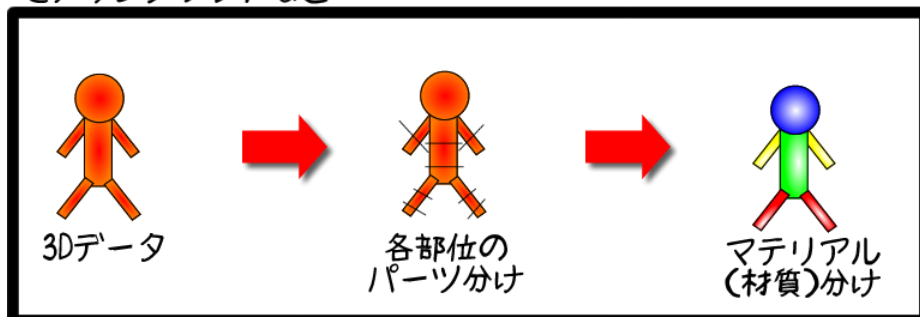
|      |                                       |     |
|------|---------------------------------------|-----|
| 1    | はじめに.....                             | 2   |
| 2    | Poser フィギュア化の流れを把握する.....             | 5   |
| 3    | MAKEHUMAN から 3D データをエクスポート.....       | 6   |
| 3.1  | MAKEHUMAN のダウンロードとインストール.....         | 6   |
| 3.2  | MAKEHUMAN から、人体データをエクスポート.....        | 9   |
| 4    | 各部位のパーツ分け.....                        | 11  |
| 4.1  | モデリングソフトへのデータ取り込み.....                | 11  |
| 4.2  | 不要ポリゴンの削除&パーツ融合.....                  | 13  |
| 4.3  | パーツ分け.....                            | 20  |
| 5    | マテリアル分け.....                          | 49  |
| 6    | Poser に OBJ 形式で取り込み.....              | 63  |
| 6.1  | メタセコイアから OBJ 形式でエクスポート.....           | 63  |
| 6.2  | Poser に OBJ 形式で取り込み.....              | 66  |
| 7    | Poser フィギュア化.....                     | 68  |
| 8    | 関節曲げ時のジョイントパラメータ・影響範囲設定.....          | 74  |
| 9    | CR2 ファイルの直接編集.....                    | 88  |
| 10   | マテリアル設定.....                          | 94  |
| 10.1 | マテリアルを設定する.....                       | 94  |
| 10.2 | マテリアルコレクションを保存する.....                 | 104 |
| 11   | IK 設定.....                            | 106 |
| 12   | フィギュアの修正方法.....                       | 110 |
| 12.1 | Poser フィギュアから OBJ 形式でメタセコイアに取り込み..... | 112 |
| 12.2 | 書き出した OBJ 形式データを Poser に取り込み.....     | 114 |
| 12.3 | SetupRoom でジョイントパラメータ等を復活させる.....     | 116 |
| 12.4 | マテリアルルームでマテリアル情報を復活させる.....           | 117 |
| 12.5 | メタセコイアで obj ファイルを修正する.....            | 119 |
| 13   | (付録) ジョイントパラメータサンプル.....              | 126 |
| 13.1 | 頭部 (head).....                        | 126 |
| 13.2 | 首 (neck).....                         | 128 |
| 13.3 | 胸 (chest).....                        | 130 |
| 13.4 | 腹部 (abdomen).....                     | 132 |
| 13.5 | 腰部 (hip).....                         | 134 |
| 13.6 | 太もも (Thigh).....                      | 135 |
| 13.7 | ふくらはぎ (Shin).....                     | 137 |

|       |                     |     |
|-------|---------------------|-----|
| 13.8  | 足首 (Foot)           | 139 |
| 13.9  | つま先 (Toe)           | 141 |
| 13.10 | 目 (Eye)             | 143 |
| 13.11 | 肩 (Collar)          | 144 |
| 13.12 | 上腕 (Sholder)        | 146 |
| 13.13 | 前腕 (ForeArm)        | 148 |
| 13.14 | 手 (Hand)            | 150 |
| 13.15 | 親指 (根元) (Thumb1)    | 152 |
| 13.16 | 親指 (中間部) (Thumb2)   | 154 |
| 13.17 | 親指 (先端) (Thumb3)    | 156 |
| 13.18 | 人差し指 (根元) (Index1)  | 158 |
| 13.19 | 人差し指 (中間部) (Index2) | 160 |
| 13.20 | 人差し指 (先端) (Index3)  | 162 |
| 13.21 | 中指 (根元) (Mid1)      | 164 |
| 13.22 | 中指 (中間部) (Mid2)     | 166 |
| 13.23 | 中指 (先端) (Mid3)      | 168 |
| 13.24 | 薬指 (根元) (Ring1)     | 170 |
| 13.25 | 薬指 (中間部) (Ring2)    | 172 |
| 13.26 | 薬指 (先端) (Ring3)     | 174 |
| 13.27 | 小指 (根元) (Pinky1)    | 176 |
| 13.28 | 小指 (中間部) (Pinky2)   | 178 |
| 13.29 | 小指 (先端) (Pinky3)    | 180 |
| 14    | (付録) ジョイントパラメータ解説   | 182 |
| 14.1  | 中心(center)          | 182 |
| 14.2  | ジョイント角度             | 187 |
| 14.3  | 軸回転                 | 194 |
| 14.4  | 隆起設定                | 197 |
| 14.5  | 球状影響範囲              | 201 |
| 14.6  | ジョイントパラメータまとめ       | 208 |
| 15    | おわりに                | 209 |

## 2 Poser フィギュア化の流れを把握する

実際に作業に入る前に、Poser フィギュア化の流れをざっくり理解しておこう。

### モデリングソフトなど



### Poser

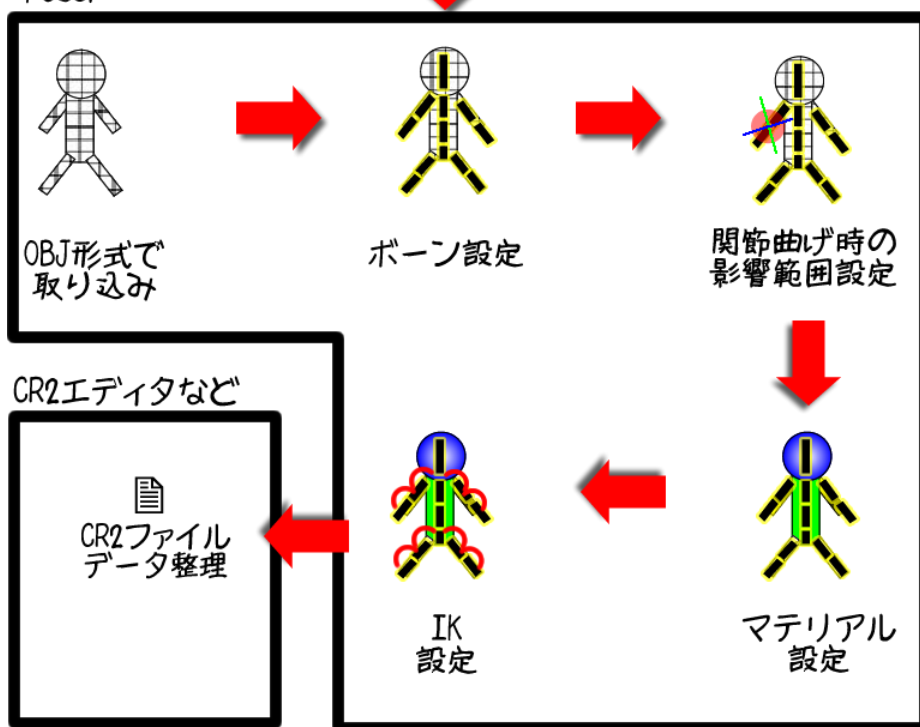


図 2.1 Poser フィギュア化の流れ

上の図は、既にモデリングソフトなどで 3D データが完成しているのを前提としている。今はざっと眺めて、ああこんな感じの作業が必要なんだなあ、程度に考えておけばいいと思う。

今回は、MAKEHUMAN というフリーツールで出力した人体データを Poser 化していく手順を解説する。では、実際に作業を進めていこう。

### 3 MAKEHUMAN から 3D データをエクスポート

この解説書では、例として MAKEHUMAN というフリーツールで出力した 3D 人体を Poser フィギュア化していく。まずは、MAKEHUMAN をダウンロード&インストールしてみよう。なお、MAKEHUMAN はものすごい勢いでアップデートされているので、今後、手順が下記とは大きく異なってしまいうこともある。注意して欲しい。

#### 3.1 MAKEHUMAN のダウンロードとインストール

- MAKEHUMAN の公式サイトを開き、「-MAIN-」をクリック

MAKEHUMAN の公式サイト → <http://www.makehuman.org/>

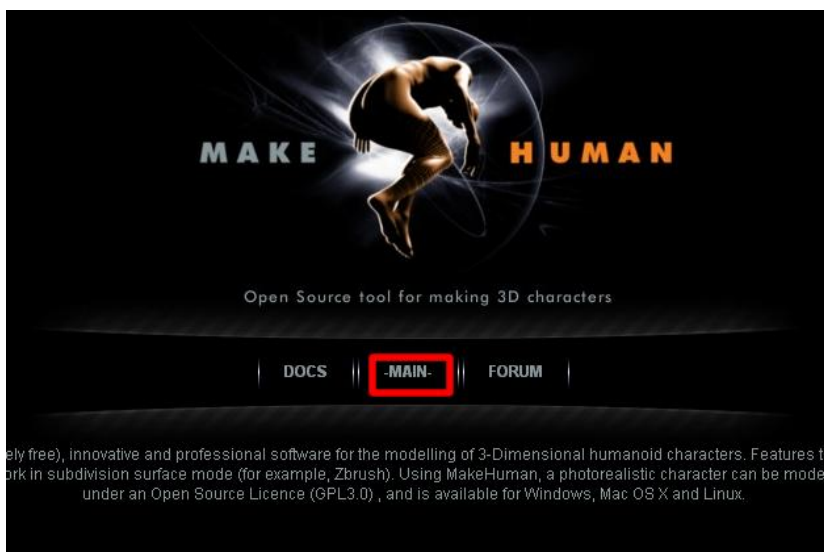


図 3.1

- 以下のページが表示されるので、画面右の「Download」をクリック

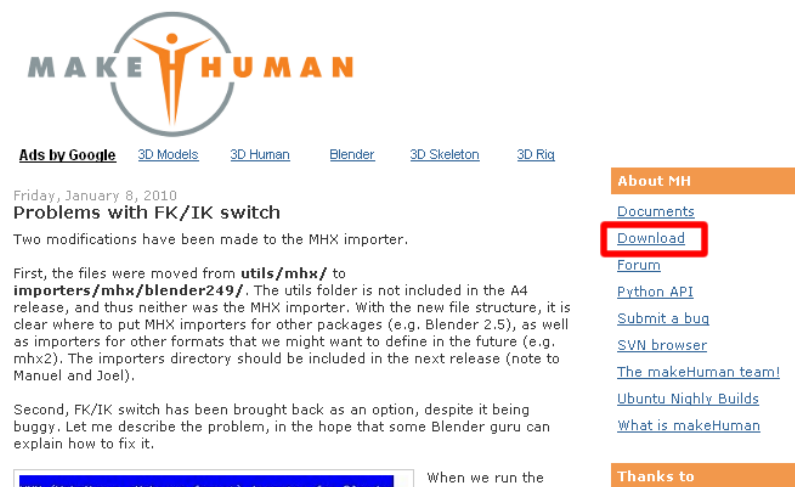
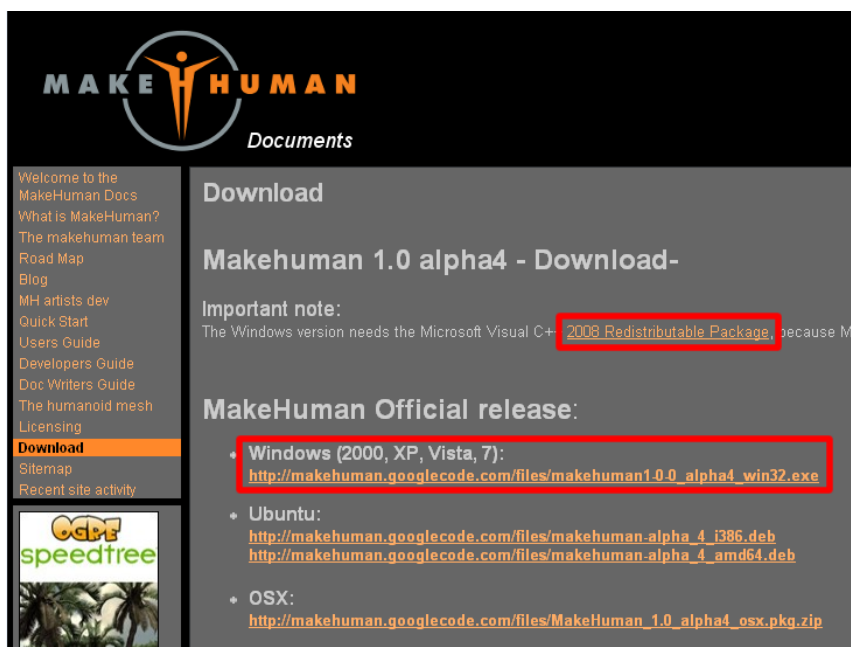


図 3.2

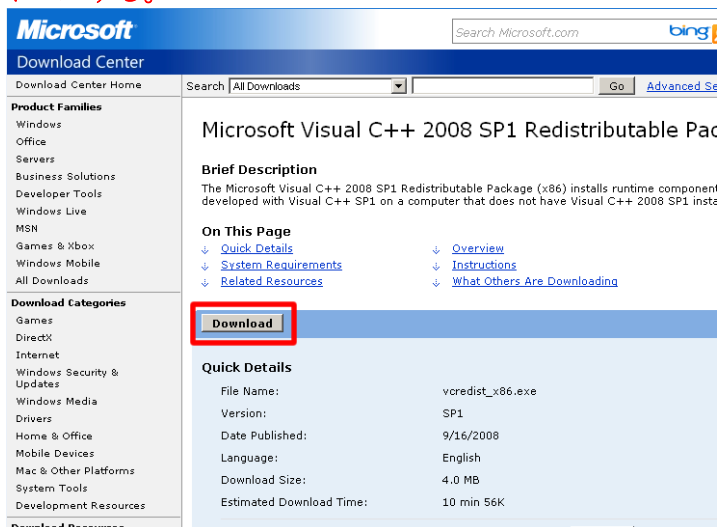
- (もしこれ以前にインストールしていなければ) **2008 Redistributable Package** のリンクをクリックして、**Microsoft Visual C++ 2008 Redistributable Package** をダウンロード&インストールする。
- **MakeHuman Official release** のリンクをクリックして、インストールファイルをダウンロードする。



☒ 3.3

よくわからない場合は、とりあえず 2008 Redistributable Package もインストールしておこう。

- (2008 Redistributable Package のリンクをクリックした場合は) **microsoft** のページにジャンプし、以下の画面が現れるので、**Download** をクリックしてダウンロード、インストールする。



☒ 3.4

- MAKEHUMAN のインストールファイルを実行する
- 以下の画面が表示されるので、「I Agree」をクリック

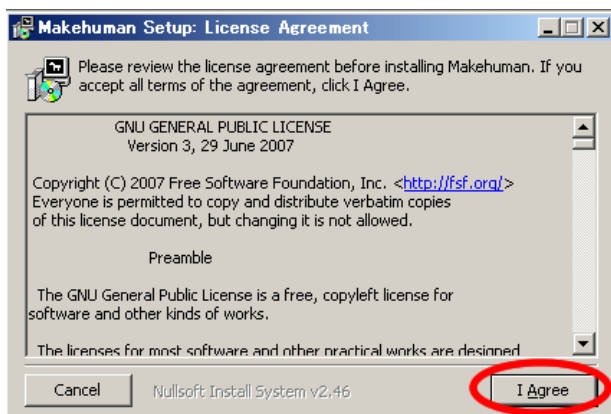


図 3.5

- 以下の画面が表示されるので「Install」をクリック

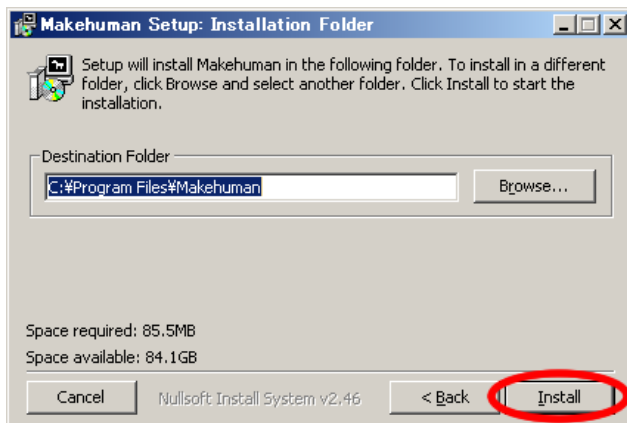


図 3.6

しばらく時間がかかり、インストールが終了するとスタートメニューの「プログラム」に「Makehuman」が登録され、実行出来るようになる。



### 3.2 MAKEHUMAN から、人体データをエクスポート

さて、モデリングソフトにデータを取り込むために、まずは MAKEHUMAN からデータを obj 形式でエクスポートしよう。

- スタートメニューから、**MAKEHUMAN** を起動
- **Gender (性別)** のスライダーをめいっぱい左にドラッグして中央の人間を女性にする。



図 3.7

別に女性にする必要はないのだが、なんとなくその方が楽しそうなので女性にしてみた。他のスライダーも適当にいじって、各自気に入った体型にすればいいと思う。

- 「Files」タブをクリックし、画面下部の「Export」ボタンをクリックする。
- ③の欄を一度クリックして、「original\_human」と入力して、Save をクリック

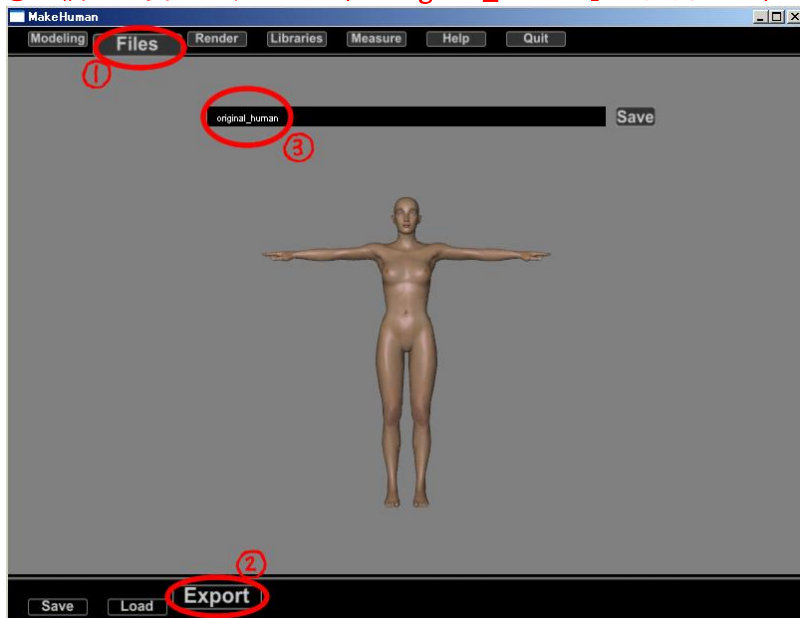


図 3.8

しばらく時間がかかり、ファイルが出力される。

どこのフォルダに出力されたのか、とっても不安になる。が、以下のフォルダに出力されているはずなので確認しよう。

### <MAKEHUMAN のインストールフォルダ>#exports

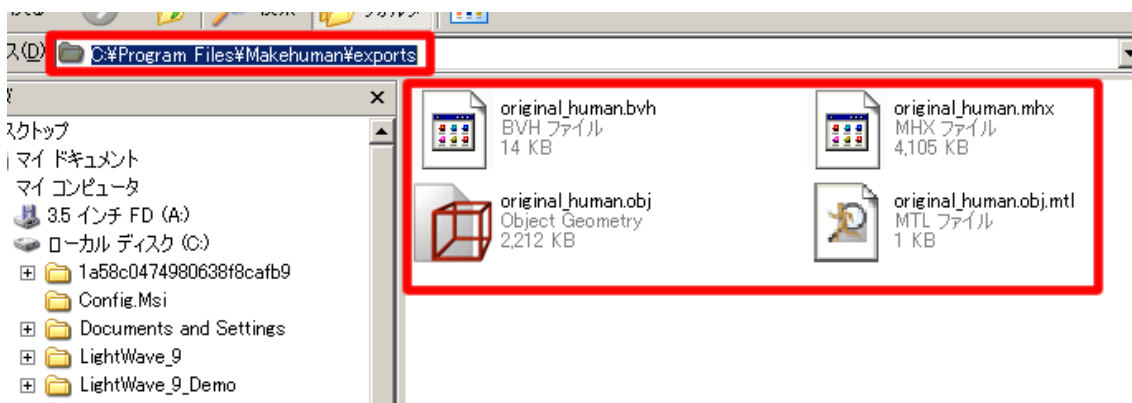


図 3.9

## 4 各部位のパーツ分け

次の作業は、obj形式の人体データをモデリングソフトに取り込み、胴体、頭、腕、足などのパーツに分けていく。今回の例では、Metasequoia2.4.10（シェアウェア版）を使用する。

では、作業に入ろう。

### 4.1 モデリングソフトへのデータ取り込み

#### ➤ Metasequoia を起動する。

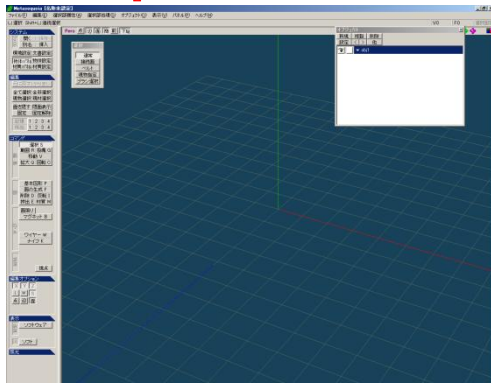


図 4.1

#### ➤ 画面上部のメニューから、ファイル→開くを選択

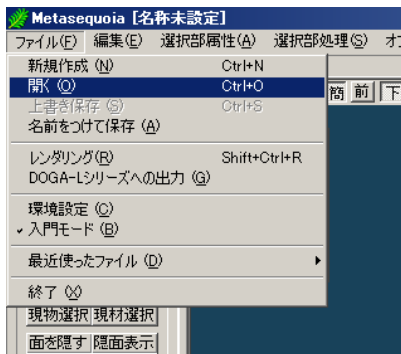


図 4.2