

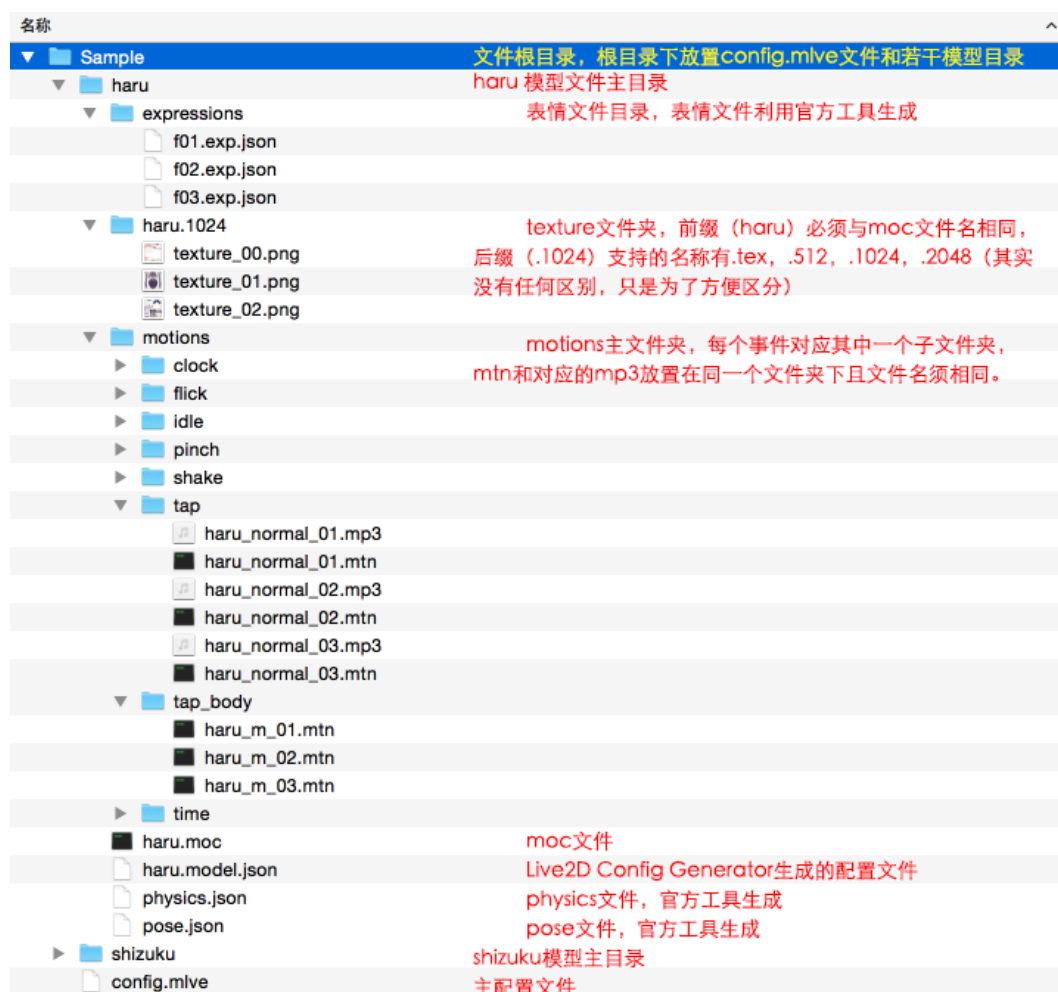
Live2D Config Generator 使用说明

Live2D Config Generator 主要通过解析文件和文件夹结构来生成配置文件，使用者只需要按照一定规则放置文件和文件夹，即可通过该程序生成对应的配置文件。同时支持创建 LPK 文件，可以在 Live2DViewerEX Pro 中打开。

生成的配置文件与官方文件相同（即便不使用 Live2DViewerEX Pro 也可以在任何自己写的程序内读取到，包括官方 sample app）

1. 文件和文件夹配置

示例见下图：



说明：

1. 请严格按照此文件夹放置顺序放置，程序在解析文件夹时会先进入文件根目录查询目录下的所有文件夹，再进入各文件夹下搜索 moc 文件，若搜索到便开始生成配置文件。
2. texture 的文件名必须按照顺序命名，否则会出现现在生成配置时文件名对应的 texture 顺序不正确。

3. motions 文件夹下的事件，目前支持的有

| 文件夹名 | 事件名 | |
|-------|-----------------|-----------|
| clock | 闹钟事件 | 功能暂不支持 |
| flick | 滑动手势 | 支持区域事件 |
| idle | 待机事件 | 默认事件，无需触发 |
| pinch | 两指缩放到最大或最小时触发 | |
| shake | 晃动设备触发 | |
| tap | 点触事件 | 支持区域事件 |
| time | 报时 | 功能暂不支持 |
| sp | 特殊事件（特殊日期和时间触发） | 功能暂不支持 |

区域事件：

区域事件即碰触模型某个区域可以触发的事件，需要模型在制作时定义了区域。目前只有 flick 和 tap 事件支持区域事件。

区域事件对应的名称为 flick_区域名这样的形式（参考 motions 文件夹内的 tap_body 文件夹，其中 body 是区域名）。

若存在区域事件，会在配置文件内生成 hit_areas 区域

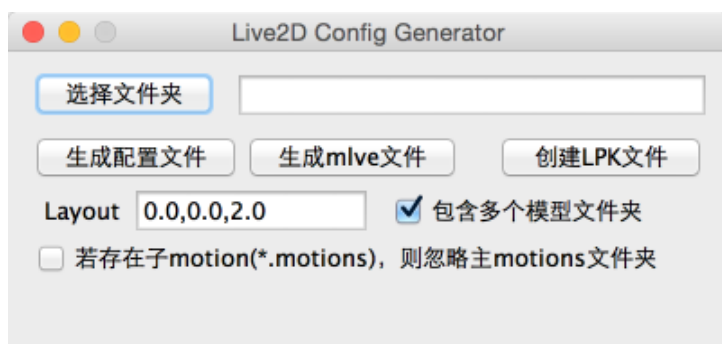
```
"hit_areas": [  
  {  
    "name": "body",  
    "id": ""  
  }  
],
```

其中 name 值即区域名，id 是在模型内定义的区域 ID，这个需要自己填写，否则无法触发区域事件。

子 motions 文件夹：

子 motions 文件夹主要用于模型特定服装的事件，例如 haru 模型有两套服装，对应的 moc 分别为 normal.moc 和 extra.moc，而 extra 服装拥有自己的特殊事件，这时候可以生成一个 extra.motions 文件夹，作为 extra 服装的特殊事件用，extra.motions 内的所有配置与主 motions 相同。

2. 程序 UI 说明



选择文件夹：选择文件根目录（如 Sample 文件夹）。

生成配置文件：点击后会对目录下所有 moc 文件生成对应的 json 配置文件。

生成 mlve 文件：点击后会查询目录下所有生成的配置文件，生成主配置文件。生成的文件格式参考官方配置文件格式。

创建 LPK 文件：生成完 mlve 文件之后点击即可创建 LPK 文件，创建的文件保存在选择文件夹同目录下，名称为选择的文件夹名（如 Sample.lpk）。

Layout：自定义模型显示的位置和大小，因为每个模型制作时的分辨率不一样所以显示出的大小和位置也不一样，这里可以在生成配置文件时写入想要的数值。Layout 输入框内三个值对应配置文件内以下三个值

```
"layout": {  
  "center_x": 0.0,  
  "center_y": 0.0,  
  "width": 2.0  
},
```

center_x: 以屏幕中心为基准的 x 值

center_y: 以屏幕中心为基准的 y 值

width: 模型大小

输入时候以英文键盘的逗号隔开（**切记勿用中文逗号!**），比如 0.0,-0.5,3.0。当然也可以直接用文本编辑器打开配置文件直接在里面修改。

包含多个模型文件夹：默认开启，即当前选择文件夹为文件根目录。若希望只生成某一个模型文件的配置文件，则需要将选择的文件夹换成该模型文件夹，并取消勾选此选项即可。（**注意：生成 mlve 文件必须要重新选回根目录**）

子 motions 文件夹选项：默认关闭，即在生成配置文件时同时写入主 motions 和子 motions 文件夹内的所有事件。若开启，则忽略主 motions，仅写入子 motions 文件夹内事件。例如：haru 模型有 motions 和 extra.motions 两个文件夹，当为 extra.moc 创建配置文件时，若关闭此选项，两个文件夹内的事件都会写入，若开启则只会将 extra.motions 文件夹内事件写入到 extra.moc 配置文件。其他 moc 配置文件不受影响。

3. config.mlve 说明

mlve 生成之后可以用文本编辑器打开，修改部分值为自己想要的

```
{
  "name": "Sample",
  "id": "Sample",
  "encrypt": "false",
  "list": [
    {
      "character": "haru",
      "costume": [
        {
          "name": "haru",
          "path": "haru/haru.model.json"
        }
      ]
    },
    {
      "character": "shizuku",
      "costume": [
        {
          "name": "shizuku",
          "path": "shizuku/shizuku.model.json"
        }
      ]
    }
  ]
}
```

name: 在 Live2DViewerEX Pro 内该 lpk 需要显示的名称。

id: 用于程序内标识，一般不需要修改。

encrypt: 文件加密，请勿修改，否则可能会导致模型无法加载，若需要加密请和本人联系。

character: 这里可以修改自己想要的模型名。

costume 内的 name: 这里可以修改自己想要的服装名。