

1. このデータについて

このキャラクターはオリジナルデザインのキャラクターであり、このデータは MikuMikuDance (以下 MMD)、もしくは MikuMikuMoving (以下 MMM) 用のユーザーモデルデータです。極北 P の PMDEditor (以下 PMDE) および PMXEditor (以下 PMXE) を使用して作成されています。ファイル形式は PMX です。

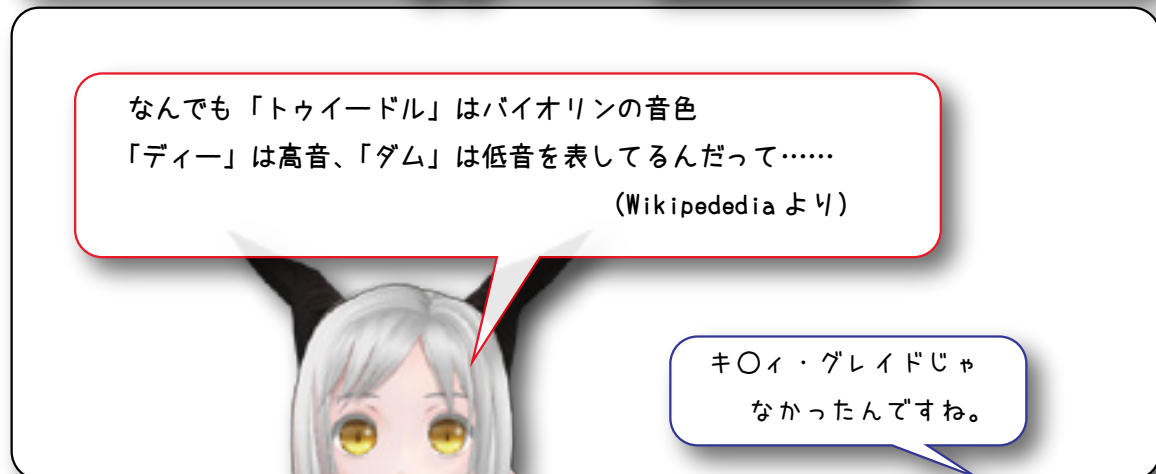
- ・トゥイードル・ダム Tweedledum (dum.pmx)
- ・トゥイードル・ディー Tweedledee (dee.pmx)

キャラクターデザイン&モデリングした人…… ula

※ レースの素材にイラストレーター用パターンブラシ (毒田ペパ子 さん作)

http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=825530

を使わせて貰っています。ありがとうございます。



2. 利用規約

このデータおよびキャラクターは、以下の条件を守ってくだされば自己責任で自由に扱えます。

【禁止していること】

- ① このデータの作者を騙ること。あるいは作者の言葉を騙ること
(パーツを一部使用するなどするときは、元モデルのことを ReadMe 文などに記すようにしてください)
- ② 利用規約の無断変更
(ReadMe ファイルと切り離して再配布するなどもこれにあたります)
- ③ 誹謗中傷目的で利用すること
- ④ 政治・宗教的プロパガンダに使用すること

【要相談】(返答が1週間経ってもないときには、自己責任で対処してください [連絡先](#)：)

- i) 再配布
- ii) 改造再配布 ※原則許可します。
- ii) 商用利用 ※ PMX 形式等の作者である極北 P にもご相談ください。

【おねがい】

・モデル使用者の動画などでモデルの批判等を行うことは控えてください。ほんわか推奨！
ご意見・ご要望は、動画や掲示板等ではなく、私のブログやツイッターを介して私に直接くださるようお願いします。

～具体例～

他モデラーさんに対応が分かれそうな部分を中心に、規約の具体例を示してみました。

○…特に条件無く許可、×…不可、※付き…条件付き可

性的表現 (エロ)	残虐表現 (グロ)	暴力表現 (四股欠損・殺害等含む)	敵役・悪役・やられ役
○	○	○	○
改造	改造配布	パーツを別モデルへ流用	パーツ流用モデル配布
○	○※ 1	○※ 2	○※ 2
PMX 形式からの変換	MMD, MMM 以外のソフトウェア上での利用		
○	○		

※ 1、※ 2：ひとことお知らせください。

※ 2：パーツを別モデルへ流用する際は、混乱を避けるため、流用元をどこかわかる場所（公開動画の説明文・ReadMe 文など）に記しておいてください。流用モデルを使用する際にはいちいち書く必要はありません。

うわあ……
過激な動画でも OK なんですね

むしろ、ばっちこーい、です

ただし、そういった用途のためにというよりは、動画作者の自由な発想を極力妨げないで使って貰えるようにそうしています。

もともとは、悪役とかやられ役にモデルを使うことを躊躇している動画製作者の人がいて、そういった人が安心してボコボコにできるモデルがあってもいいよね……というところからスタートしてるんです

あっ、ボコボコにされちゃうんだ……



また拡張性を考えて、服の下なども作ってあります。
ただ、あんまり脱がせることは想定してないから、もしそういう用途ならウェイトやテクスチャ等、ちゃんと調整したほうがいいかもです。

しかも脱がされちゃうんだ……；



※視野角 1°

しかも、視野角を極端に小さくしたり、大きく変形したりすると服の突き抜けが発生する可能性があります。
気になる箇所は中身の頂点を削ってください。
って作者が言ってました。

調整が面倒くさくなったんですね……



3. 仕様

このモデルは MMDv739x64 および MMMv1. 1. 9. 9 にて動作検証をしています。
視野角はおよそキャラ全身で 27° 程度と考えて制作しています。

27° 基準に 16 (アップ) ~ 42 (ロング) くらいを基本にするのが無難ですが、
視野角の決め方は個性だと思うので、あまり気にしないで良いと思います。



【ボーン】

あにまさんのミクのボーン構造に加え、準標準ボーンとして、上半身 2、各種振りボーン、腰、グループ、足 D・足先 EX、足 IK 親、肩キャンセルを標準搭載しており、標準的モーションの流用が可能な形になっています。
一方で体全体を捻る体幹ボーンや、その付与子ボーンも搭載しています。回転連動の倍率を利用して、等量の回転でそれっぽく体を反らしたりするボーンですが、使用感は特殊ですので、触ってみてピンとこなかったら不要なボーン・モーフとまとめて PMDE 等で非表示化することをお勧めします。

【材質】

調整しやすいように分割したままにしています。用途に応じて調整してください。

(設定例)
・顔表面 Toon : toonA. bmp
スフィア : s0. spa (加算)



(デフォルト)
・顔表面 Toon : (なし)
スフィア : (なし)

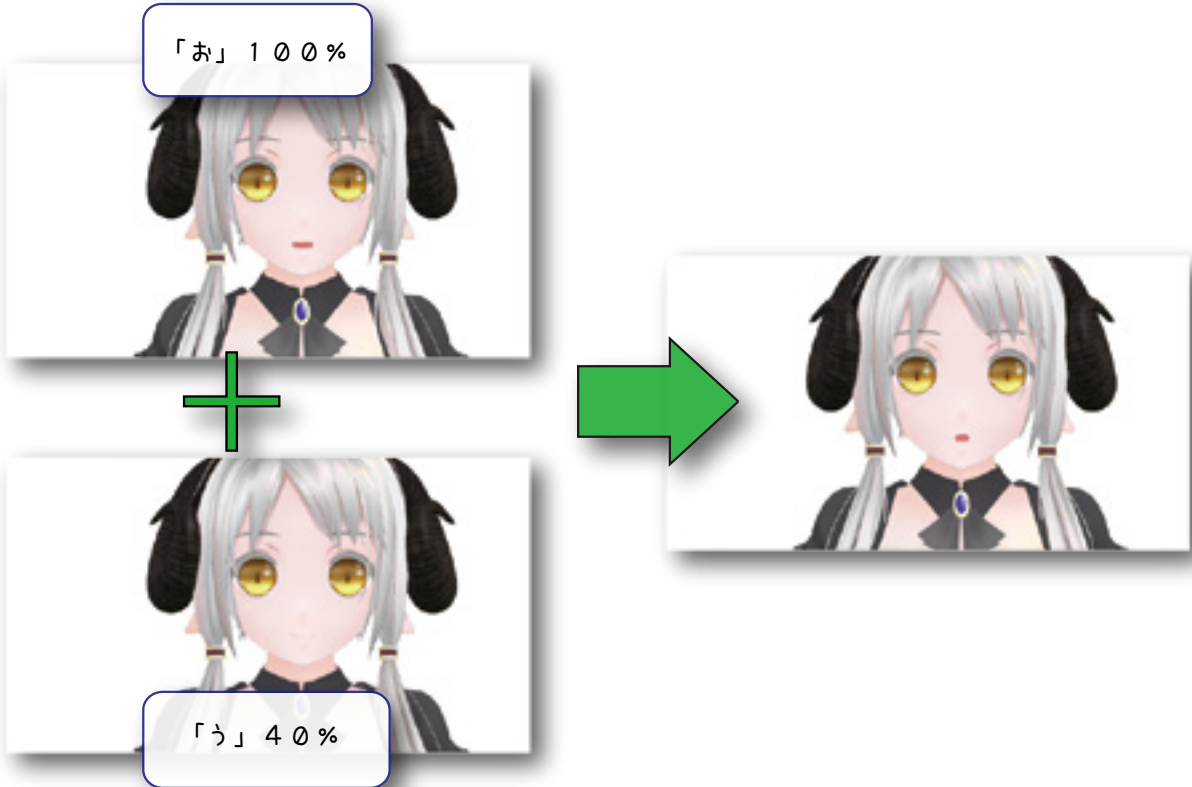


例えば顔の陰影の設定などです。
先頭の材質「顔表面」が顔の材質ですが、初期状態(デフォルト)では Toon・スフィアともに設定されておらず、セルフ影設定も OFF になっています。これは照明の調整なしでも、余分な陰影を落とさないためのものですが、影が落ちるべき部分で影が落ちなかったりして目立つこともあります。
それに対して(設定例)では、体に対し若干薄めの Toon : toonA. bmp で陰を、スフィア : s0. spa で反射を与えています。(ともに同封)
残念ながら Toon の変更はモーフで

は容易にできませんので、動画の雰囲気に合わせ PMDE 等でモデル調整なさると良いでしょう。

【モーフ】

基本的に、最低限のものと自分で使いそうなものを用意し、そのうえで TORO さんの表情拡張プラグインで拡張してあります。
モーフの名称も他モデルとの互換性と区別のため、標準的な名称をつけているつもりですが、名称通りの使い方がしなないと淡泊に見えるかも知れません。モーフの名称にとらわれず、複数組み合わせで調整するのもおもしろいと思います。
例えば怒りの表現も、まゆモーフ「怒り」も、「困る」「切ない」「ハ」「みけん」「照れ (-)」などを混ぜたり、左右非対称にすることによって変化がつけられます。
リップモーフも「にっこり (にこり)」「へ」「う (u)」「い (i)」を混ぜることで変化がつけられます。破綻する



ケースもありますが、「なにかさみしいな……」とお感じの時は色々ためてやってくださいませ。
ただし、「はう」「なごみ」等、0 or 100 %で調整することを想定したモーフもありますので、複数混ぜるときはご注意ください。

4. 搭載ギミックの紹介 ※基本的に両キャラ共通です。

【羽】



モーフ・その他「羽」で ON/OFF を、動作は羽：各種ボーンで制御します。

<羽ボーン説明>

まだ色々研究中ですので、少々使いにくいですが、主に以下のボーンで制御します。

左右羽 $x \cdot y \cdot z$ …… 羽の角度を決める連動親ボーンです。

原則それぞれの名称通り、ローカル xyz 各方向の回転で制御します。

- ・左右羽 $x \rightarrow x$ 方向の角度を決めます。
- ・左右羽 $y \rightarrow$ 羽根の開閉ではなく、背中からどれだけ離すかを制御します。
- ・左右羽 $z \rightarrow$ 羽を畳みます。

左右 w …… z 回転で羽の先の方を畳む連動親ボーンです。

左右羽 $1y \cdot 2y \cdot 3y$ …… ローカル y 方向の回転で、羽ばたきなどの表現に使ってます。

<注意>

剛体は入っていません。必要でしたら自力で PMDE で追加してください。

【しっぽ】



モーフ・その他「しっぽ」で ON/OFF を、動作はしっぽ：各種ボーンで制御します。

<しっぽボーン説明>

主に以下のボーンで制御します。

しっぽ 1 …… 一番根元のボーンです。

しっぽ A …… しっぽ 1 を除く、上半分のボーンを等量回転させます。

しっぽ B …… 下半分のボーンを等量回転させます。

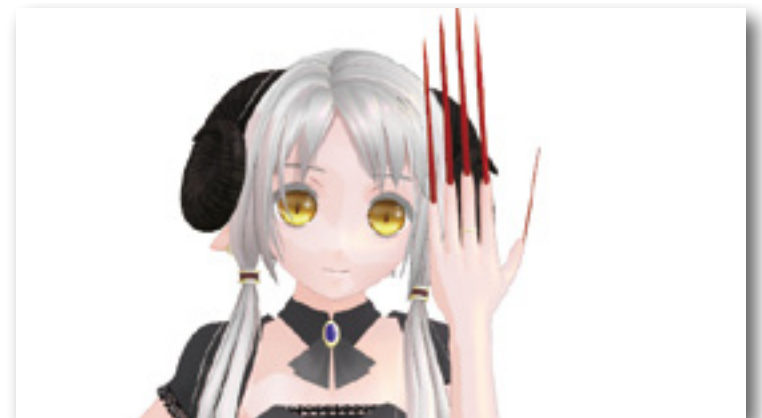
<注意>

剛体は入っていません。必要でしたら自力で PMDE で追加してください。

【爪】

モーフ・その他「左爪」「右爪」で伸びます。

爪：各種ボーンで個別の伸び縮みも可能です。



【トライデント（ディー）・バルディッシュ（ダム）】

モーフ・その他「トライデント（バルディッシュ）」で ON/OFF。爪：同名ボーンで移動・回転可能です。



※トライデント…三叉の鋸・銚 バルディッシュ…でかい斧

【眉間】

モーフ・まゆ「みけん」で出現、同じく「眉間透過」で透明度調節を行い、顔：各眉間ボーンで位置を調整します。

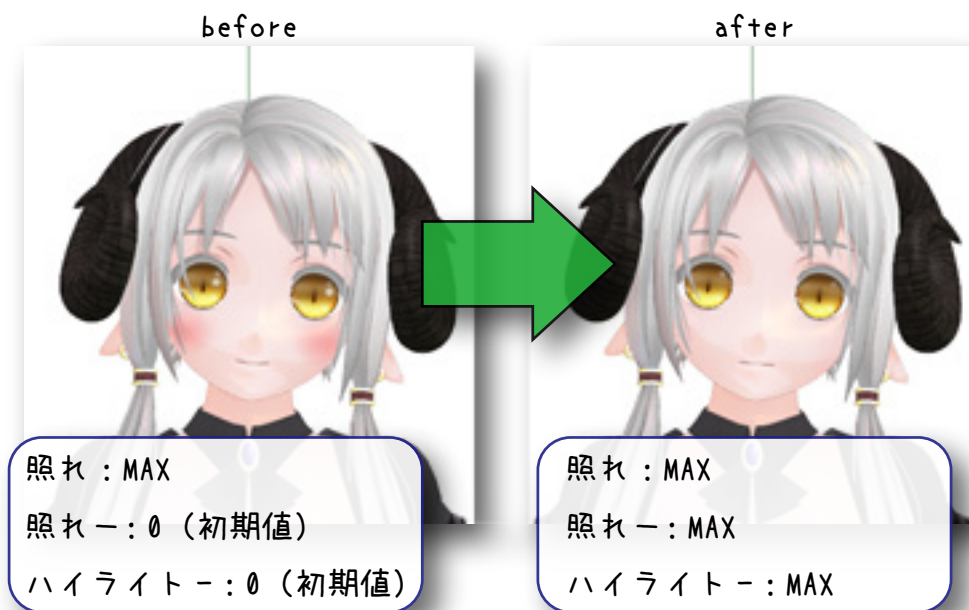


【舌】



移動ボーン制御なので、モーフ・リップ「あ」「ワ」などで口を開けた後、顔:舌 1・2 ボーンを動かして使用します。
舌 1 ボーンで高さを合わせ、舌 2 ボーンを突き出すように出すと動かしやすいかも知れません。

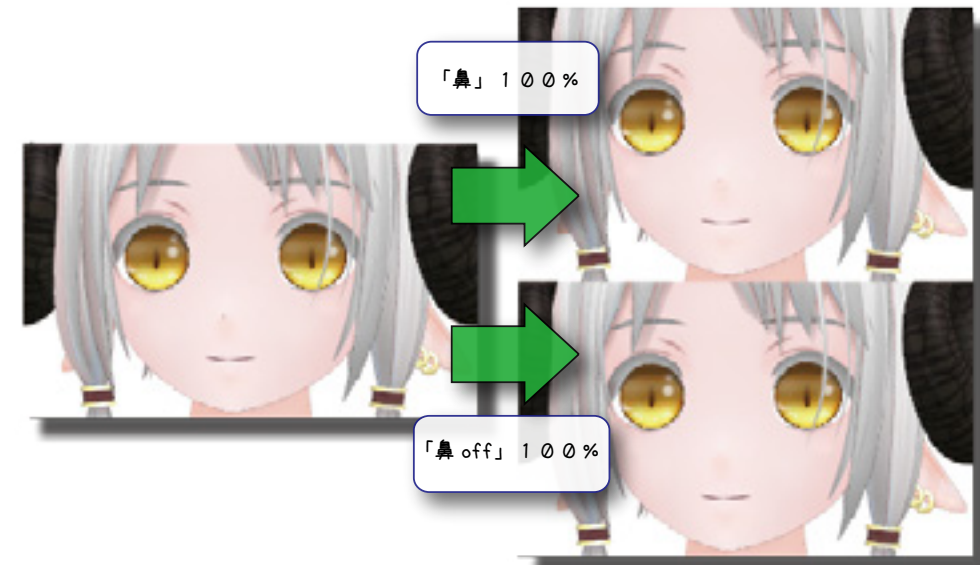
【照れ・照れー・ハイライトー】



モーフ・その他「照れ」で、収納されているほほ染め用ポリゴンが出ます。「照れー」でこのほほ染めの濃度を調節できます。おなじくモーフ・目「ハイライトー」はハイライトの濃度を調節できます。

【鼻・鼻 off】

モーフ・その他「鼻」で、鼻の影を表すポリゴンの形が変わります。同じく「鼻 off」では、そのポリゴンが隠されます。



5. ひとこと

この ReadMe ファイルの画像は MMMv1.1.9.9 を用いて作成しています。(一部 MMDv739x64)

つたない部分があったり、重かったり、調整が必要だったり、独自仕様が多かったりと中々使いづらいモデルかも知れませんが、広い心でご容赦ください。

なおおまけとして、別衣装モデルの dum_mf.pmx と dee_mf.pmx、「ダムのおもちゃ 2」モデル ev2.pmx(「2」がつくのが正式名称です) も同封してあります。別衣装モデルは中身を削ってあります。正直、物理演算等荒いのでご使用の際はご注意ください。

なにかご連絡・ご質問等ございましたら下記までよろしくお願いいたします。



連絡先 : <http://kotankor.blog46.fc2.com/blog-entry-70.html>

基本的にまったりのんびりほんわかやっていきたいと思いますので、ご協力お願いいたします。

6. 更新履歴

2013/05/06 v1.00 (ver 変更なし)「ダムのおもちゃ2」追加
2013/05/02 v1.00 公開