



KOU SHIBUSAWA

歷史模擬遊戲

# 三國志 14

(Steam® 版)

## 「武將 CG 追加工具」使用說明

附加在「武將 CG 追加工具」的「S14FaceTool\_Readme\_tc.txt」檔案中能查看更為詳細的使用說明。

### ! 使用前請確認



在 Steam 版『三國志 14』的 Launcher 畫面按下「武將 CG 追加工具」按鍵後，將啟動編輯畫面。

※未對應 PlayStation®4 版的『三國志 14』。

套用最新更新版本後，有新增的按鍵哦。

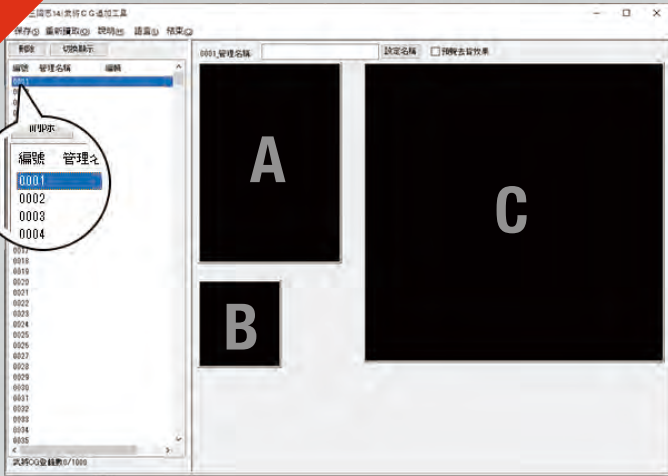
如果沒有新增按鍵，請馬上更新版本！

#### ■ 注意事項

1. 若於本應用程式使用中啟動『三國志 14』的話，將無法進行保存直至結束遊戲。
2. 若將使用了保存的武將 C G 的登錄武將以遊戲中的「登錄新武將」-「輸出新武將資料」輸出的話，所輸出的武將之武將 C G 將會被特定武將的武將 C G 所取代。
3. 由於大小為小的武將 C G 並不對應去背處理，若將去背處理過的圖像於勾選「去背效果」的情況下匯入的話，背景會被合成別的特定背景。
4. 嚴禁使用本工具時有不正當使用之行為、引發第三人之厭惡感之行為、經本公司認定不當之行為及其他符合「三國志 14 使用授權契約」的禁止事項之行為。若有上述之行為，將禁止使用本工具。

# 武將臉孔CG的追加

STEP 1



從左側視窗選擇編輯號碼後，在右邊視窗會顯示 3 個圖片顯示區塊。

各圖片顯示區塊在遊戲內，會於以下場景出現。

- A = 事件與武將詳細畫面等 (636X900px)
- B = 出陣時等表示的武將圖示 (512X512px)
- C = 戰法發動時的武將照片 (1024X1024px)

STEP 2



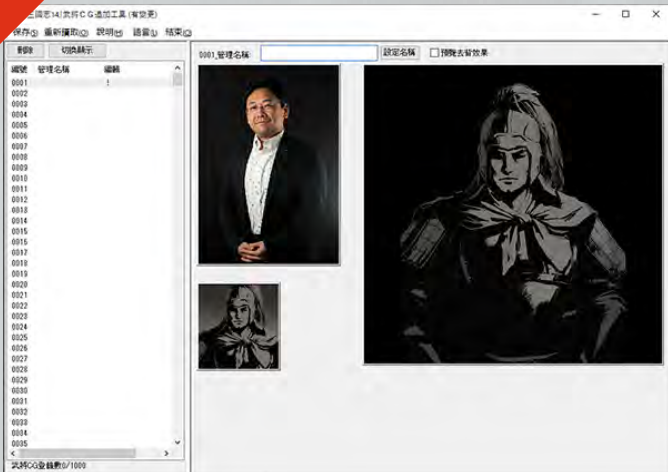
點選任一個圖片表示區塊，會去讀取載入圖片。首先請讀取 A (事件與武將詳細畫面等) 的圖片。

偶然取得越後谷 P 的半身照，本次就使用這張照片來進行說明吧。

好像沒有取得本人的許可！



STEP 3



設定好了 A (事件與武將詳細畫面等) 的圖片。在任一圖片顯示區塊設定圖片後，在其他的圖片顯示區域會顯示武將的剪影。

**ONE POINT** 請將 A 的圖片修剪成腰部以上的圖片。

# STEP 4



接著，點選 B (武將圖示) 的圖片顯示區塊，設定圖片。

ONE POINT

對 B 圖片，請盡量將臉部能完全納入於指示的圓圈內。

以右鍵點選圖片顯示區塊後，就可以馬上讀取最後選擇的圖片哦。



# STEP 5

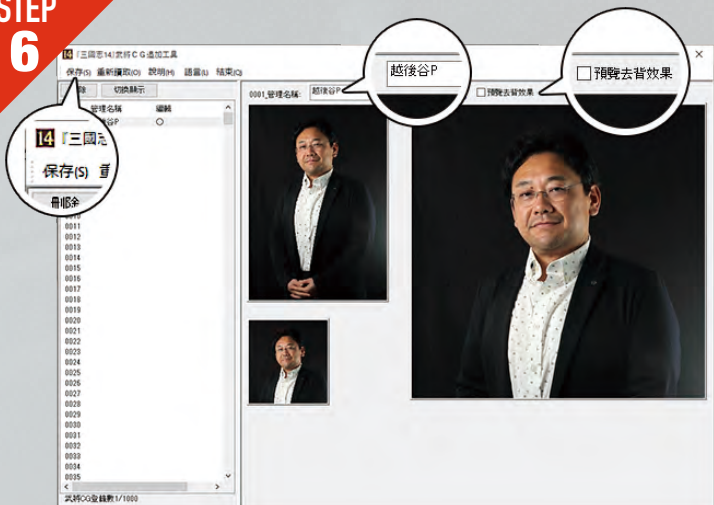


最後，點選 C (戰法發動時) 的圖片顯示區塊，設定圖片。

ONE POINT

C 的圖片修剪成胸部以上的圖片會比較好。

# STEP 6



所有的圖片都設定完成後，請按下左上方的「儲存」按鈕。儲存完成後，在左邊視窗內的 [編輯] 項目會從「!」變成「○」，便可以在遊戲內使用。

ONE POINT

在「管理名稱」輸入名字，以方便管理。此外，勾選「預覽去背效果」選項，可以確認此圖片在遊戲中的透明度。

