

ここでは、スキン用カスタマイズのためのパーツ選びを取り扱います。
自分だけのロボを作り上げるには、ひらめきとアイデアも必要です。
制限されたロボパーツを上手にカスタマイズすることで、かっこいいロボ、おもしろい
ロボ作りを目指しましょう。
また、よりよいパーツ選びのアイデアをお持ちの方は、コメントを頂けるとうれしいです。
(記事をこのページに追加して頂けると、なおうれしいです)

- [BDをHDとして使う](#)
 - [このパターンの使い所](#)
- [パーツを重ねて隠す](#)
 - [このパターンの使い所](#)
- [多段接続BSで、縦のラインを作る](#)
- [BSの裏側を使う](#)
- [前後を逆に描く](#)
- [LGにこだわる](#)
- [動きにこだわる](#)
- [連動にこだわる \(試験設置\)](#)
 - [間違っているところ、追加情報などありましたらコメント下さい](#)

BDをHDとして使う

たいていのHDは、几帳面に左右線対称です。
加えて、目として設定されている面は、ライティングの影が適応されずに光りやすいです。
そこで、代用されるのがBDパーツです。

BDパーツには3つの特徴があります。

- 側面以外は、比較的左右非対称
- AM接合部がある (一部除く)
- 大きさがS~Lと多彩

HDの代用として使うBDは、なにも小さいことにこだわることはありません。大きなBDをつけたり、
AMや武器内蔵AMを片方だけつけて左右非対称にすることもできます。

このパターンの使い所

- ・ 特定キャラクターの顔を描く（BDはHDより前面が使いやすいので描きやすい）
- ・ 肩にキャノンをつける（頭に当たるBDにSサイズAMをつけて武器を持たせる）

[[目次へ戻る](#)]

パーツを重ねて隠す

複数のBSを載せる場合等やパーツの一部の形状を隠したい場合には、そのパーツや部位に別のパーツを重ねて隠してしまうという選択もあります。

こうして重なり合ったパーツは、複数のパーツでありながらひとつの塊のように見えるので、大きく複雑な形状に見せかける事が出来ます。

形状のイメージを崩さずに特定部位を隠すためにはパーツ選択と接続をじっくり考える必要がありますが、

隠した部分はプレイ中見える事がないため、その部分のスキン編集の手間が省けると言う利点も生まれます。

これを積極的に使ったのが次の「多段接続BSで、縦のラインを作る」などです。

このパターンの使い所

- ・ 大きく複雑な形状の塊を作る
- ・ 見せたくないパーツを隠す

[[目次へ戻る](#)]

多段接続BSで、縦のラインを作る

ロングヘアを表現する時に、使用されている所を目撃しています。

例として、上ポーンジャーBS、下テツジンガーBSの組み合わせ。

BSの複数接続は、性能面で利点が薄いですが、デメリットをものともせず完成度を高める絵師達はいるものです。

背面は、プレイヤーが最も長い間見ている部分なので、こだわりたいですね。

[[目次へ戻る](#)]

BSの裏側を使う

BSの裏側とは、ロボットの進行方向で言う前面です。

小型のBDに大型・もしくは幅の広いBSを接続すると、普段は見えないBSの前面が見えます。
例として、ピースルBD+ジャガーアームBSの組み合わせ。

[[目次へ戻る](#)]

前後を逆に描く

プリストルQBDや、エティオンBDなど、背後から見て顔に見えることはありませんでしたか？
この面を顔に見立てて描くことができます。

前後を逆に描く利点は、見た目のおもしろさだけでなく、PvP戦闘時の偽装効果もあります。
(目を描くだけでも、そこが前面だと錯覚してしまう)

他にも、以下の方法で、BDの背面を活用できます。

- 多段BDの上側BSを外す
- テンポールAMと交換して背面BSを外す
- デカムカLGを利用 (BS内蔵LGなので、BSをつけなくても出撃できる)

[[目次へ戻る](#)]

LGにこだわる

「人型2脚しかないなんて、ロボットじゃないっ!」という方への、特殊LGリストです。

1)4脚

X型)

タラントリックLG

タラバトロンLG

EXタラバトロンLG

デカムカLG (しっぽ付き)

スコルタンLG

ミックミーLG

十字型)

テンポールLG

テンポールLG2

馬脚型)

ケンタクロスLG

グリーチャーLG

ビクモスLG

ラクダロスLG

スレイプロスLG

2)多脚

タコンボイLG (6脚)

デルントリックLG (8脚)

デルントリックLG (8脚)

ミニンボイLG (6脚)

ジャンボイLG (6脚)

スクイドルLG (6脚)

3)フロート型

ビーゾルLG

ビッグマンテスLG

ビッグマンテスLG2

デルビーゾルLG

デルビーゾルLG

ウオライダーLG

ツチガタLG

アルヴィーテLG

ビクガジェットLG

スクイドルLG

4)車輪

スチールライダーLG

スチールライダーLG2

サイバリオンLG

エクスペオスLG

エアロライダーLG

ゴースレイダーLG

5)軌道輪

エスエルLG

エスエルLG2

6)キャタピラー

キャノンボールLG

ガンドリルLG

ガンドリルLG2

7)逆関節

- パラボロイドLG
- メカルドLG
- スティルドLG
- デジトロイドLG

8)ホバー型

- ホバリオンLG
- ホバーミルLG

9)細足

- アルヴィーテLG
- ツチガタLG
- バイオロンLG
- スタッギードLG
- フェルカスLG
- エルメ・SLG
- A・メイドLG

バイオロンLGは、人型ロボットの再現に使用される場面をよく目撃します。

[[目次へ戻る](#)]

動きにこだわる

ビーゾルBSは飛行時に小さな翅が出ますし、デカムカBDは通常時は前傾姿勢、内蔵武器使用中は起き上がり、格闘（突き以外）の使用時には大きく前方に倒れます。

こうした動きを生かしたスキンを考えるとというのも一興ではないでしょうか。

動きが活用できるパーツ

<内蔵武器系>

- ・キャノンボールBD - - - キャノン砲上下
- ・レーザーボールBD - - - キャノン砲上下
- ・テンポールBD2 - - - ハンドショット上下
- ・スコルタンBD - - - SLAM発射時戦しっぽ前後
- ・コスモカイザーBD - - - ハンドショット上下
- ・デカムカBD系 - - - 武器使用時のけぞり、屈みこみ
- ・テツジンガーAM2 - - - ドリルを発射。反対側の腕のモーションが派手
- ・メカルドBD - - - バースト使用時に内部機構？が見える。(色はライトカラー)

- ・ホバリオンBD - - - SLAM等発射時に上部分が前後する

<BS系>

- ・ビーゾルBS - - - 飛行時に羽が出る。
- ・デルビーゾルBS - - - 飛行時に羽が出る。
- ・ソードウイングBS - - - 飛行時に羽を開く。
- ・ブーチャーBS - - - 飛行時に羽を開く。
- ・ノーマル以外の鳥系BS - - - 飛行時に羽を開く、歩行しても開く
- ・エンジェルBS - - - 飛行時に羽(?)が分離する。
- ・ヘリンガルBS - - - 飛行時ローターが展開・回転
- ・ヘリンガルMk-2BS - - - 飛行時本体が移動・ローターが回転
- ・GR-3BS - - - 飛行時にウイングが開く。
- ・パラディナイトBS - - - 飛行時に羽を広げる。
- ・ネオンネオスBS - - - 飛行時に羽(?)が大きくなる
- ・アルヴィーテBS - - - 飛行時に羽が出る。
- ・ダストゼロBS - - - 飛行時に歯車が動く。歩行時にも動く。

<BD系>

- ・マッハナイト系BD - - - 飛行形態に変形
- ・ラノードBD - - - 飛行形態に変形
- ・エアレイダーBD - - - 飛行形態に変形
- ・ゴースレイダーBD - - - 飛行形態に変形
- ・ミックミーBD - - - 攻撃時に蓋が開く、非選択時は歩行時に蓋が開く
- ・カクタスフューラーBD - - - 攻撃時に砲がニョキッと生え、花が回転する。非選択時は常時花が回転する
- ・カクタスフューラーBD2 - - - 攻撃時に砲がニョキッと生え、花が回転する。非選択時は常時花が回転する
- ・アンモニーテBD - - - 落下時殻を閉じる

<LG系>

- ・ビーゾルLG - - - 歩行時フワフワ
- ・デルビーゾル系LG - - - 歩行時フワフワ
- ・ビッグマンテス系LG - - - 歩行時フワフワ
- ・キャノンボールLG - - - 歩行時にキャタピラが回転
- ・エスエル系LG - - - 歩行時に車輪が回転
- ・スチールライダー系LG - - - 歩行時に車輪が回転
- ・サイバリオンLG - - - 歩行時に車輪が回転
- ・ガンドリル系LG - - - 歩行時にキャタピラが回転
- ・エクスプレオスLG - - - 歩行時に車輪が回転
- ・エアロライダーLG - - - 歩行時に車輪が回転
- ・デカムカLG - - - 歩行時にお尻フリフリ、飛行時フワフワ
- ・マッハナイト系LG - - - 飛行時に足を折りたたむ

- ・ヘリンガルLG - - - 飛行時に足をくっ付ける
- ・ヘリンガルMk-2系LG - - - 飛行時に足を折りたたむ

- ・ゴースレイダーLG - - - 歩行時に車輪が回転、飛行時に変形
- ・タコンボイLG - - - 飛行時に足を折りたたむ
- ・ミニンボイLG - - - 飛行時に足を折りたたむ
- ・ジャンボイLG - - - 飛行時に足を折りたたむ
- ・ミックミーLG - - - 静止時に足をしまう
- ・ボダンゴLG - - - 歩行時にうねうね動く
- ・キングボダンゴLG - - - 歩行時にうねうね動く
- ・ビックガジェットLG - - - 歩くときフワフワ、歩行時に回転、飛行時に分離して回転
- ・ターンエア1080LG - - - 飛行時ボード展開
- ・ターンエッジ1440LG - - - 飛行時ボード展開
- ・コヤドンLG2 - - - 歩行時にヤドカリがカサカサ、飛行時殻に閉じこもる
- ・スクイドルLG - - - 歩行時に足がうねうね、飛行時足をぶら下げてうねうね
- ・トナカイLG - - - 専用の飛行エフェクト、水平飛行機能を持ち、空中に足跡のような白い軌跡を残す。とても綺麗。
- ・GR-1LG - - - 飛行中、上昇または下降すると足にプラズマ球が発生
- ・カップLG(HD付き) - - - 歩行時、手足を動かし、首を横に振る。飛行時は両手をあげる。
- ・ラノードLG - - - 飛行時に足がカギ爪のようになる。

その他4足など足の数や、歩き方の特徴を生かすとキャラの個性が引き立ちます。

<HD系>

- ・フィザリバンHD - - - 攻撃時に口が開き砲が出てくる
- ・ブーチャー系HD - - - 歩行時に頭が激しく上下 攻撃時に口オープン
- ・カクピタスHD - - - 攻撃時に砲がニョキッと生えてくる
- ・プテラン系HD - - - 攻撃時に口が開き砲が出てくる
- ・カップHD3、 - - - 攻撃時に口が開き砲が出てくる
- ・ヘリンガルMk-2系HD - - - 飛行時移動
- ・トライスターHD - - - 飛行時移動
- ・ラノードHD - - - 飛行形態に変形

連動にこだわる（試験設置）

内蔵メイン武器を持ったBDに内蔵メイン武器を持ったAMを付けてAMを撃つとBDも同時に動くことがあります。

例:ビクトリーBD3+ エスエルAM = エスエルAM使用時に肩のキャノンや砲台が同時に動く
またスコルタンやホバリオンBD等に付けても動きます。

連動に対応する内蔵武器付きHD・AM等

エスエルAM・エスエルAM2・メガトンオーAM2・デストラクトAM・スチールライダーAM2
マッハナイトBD・フィザリバンHD

[\[目次へ戻る \]](#)

間違っているところ、追加情報などありましたらコメント下さい

- マッハHDは飛行時、額部が沈んで目の部分が隠れるかと^^ -- 名無しさん (2006-12-23 13:38:53)
- スネオAMは、武器切り換えでのモーションが特徴的。 -- 名無しさん (2007-02-28 17:39:45)
- LGにこだわるのキャラピラーに
ガンドリルを追加 -- 名無しさん (2007-05-17 04:28:15)
- LGにこだわるでエスエルXXのLGがぬけてます！ -- ブルーアイズ (2007-06-24 17:15:40)
- LGにこだわるでビッグマンティスになってます -- 名無し (2007-08-26 19:48:18)
- LGにこだわるでラクダロスを追加してもいいのでは? -- 名無しさん (2007-08-26 20:26:00)
- ムサビBDも動きが活用できるかな、かな・・・ -- ムサビBDがイキ (2007-09-01 14:59:02)
- ムサビBDはほかのメインウェポンをつかっている時に飛行するとビームライフル発射時のように羽らしきものが出る -- でもそんなのカンケーネー (2007-09-15 07:41:27)
- プテランHDは、口の中にすないパー発見
-- 名無し万 (2007-12-16 08:39:25)
- トイカンBD+フィザHDやGR3BSの組み合わせでフィザのグレネードやGR3のミサイルを使うと
トイカンBDのミサイル発射口?が開くっぽいです -- 名無しさん (2007-12-17 14:09:26)
- 逆関節に、ダルマスターがないのは仕様でしょうか? -- 名無しさん (2007-12-17 14:25:29)
- すいません、のはLGにこだわるの部分です。 -- 名無しさん (2007-12-17 14:26:19)
- 人型スキンでの一つのアセン案なんですけど、
奥行きに対しての大きさが小さいBD(ヒートラム等)に

サイバリオンBSをつければ「長髪」っぽく見せられないか？

・・・と弄ってて思いました。

カニBDを頭としてスキンしている方々への提案です。 -- エビマッハ大好き (2007-12-29 19:38:29)

- ガクゥーンBS お下げ?? -- 名無しさん (2007-12-30 12:18:48)
- アップの仕方わからないんですがエンジェルBSは飛行時に羽の部分がへいかいするので動きにこだわるのBSの中に入れてはどうですか?
-- レッドアイズ (2008-01-26 12:10:32)
- ガンドリルLGを車輪が回転に加えてもいいのではないのでしょうか -- 名無しさん (2008-01-27 04:07:57)
- ザリガイズLGも、動きとスキンで遊べると思われ、
でかむか みたいにフリフリするし、
エビフライスキンにしてるのを見たことも。 -- ぼそ (2008-01-29 12:26:31)
- 「動きを活用する」のBSにマテング追加したらどうですか?
-- 名前なんてない (マテ) (2008-02-07 19:42:17)
- タコンボイは4脚じゃなくて6脚では? -- 名無しさん (2008-02-16 12:12:04)
- ラクダロスLGは、馬脚型なのは? -- ドロップできねえ~ (2008-03-16 18:50:12)
- ガンダーAMで横髪再現(顔はBD) -- 名無し様 (2008-05-14 20:19:07)
- 連動にこだわる場所にサブ武器内蔵AMにより上または下のAM(メインウェポン付きで且つそれが選択されている状態)が連動することを追加するのはどうでしょうか?
例: テラノスケAM。既出ですか。そうですか。 -- 牛に勝てない人 (2008-06-22 14:14:29)
- 連動について追加 デルトリBD+ルガBD SLAM+デルトリBDを発見。
たぶんほとんど組み合わせで連動するはず。 -- キングBS大好き (2008-06-22 16:34:19)
- 動きにこだわる・・・LGで、トライスターLGも折りたたみがありますよー。 -- 名無しさん (2008-09-15 12:46:11)
- 飛行時変形BDを追加、足分類に細足を追加、
逆関節にダイダリオンを追加。
問題ありましたら修正お願いします -- ノウマン (2008-09-15 14:30:28)
- ダイダリオンは逆関節ではありませんね
あの逆関節の膝に見えるのは足首に当たる部分です
誤用としての広義の意味でなら当て嵌まらなくもないのですが... -- 名無しさん (2008-09-15 14:55:03)

- なるほど、足の形状は犬のようなものに
 あたるのでしょうか。メタルギアのレックスの
 再現に使用している方がいたもので追加したのですが、
 分類を誤っているならば
 削除して下さって結構です -- ノウマン (2008-09-15 15:25:40)
- 一応スキン用として出た感じのネオンネオスについては書き忘れてでしょうか？ -- 名無しさん (2008-11-11 06:28:15)
- スキン用でみかんBDはあると思います
 -- 名無しさん (2009-07-24 23:10:57)
- スキンのダウンロードってどこでできますか？ -- よくみる (2009-08-13 20:23:02)
- 不適切なコメントを削除しました。
- ホバー足のところで、ホバリオン・マグナも追加できると思いますお -- ・ (2009-11-28 21:08:40)
- ジャガー系LGは逆関節の中に入らないんでしょうか？ -- 名無しさん (2010-01-07 21:30:21)
- 動きにこだわるに、ラノードLGを追加。
 後は任せます・・・ -- レイx (2010-01-14 22:28:09)
- プテHD2とスウェルAM4でスウェルAM4のマインをつかうと
 プテの口があくのを確認 -- あ (2010-08-06 16:17:20)
- ボイルデッキBDで目？が横にうごきます -- う (2010-08-21 17:33:36)
- マッハナイトBD、フィザリバンHDのグレを使うと後方ブースターノズルが突出します。
 排気してるように見えてカッコいいです。翼は開きませんが・・・
 あと「LGにこだわる」の部分でタコンボイLGは6足でなく8足だったと思います。
- ハリねず (2010-11-05 09:38:58)
- フロートにブラキウスがない -- あ (2011-05-23 19:48:03)
- ブリックゲイルBSは飛んだ時にウイングが開く？
 -- 名無しさん (2011-05-23 20:13:30)
- 4脚にバイスカノンを・・・
 飛行すると戦車型になってしまうので、地上専用になりそう -- 名無しさん (2011-05-24 15:30:25)

[LGにこだわる]の「車輪」にゴースレイダーLG2追加お願いします -- どうでも良いだろう

- けど (2011-10-18 08:51:19)

名前:

コメント:

投稿