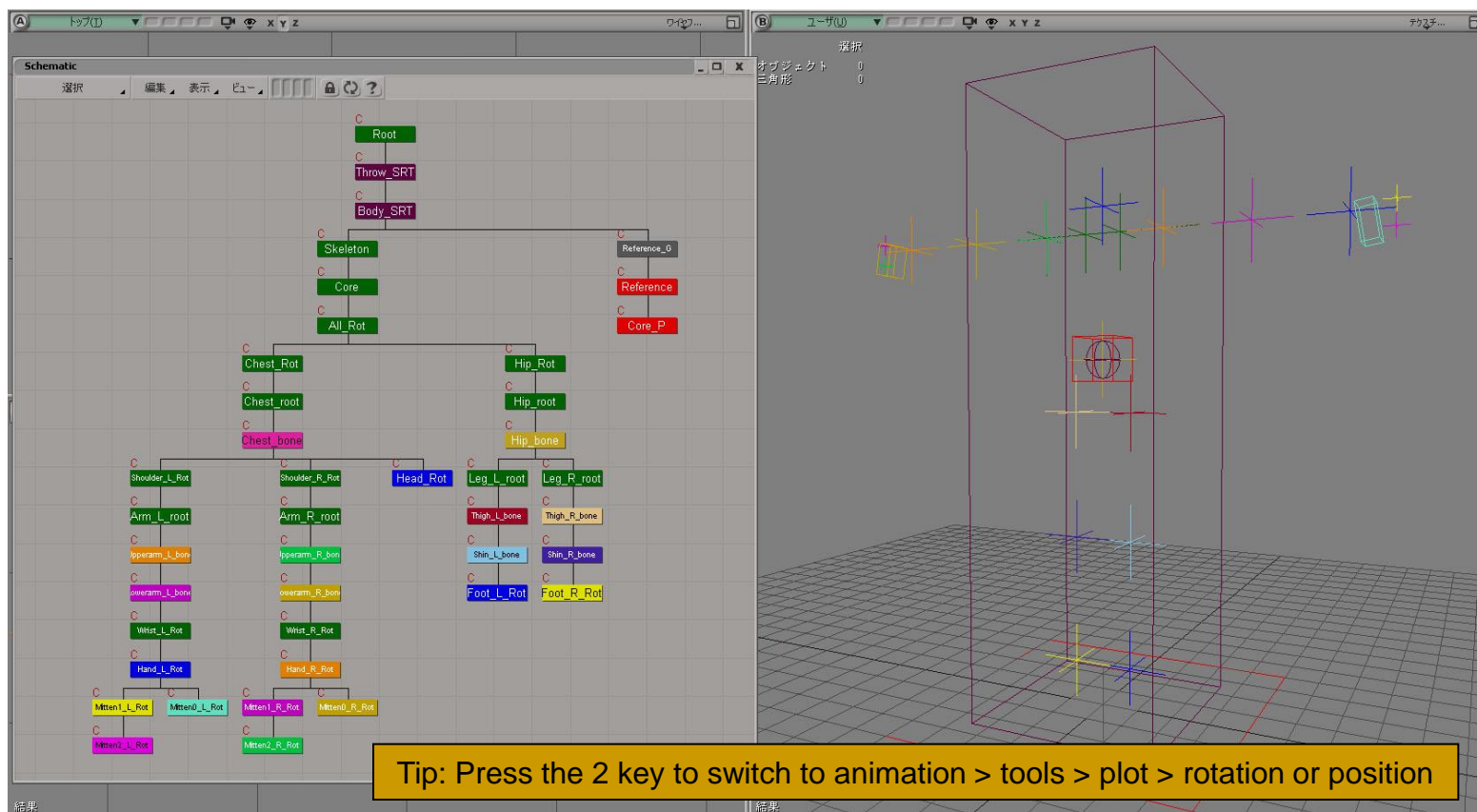


FK スケルトンマニュアル

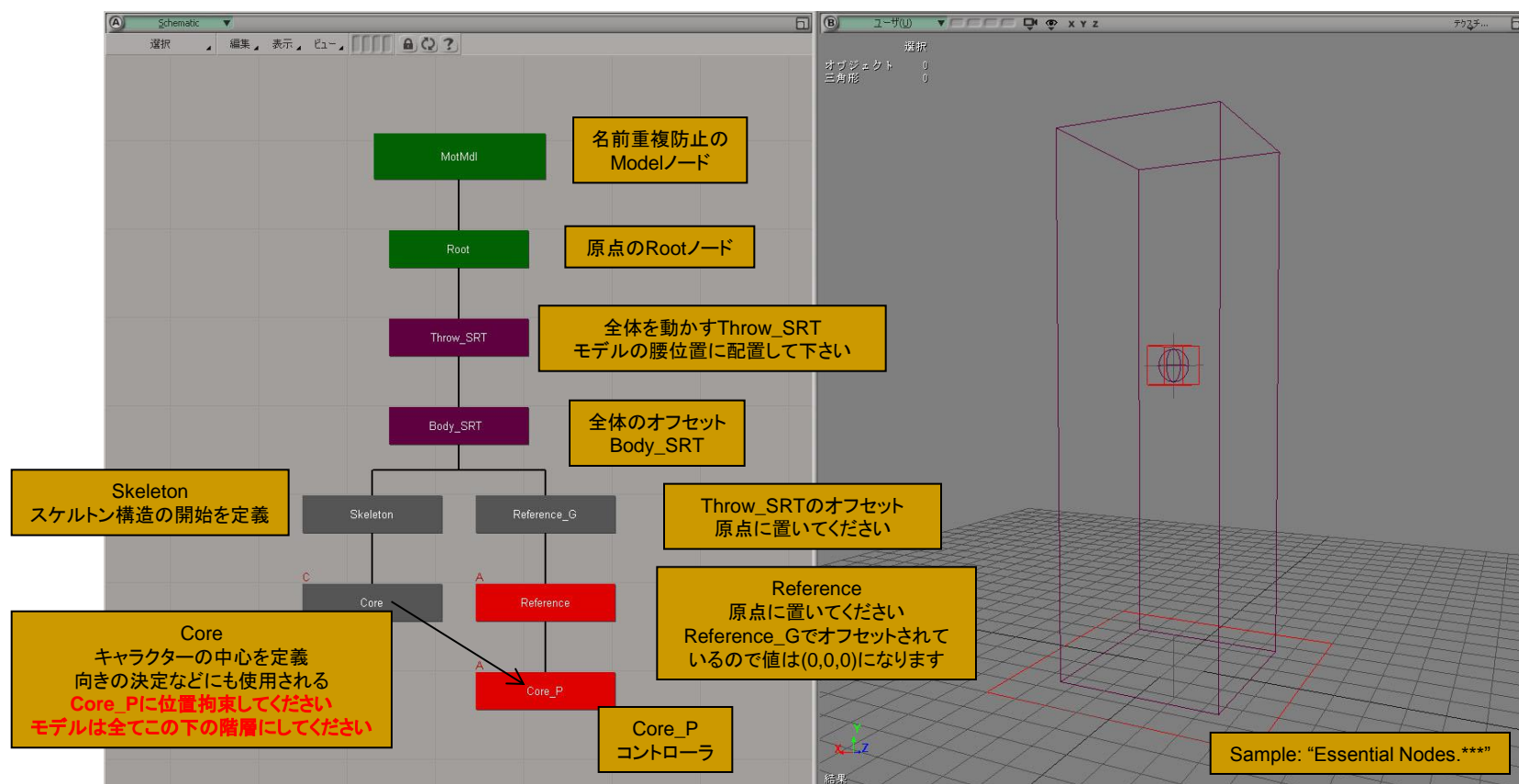
008_Skl_FK

EF-12 はじめに



- FKスケルトンには、ほとんど制約が無いので簡単に作ることができます。
- 端的に説明すると、どのようなモーション用の骨構造を組んでも、最終的にFKスケルトンの構造にアニメーションを焼き付けすればOKです。
- Softimageではプロットというコマンドを使用します。

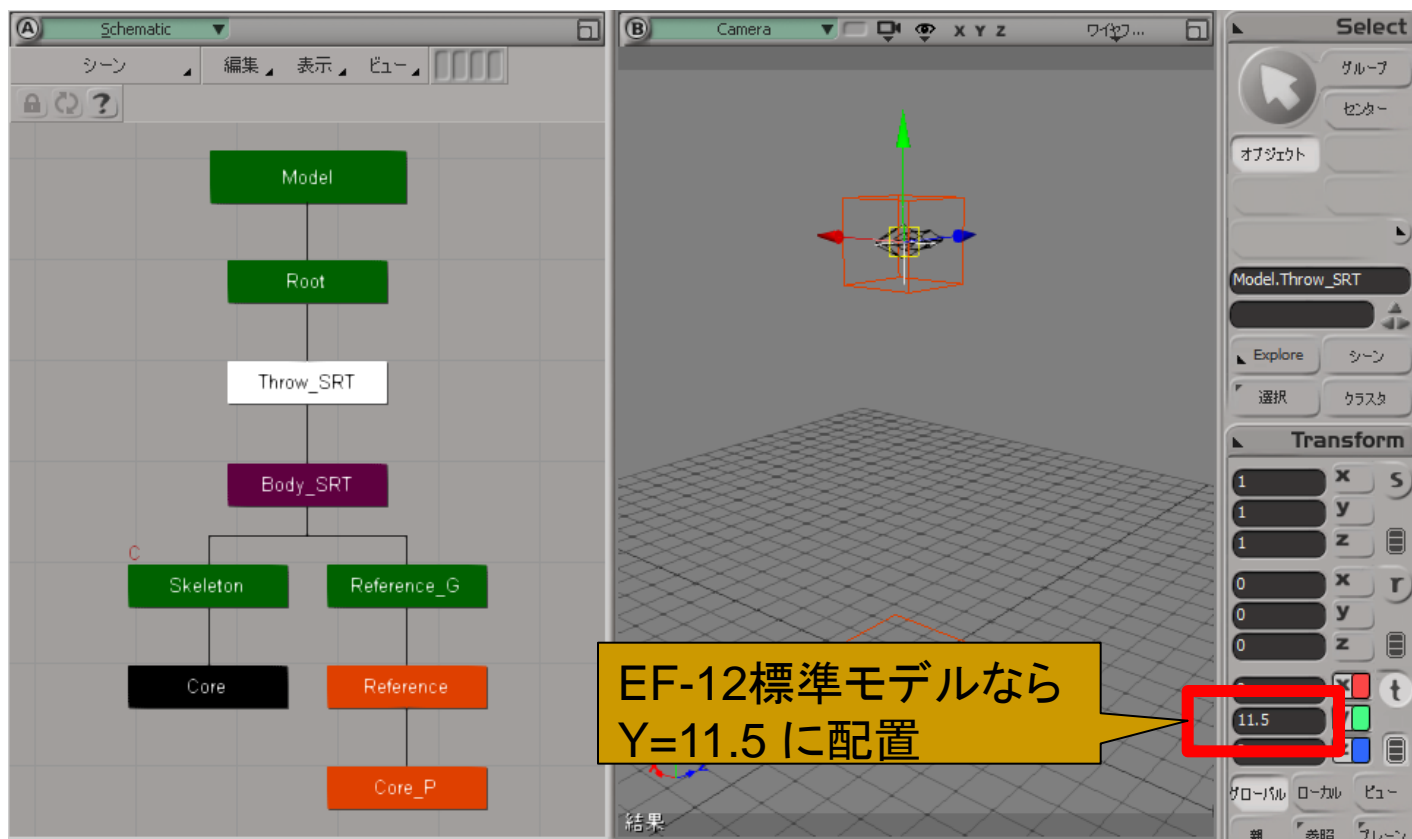
EF-12 必須ノード



- EF12でキャラクターを作る上で最も重要なのがこの必須ノードです。
- キャラクターの中心を決めてもらい、CoreをCore_Pに位置の拘束(コンストレイント)をかけてもらいます。
- Rootの子供のThrow_SRTとBodySRTは、スケルトンの異なるキャラクター同士のリアクションを再生するのに使います。(投げやられや特殊やられなど)
- Coreより下は自由な親子階層でFK構造を組むことができます。

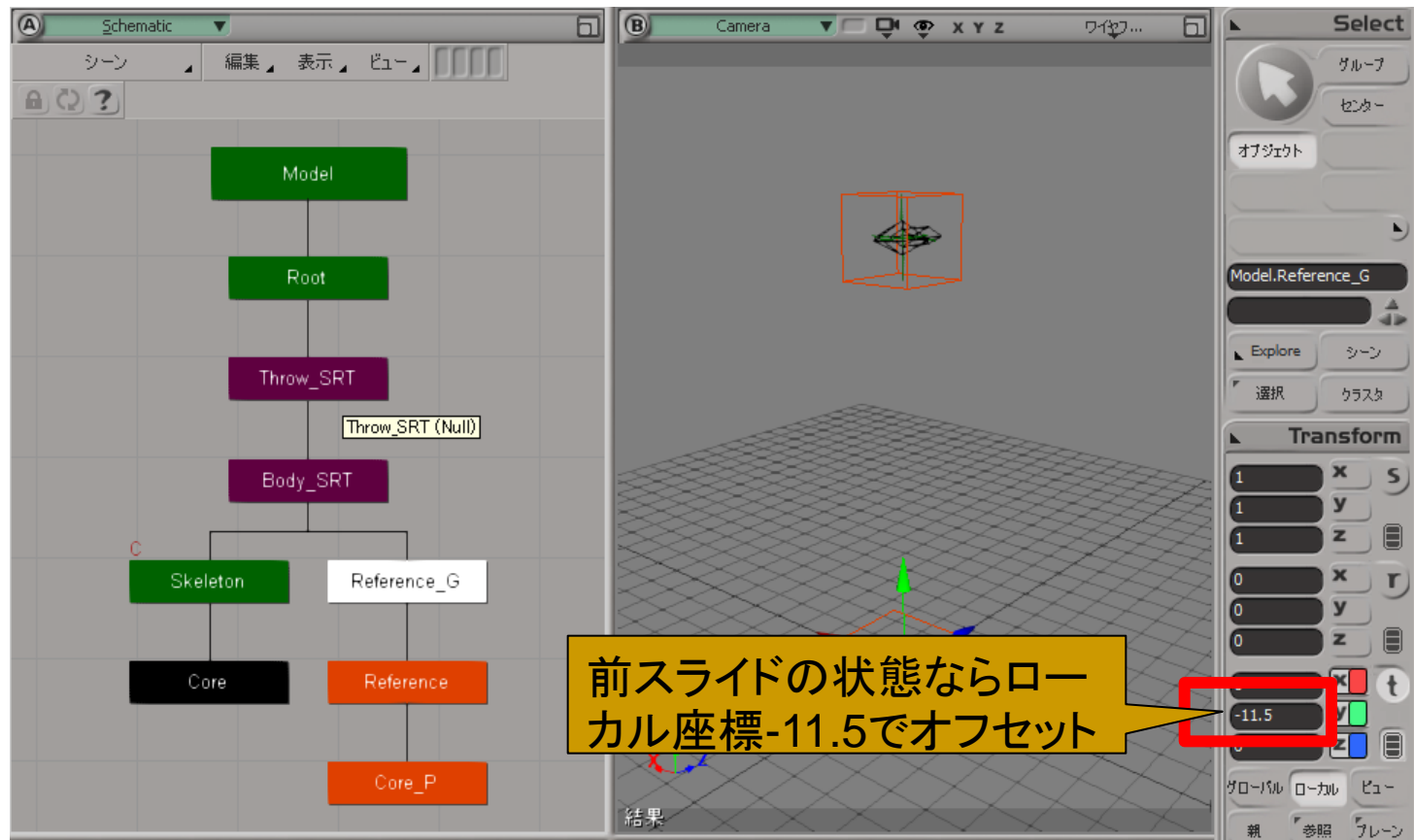
EF-12 重要ポイント1

[Throw_SRT Y] の位置は必ず「あなたのモデルの腰の位置（厳密には重心位置）」

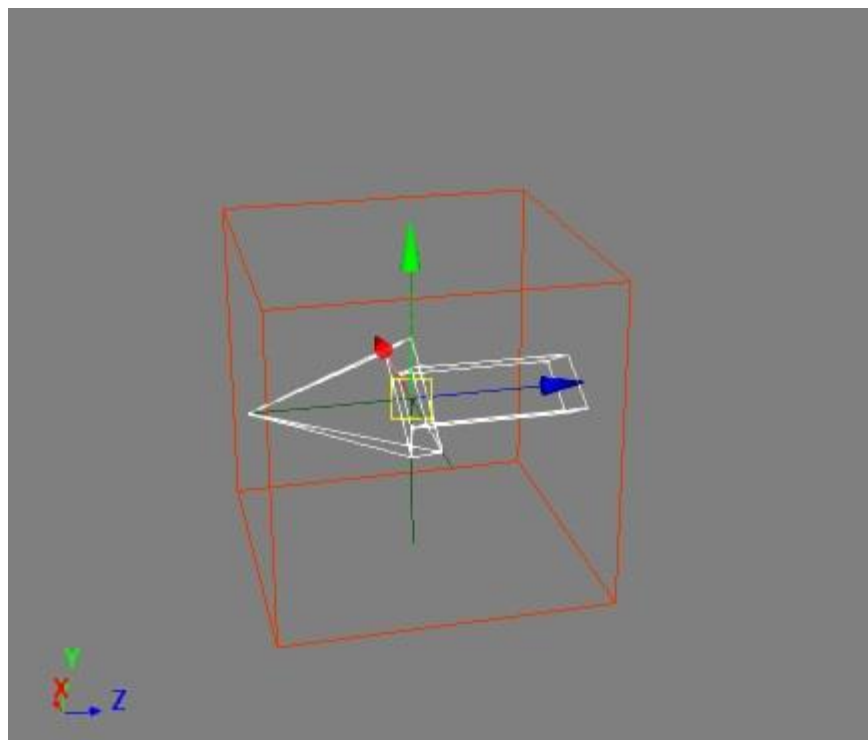


EF-12 重要ポイント2

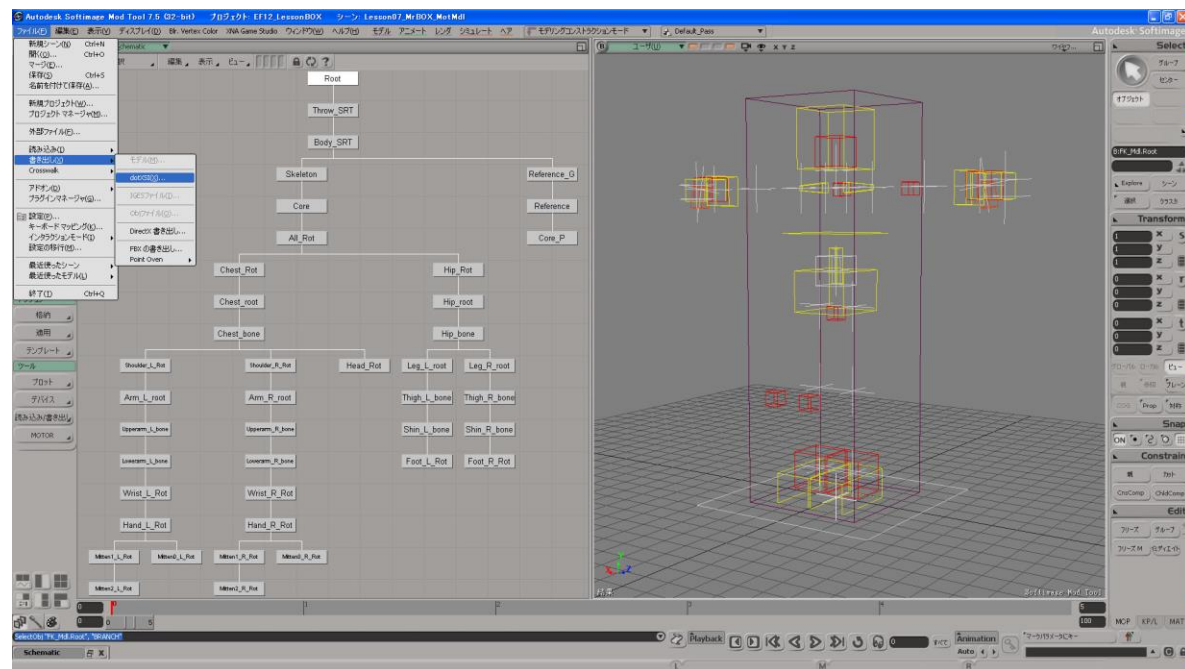
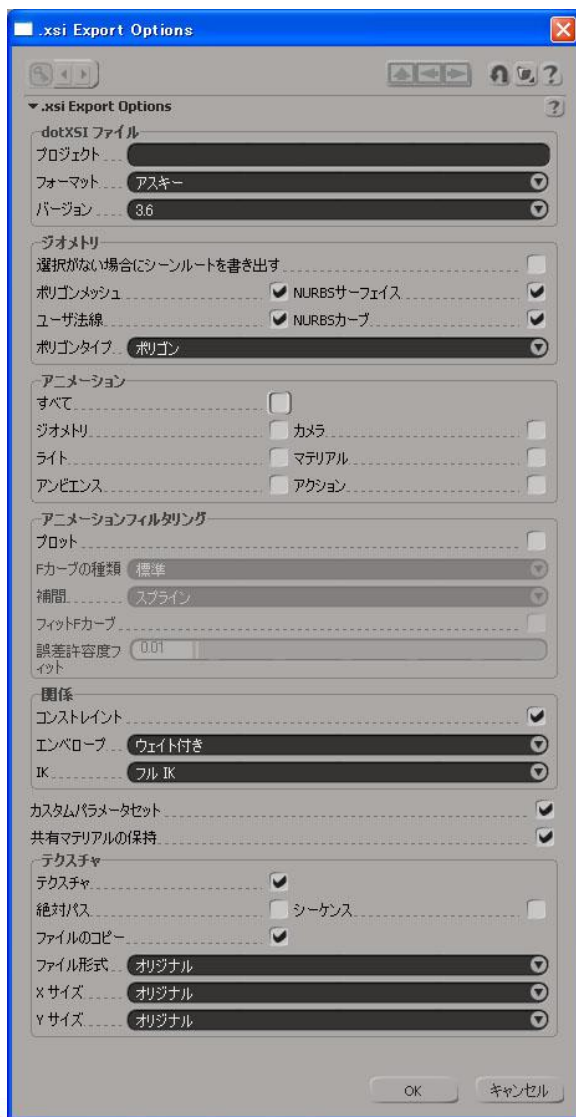
- [Throw_SRT]の位置を[Reference_G]で相殺してください



- – Z方向がキャラクターの「前」です！



EF-12 スケルトンのエクスポート



- 出力は.xsi形式で行います。
- ミドルクリックでRoot以下を選択し「ファイル→書き出し→dotXSI」です。
 - **Modelノードを含むとコンバートできないので、必ずRoot以下を選択してください。**
- アニメーションのチェックは必要ありません。

EF-12 スケルトン設定ファイル

| | | | | | | | |
|----|----|--------------|----------|----------|-------------|----------|---------|
| 43 | | INVERSE | ShankL_R | ShankL_J | ShankL_E | ShankL_A | |
| 44 | ON | INVERSE | FootR_R | | FootR_E | FootR_A | FootR_U |
| 45 | ON | INVERSE | FootL_R | | FootL_E | FootL_A | FootL_U |
| 46 | | INVERSE | ToeR_R | | ToeR_E | ToeR_A | |
| 47 | | INVERSE | ToeL_R | | ToeL_E | ToeL_A | |
| 48 | | | | | | | |
| 49 | | | | | | | |
| 50 | | ##Constraint | | | | | |
| 51 | | Type | Subject | Position | Orientation | | |
| 52 | ON | CONSTRAIN | Core | Core_P | | | |
| 53 | | | | | | | |
| 54 | | | | | | | |
| 55 | | ##Limit | | | | | |
| 56 | | Type | Passive | Center | Distance | | |
| 57 | | | | | | | |

EF12_FoolTools¥Bin¥Setting¥ConvSkeleton.csv

- FKスケルトンではスケルトン設定(.csv)ファイルでチェックする箇所は、コンストレイントポジションだけです。
- Core→Core_Pの「CONSTRAIN」になっているか確認しましょう。
- 配布している設定ファイルで問題はありません。
- この設定ファイルはIKスケルトンの場合は編集が必要となります

EF-12 コンバートと設定



- 出力した.xsiを「EF12_FoolTools¥Data¥Skeleton」に置いて
- 「ConvSkeleton.bat」を起動してください。
- .fsklと.fsklaというファイルが出来ていれば成功です。
- .fsklaはコンバート結果をアスキー形式で出力しています。
- コンストレイントがかかっているか？、ノードの名前に間違いは無いかなどの確認に使ってください。
- ゲームで使用するには、対象キャラクターのcharacter.iniの.fsklを書き換えましょう。