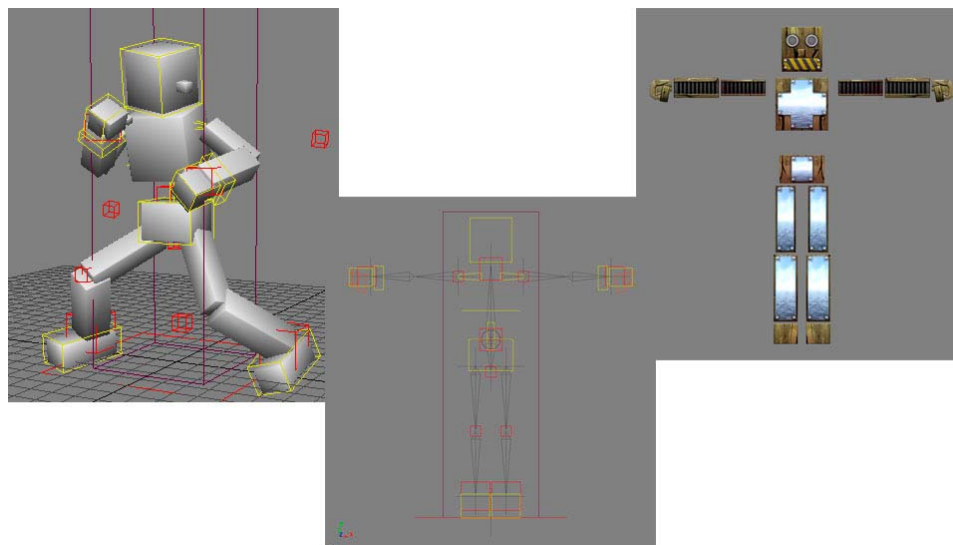


モーション「基本編」

011_Mot_Basic

EF-12 はじめに



- スケルトン(.fskl)に適切なモーション(.fmot)を再生させることで、キャラクターモデル(.fmdl)が変形して描画されます。
- キャラクターのモーションはモーションヘッダで管理されており、ヘッダを編集することで「モーションの繋がり」「モーションの遷移」「モーションを呼び出すコマンド」などを設定できます。
- このマニュアルではEF12で使われているモーションの種類の解説を行います。

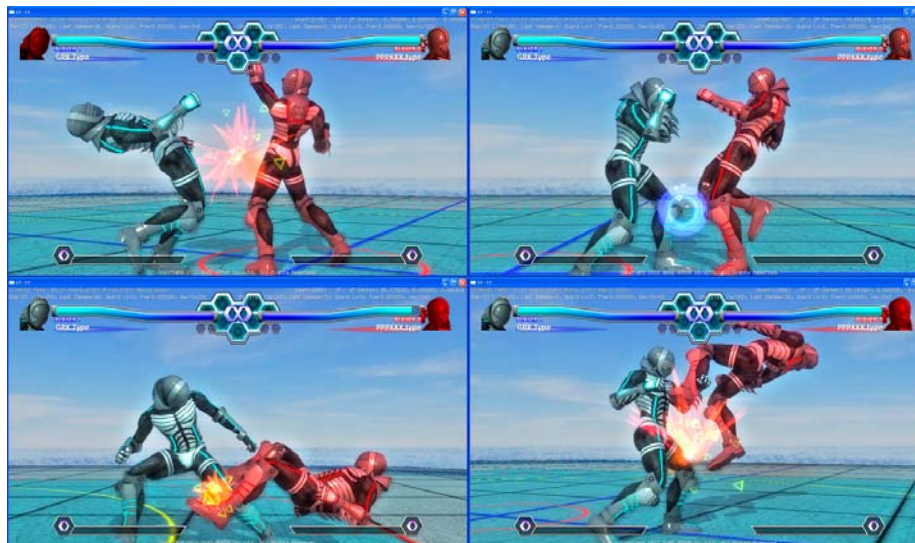
EF-12 モーションヘッダ

Ch00_FightStyle0.xls										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	必須	ActionName_アクション名	MotionFileName_ファイル名	Directory_フォルダ	StatusChangeFrame_状態切り替えF	ActionCategory_行動	NextMotion(NoNeedCommand)_継続mot	CancelFrame_キャンセル値	CommandReserveFrame_先行入力	LoopSet_ループ
2	モーション	ActionName_アクション名	MotionFileName_ファイル名	Directory_フォルダ	StatusChangeFrame_状態切り替えF	ActionCategory_行動	NextMotion(NoNeedCommand)_継続mot	CancelFrame_キャンセル値	CommandReserveFrame_先行入力	LoopSet_ループ
3	コマンド	CommandName_技名	Priority_再生優先順位	PlayMotion_再生mot名	Command_コマンド	CommandStatus_コマンド受付状態	特定の攻撃の連発制限	CancelActivate_キャンセル成立	CommandReserveFrame_先行入力成立	ParentAction_派生元
4	イベント	MotionNo00_モーション0番	LoxForMotion00_モーション0番のloxF	MotionNo01_モーション1番	LoxForMotion01_モーション1番のloxF	MotionNo02_モーション2番	LoxForMotion02_モーション2番のloxF	MotionNo03_モーション3番	LoxForMotion03_モーション3番のloxF	
365	●●●ガード Guard●●●									
366	DMG	Guardsuccess_立ちガード成功	M_TAGA_OK2	CanAction	STAND[1]	GUARD	-	1	1	-
367	DMG	GuardBreak_ガードブレイク (立ち)	M_GRO_BRK	CanAction	STAND[1]	MOVE	-	1	0	-
368	DMG	CrouchGuardsuccess_しゃがみガード成功	M_SYGA_OK2	CanAction	CROUCH[1]	GUARD	-	1	1	-
369	DMG	CrouchGuardBreak_ガードブレイク (しゃがみ)	M_GRO_BRK	CanAction	CROUCH[1]	MOVE	-	1	0	-
370	DMG	CrouchGuardBreak_ガードブレイク (しゃがみ)	M_GRO_BRK	CanAction	CROUCH[1]	MOVE	-	1	0	-
371	▼▼▼MotionHeader モーションヘッダー▼▼▼									
372	Define motion status belowここにモーションを定義します									
373	▼▼▼必須モーション▼▼▼									
374	●●●StandActions_立ち状態●●●									
375	WITH	with_StandIdle_立ち構え (ループ)	TA_POSE09	Style0	STAND[1]	MOVE	-	1	0	1
376	WITH	with_FrontStep_前ステップ	DASH_FORWARD	CanAction2	STAND[1]	MOVE	-	-10	8	-
377	WITH	with_RearStep_後ろステップ	DASH_BACK	CanAction2	STAND[1]	MOVE	-	-8	8	-
378	WITH	with_Feak_前歩き	M_WALK_FORWARD	CanAction2	STAND[1]	MOVE	-	1	0	1
379	WITH	with_Beak_後ろ歩き	M_WALK_BACK	CanAction2	STAND[1]	MOVE	-	1	0	1
380	WITH	with_WalkEnd_前後の歩き終了	TA_F							
381	WITH	with_LSideStep_左軸移動	M_DA							
382	WITH	with_RSideStep_右軸移動	M_DA							
383	WITH	with_RSideStep_右軸移動	M_DA							

EF-12(フォルダ)¥data¥Cha¥(キャラの名前)¥mth¥(モーションヘッダ名).csv(.xls)

- モーションヘッダは下記の種類のモーションを管理しています。
 - ❑ ダメージ プログラムが呼び出すモーション(主にダメージリアクション等)
 - ❑ ムーブ キャラクターの状態やポジションを変更するモーション
 - ❑ アクション 攻撃力やエフェクトを発生するモーション
 - ❑ イベント ゲーム外の演出で使用するモーション
 - ❑ 詳細モーション 顔や指などの細かいモーション
 - ❑ 必須姿勢 ユーザーが手動で設定する対戦相手の姿勢モーション
 - ❑ 骨違いやられ 相手と骨の構造が異なる場合に再生するモーション
 - ❑ カメラ イベントやゲーム中に使用するカメラモーション

EF-12 ダメージ



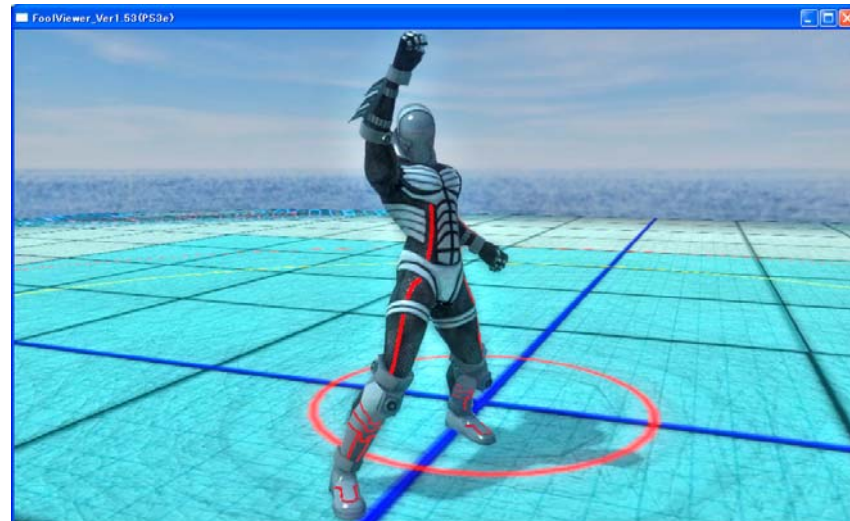
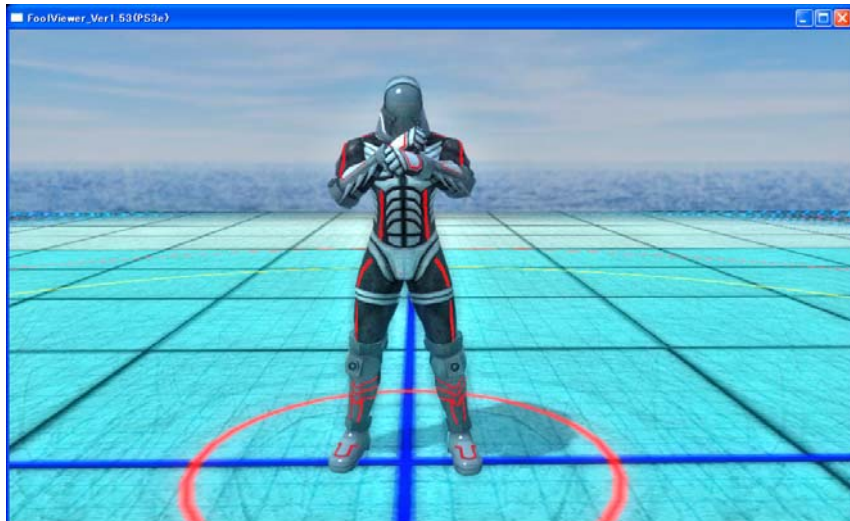
- ダメージモーションは全てのキャラクターに必要不可欠なモーションです。
- プログラムが自動的に再生するモーションで、数と並び順が固定になっています。
 - 地上ダメージ 「弱」「強」「カウンター」などの各種ダメージリアクション
 - 空中ダメージ 空中での各種ダメージリアクション
 - ダウン中ダメージ ダウン中の各種ダメージリアクション
 - ジャンプの着地 着地モーションの再生
 - ガード ガード関連のモーションを再生
 - 投げ抜け 投げ抜け関連のモーションを再生
- モーションヘッダの「DMG」という識別フラグのモーションがこれにあたります。

EF-12 ムーブとアクション



- キャラクターの移動や攻撃モーションが属するカテゴリです。
- コマンド入力によってモーションが呼び出されます。
 - ムーブ 「移動」「立ち&屈み」「ジャンプ」など状態を変化させるモーション。
 - アクション 「攻撃」「エフェクト」などが発生するモーション。
- 基本的にはどちらも同じく「MTH」という識別フラグのモーションがこれにあたります。
- イベントが発生した時にもこのカテゴリのモーションが呼び出されます。
- 個数や並びの制限はありません。

EF-12 イベント



- ゲーム外の演出で呼び出されるモーションです。
- 各種識別フラグで判定されます。
 - 「INTRO」 登場シーン
 - 「WIN」 勝利ポーズ
 - 「LOSE」 敗北ポーズ
 - 「DRAW」 引き分けポーズ
 - 「VICTORY」 勝利画面
 - 「COUNT」 コンティニュー受付中
 - 「CONTINUE」 コンティニュー決定
 - 「GAMEOVER」 ゲームオーバーシーン

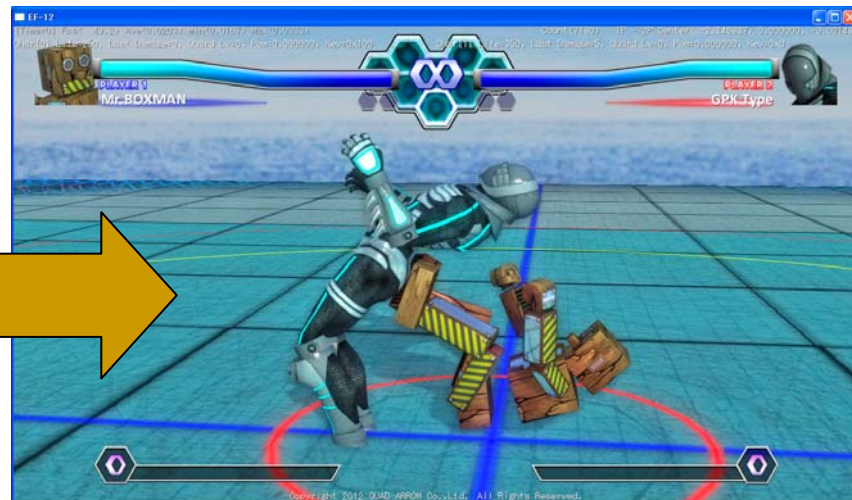
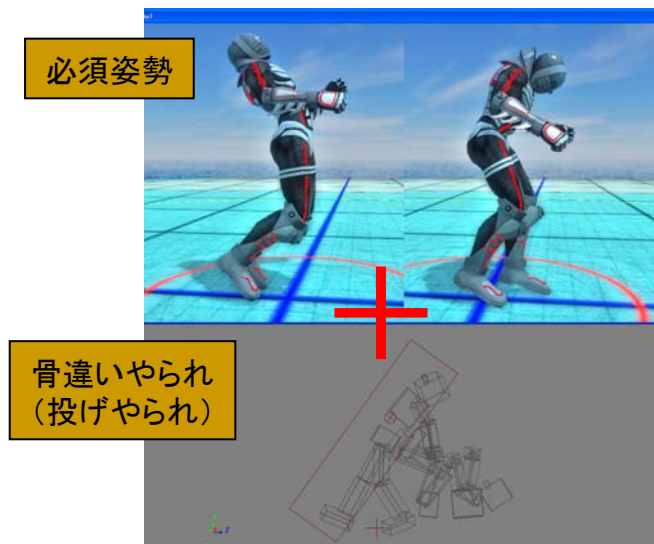
※v0.5ではイベントは未対応

EF-12 詳細モーション



- 顔や指などの詳細モーションで、ブレンドモーション.lstに登録します。
- 顔の表情や手の開きなどの状態をベースのモーションに追加(ブレンド)して再生します。
- ベースのモーションにいちいち細かいモーションをつける必要がなくなり、作業が効率が上がります。
- 「まぶたの開閉」「口の開閉」「手の開きや形」などが主に利用されますが、「スカートのゆれ」「髪の毛のゆれ」など自由に追加できます。

EF-12 必須姿勢と骨違いやられ



- ユーザーが手動で設定する対戦相手の姿勢モーションです。
- 「投げやられ」や「特殊やられ」のモーションは攻撃側しか持っていません。
- 骨が同じ場合はそのまま再生すれば良いのですが、骨の構造が異なると正しく再生されません。
- 「骨違いやられ」はお互いの骨の種類を判定して異なる骨の場合に指定のモーションを再生します。
- 必須ノードを使った「全体モーション」に「必須姿勢」をブレンドして再現します。
- 全てのキャラクターに16個の「必須姿勢」が必要となります。
- 「【く】の字やられ姿勢」や「逆【く】の字姿勢」などをブレンドモーション.lstに登録します。

EF-12 カメラ



- 専用のカメラモーションモデルを使ってカメラに動きをつけます。
- 対戦中のアクション(投げや攻撃)の演出に使ったり、イベントで使用されます。
- 画角やフォーカスなどのアニメーションが可能です。 ※フォーカスは現在未対応
- カメラの章でSoftimageとMAYAのモーションモデルを配布しますのでご利用ください。

EF-12 おわりに



- モーションデータの作成はキャラクターに命を吹き込む作業です。
- ダメージのリアクションなどはかなりの数を作ることができますが、とりあえず必須な物だけ作って同じモーションを登録しておけばゲームに支障はありません。
- 好きな所から少しずつ作っていけば良いし、同じ骨構造であればモーションは使いまわしができます。
- ダメージのリアクションなどは使いまわしできるようにすると良いです。
- 次回のマニュアルでは各種モーションの作り方とモーションヘッダの編集方法について解説したいと思います。