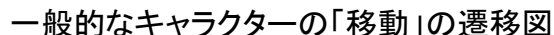


モーション「ムーブ編」

013_Mot_Move



- 立ったり、屈んだり、歩いたり、走ったりといった行動は全て「MOVE」になります。
- このマニュアルでは基本的な「MOVE」のモーションの作り方を説明していきます。
- モーションヘッダの設定は「モーションの登録(MTH)→コマンドの登録(CMH)」で行います。
- コマンドの登録は再生するモーションの「MTH_B」の名前を「CMH_D」に入力して使います。
- コマンドはキャラが右向きであることを前提にしています。
- サンプルのモーション(.xsi)も合わせて確認してください。

EF-12 キャラクターの状態

MTH_E	CMH_F	解説	Coreの角度
STAND	STAND	立ち状態	(0, 0, 0)
	STAND_B	立ち状態、背後向け	(0, 0, 0)
CROUCH	CROUCH	屈み状態	(0, 0, 0)
	CROUCH_B	屈み状態、背後向け	(0, 0, 0)
RUN	RUN	走り状態	(0, 0, 0)
SLIDE	SLIDE	軸移動状態	(0, 0, 0)
AIR	AIR	空中やられ状態	(30, 0, 0 ~ 60, 0, 0) (およそ)
JUMP	JUMP	ジャンプ状態	(0, 0, 0)
SDOWN	SDOWN_H	仰向けダウン、頭向け	(90, 0, 0) (およそ)
	SDOWN_F	仰向けダウン、足向け	(90, 0, 0) (およそ)
PDOWN	PDOWN_H	うつ伏せダウン、頭向け	(-90, 0, 0) (およそ)
	PDOWN_F	うつ伏せダウン、足向け	(-90, 0, 0) (およそ)
FALL	FALL	落下中状態	(30, 0, 0 ~ 60, 0, 0) (およそ)

- モーションヘッダで管理しているキャラクターの状態に対して、コマンドヘッダーはキャラクターの向きでさらに細かい状態を管理しています。
- キャラクターの向きは「Core」の角度やキャラの立ち位置を元に算出されます。

EF-12 立ち構え



立ち構え

- 何もキー入力のない状態のアイドリングモーションです。
- 全ての行動の起点となる「構え」のモーションとなります。
- 適切なフレーム数で動きがループするように作ります。

立ち構え

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ (0/1)	K_状態移行 (0/1)	L_移動値加算 (0/1)	V_開始補間 (F)
STAND[1]	MOVE	1	-	1	-	-	-

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル (0/1)	I_先行入力 (0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付 (F)	L_派生切り替え (F)	M_ホーミング設定
[-:::-:::-0:-]	[STAND][STAND_B]	1	-	-	-	-	-

EF-12 屈み構え



屈み構え

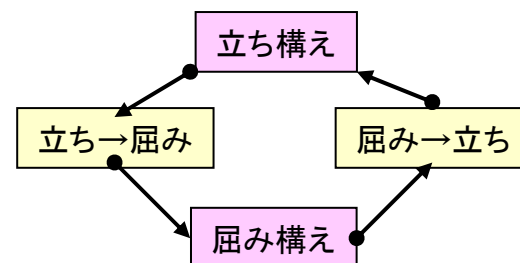
- 立ったり屈んだりするモーションは、立ち構えの他に3つのモーションが必要となります。
- 「立ち→屈み」、「屈み構え」、「屈み→立ち」の3つとなります。
- まずは屈んでいるループモーションを作しましょう。

屈み

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
CROUCH[1]	MOVE	1	-	1	-	-	-

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:D1D2D3:-:::0:-]	[CROUCH][CROUCH_B]	1	-	-	-	-	-

EF-12 立ち⇔屈み



- 次は立ち状態と屈み状態を繋ぐ間のモーションを作ります。
- 「立ち→屈み」、「屈み→立ち」の2つのモーションです。

立ち→屈み M_TA2SY.xsi

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
CROUCH[1]	MOVE	1	-	-	1	-	(適量)

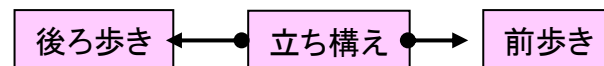
E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:D1D2D3:-:::0:-]	[STAND][STAND_B][RUN]	1	-	-	-	-	(適量)

立ち→屈み M_SY2TA.xsi

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
CROUCH[1]	MOVE	1	-	-	1	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:D4D5D6:-:::0:-]	[CROUCH][CROUCH_B]	1	-	-	-	-	(適量)

EF-12 前後歩き



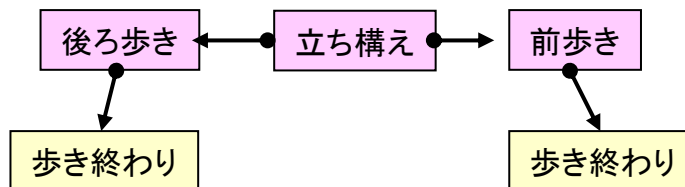
- 前後に歩くモーションを2つループで作ります。
- このループモーションには、1ループ分の移動量を含んでください。

前後歩き	M_WALK_FORWARD.xsi	M_WALK_BACK.xsi
------	--------------------	-----------------

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
STAND[1]	MOVE	1	-	1	-	1	-

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:D6:::-:0:-] (後ろの場合はD4)	[STAND][SLIDE]	1	-	-	-	-	(適量)

EF-12 前後の歩き終了



- 歩いている途中で急に構えに戻るのは不自然なので中間のモーションを作ります。
- 前後歩き中からキー入力がニュートラルの時にこのモーションが再生されます。
- ループしないモーションで中間の姿勢が2フレームもあれば十分です。

歩き終わり

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
STAND[1]	MOVE	-	-	-	-	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[D5:-:-:-:-:0:-] (ニュートラル)	[STAND]	-	-	(前歩き、後ろ歩きの モーション名)	(歩き中)[1]	1	(適量)

EF-12 前後ステップ



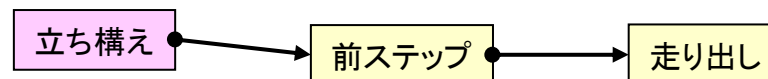
- すばやく前進や後退するステップモーションを作ります。
- ステップ1回分の移動量を含んでください。

前後ステップ	DASH_FORWARD.xsi	DASH_BACK.xsi
--------	------------------	---------------

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
STAND[1]	MOVE	-1	1	-	-	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[D6:-:-:-:10:-][D6:-:-:-:0:-] (後ろの場合はD4)	[STAND][CROUCH][SLIDE]	1	1	-	-	-	(適量)

EF-12 走り出し



- 前ステップからキーを入れっぱなしで派生する「走り」を作ります。
- 「走り出し」、「走り中」、「走り終わり」の3モーションが必要となります。
- 各モーションには移動量を含んでください。

走り出し	M_RUN_ST.xsi
------	--------------

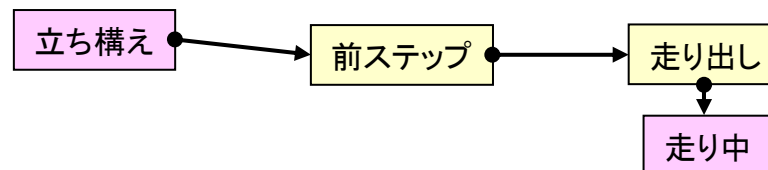
E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
STAND[1]RUN[指定]	MOVE	(指定)	-	-	-	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:::-:D6(10):0:-]	[STAND]	1	-	(派生元名)	(ステップ中)[1]	1	(適量)

EF-12 走り中



- 走り中のループモーションを作ります。
- 1ループ分の移動量を含んでください。



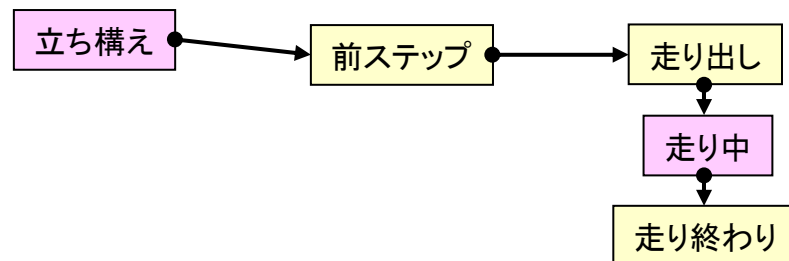
走り中

M_RUN_LP.xsi

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
RUN[1]	MOVE	1	-	1	-	1	-

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:D6:-:::0:-]	[RUN]	1	-	-	-	-	(適量)

EF-12 走り終わり



- 走り終わりのモーションを作ります。
- ニュートラルか逆方向へキーを入れると再生されるようにします。

走り終わり

M_RUN_ED.xsi

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
STAND[1]	MOVE	-1	-	-	-	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:D4D5:-:::0:-]	[RUN]	1	-	-	-	-	(適量)

EF-12 ジャンプ開始



ジャンプ開始

立ち構え

- 一瞬屈んで地面を蹴って飛び上がる寸前までの「ジャンプ開始」モーションを作ります。
- 軸移動を上下キーで行う場合、このモーションの間にコマンドの判定を行います。
- 上方向へのキーが指定フレームの間押されていたらジャンプするようにします。

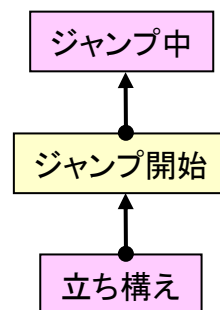
ジャンプ開始

JUMP_ST.xsi

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
JUMP[1]	MOVE	1	-	-	-	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:::-D7D8D9(指定):0:-]	[STAND][STAND_B][RUN][CROUCH][CROUCH_B]	1	-	-	-	-	(適量)

EF-12 ジャンプ中



- 上昇～最頂点～下降までの一連のモーションを作ります。
- モーションに高さのデータは必要ありません。(高さや速度は別のパラメータで管理)
- 前後移動はこのモーションに「前後のズレ」モーションを再生することで実現します。
- 決められた方向へ一定の移動量ジャンプさせたい場合は各方向別にコマンドを分けます。

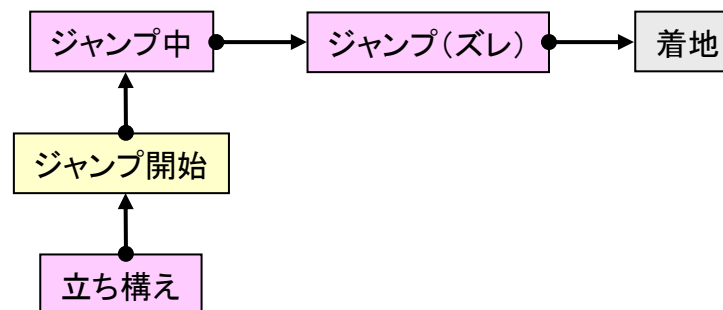
ジャンプ中

JUMP AIR.xsi

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
JUMP[1]	MOVE	1	-	1	-	1	-

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[:-::-:-:0:-] (入力なしの時)	[JUMP]	1	-	(ジャンプ開始モーション名)	(ジャンプ開始フレーム)[1]	(指定)	(適量)

EF-12 ジャンプ(ズレ)



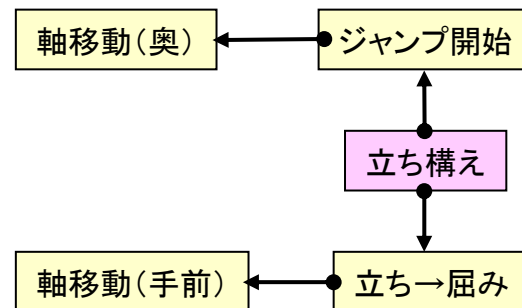
- ジャンプ中にキーの入力方向に応じた移動量を加えます。

ジャンプ(ズレ)	JUMP_FORWARD.xsi	JUMP_BACK.xsi
----------	------------------	---------------

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
JUMP[1]	MOVE	1	-	1	-	1	-

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[D6:::0:] (後ろの場合はD4)	[JUMP]	1	-	-	-	-	(適量)

EF-12 軸移動



- 意図的にX方向(ゲーム内では奥や手前)に移動するモーションを作ります。
- これを「SLIDE」状態にしておくと、軸移動専用のコマンドを使うことができます。
- キャラが左向きの際は奥と手前が逆転するのでコマンドにはVフリップのフラグを立てておきます。

軸移動

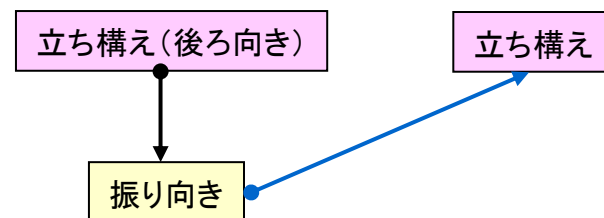
M_DASH_L.xsi

M_DASH_R.xsi

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
SLIDE[1]STAND[指定]	MOVE	-1	1	-	-	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[D8:-:::-:6:V][D5:-:::-:0:-] (手前の場合はD2)	[STAND][CROUCH][SLIDE]	1	1	-	-	-	(適量)

EF-12 振り向き



- 相手に対して背中を向けている「後ろ向き状態」を修正するためのモーションです。
- 必須ノードのCoreを180度近く回してください。
- Coreの角度でキャラクターの向きを自動判別します。

振り向き

M_TURN.xsi

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
STAND[1]	MOVE	-	-	-	-	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:D4D6:::-:0:-]	[STAND_B]	-	-	-	-	-	(適量)

EF-12 ダウン状態



うつ伏せダウン

仰向けダウン

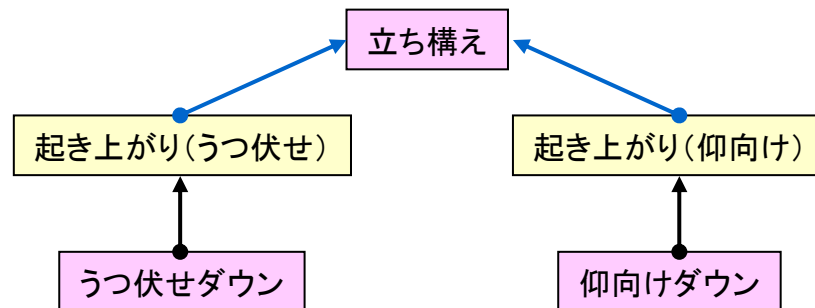
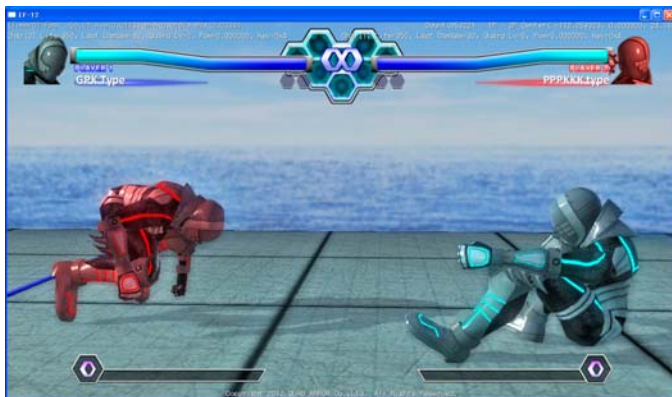
- 仰向け状態、うつ伏せ状態でループするモーションを作ります。
- Coreの角度に注意してください。

仰向けダウン
うつ伏せダウン

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
SDOWN[1]	MOVE	1	-	1	-	-	-
PDOWN[1]							

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:::-:::-0:-] 何も入力無し	[SDOWN_F][SDOWN_H]	1	-	-	-	-	-
	[PDOWN_F][PDOWN_H]						

EF-12 起き上がり



- 仰向け状態、うつ伏せ状態から立ち上がるモーションを作ります。
- 左右のキーを入力すると仰向け状態から立ち上がります。

仰向け起き上がり	M_AO_KOTEN	M_AO_ZENTEN	M_UTSU_ZENTEN	M_UTSU_KOTEN
----------	------------	-------------	---------------	--------------

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
SDOWN[1]STAND[指定]	MOVE	-1	2	-	-	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:D4D6:::-:0:-]	[SDOWN_F][SDOWN_H]	1	1	-	-	-	(適量)

EF-12 おわりに



- MOVEのモーションはキャラクターをコントロールする上で基本となるものです。
- 希望する操作感になるまで細かい調整が必要ですが、1度コツを掴めば拡張するのは難しくありません。
- いろいろな起き上がりやダウン回避なども工夫次第で作ることができます。
- このMOVEモーションからガードとアタックなどのアクションにつながることができます。
- 次回は「アクション」の解説を行います。