

モーション 「詳細モーション編」

015_Mot_Blend

EF-12 はじめに



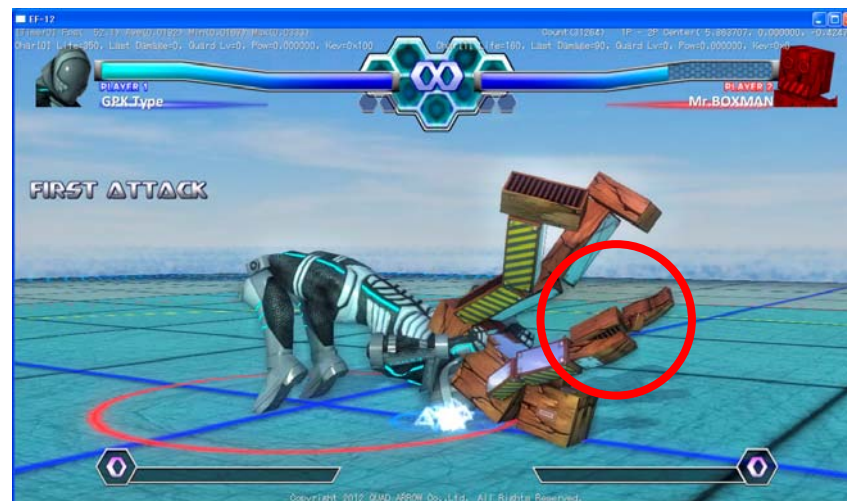
- キャラクターをさらに生き生きとして見せるためには、顔や指などにモーションを入れると非常に効果的です。
- 顔や指のような細かい箇所の骨の位置は個体差が大きく、真面目に身体の動きに合わせて作ると使いまわしが効かなくなることがあります。
- あえて細かい動きが必要な箇所のモーションを空にしておき、ベースモーションの上に細かい動きを足すことで作業効率を上げることができます。
- これがモーションブレンドによる「詳細モーション」の再生です。
- このマニュアルでは「詳細モーション」の概要と作り方を説明します。

EF-12 詳細モーションの概要



- 「詳細モーション」を流し込む箇所にはモーションを空にしておきます。
- 何もキーを打たないと、空の箇所はスケルトンの初期姿勢を取ります。
 - 多くはエンベロープをかけた時の姿勢(セットポーズ)です。
- そこへ「空の箇所」にのみキーが打たれたモーションを加えることで、
- 「ベースモーション(おおまかな動き)」+「詳細モーション」として再生することができます。

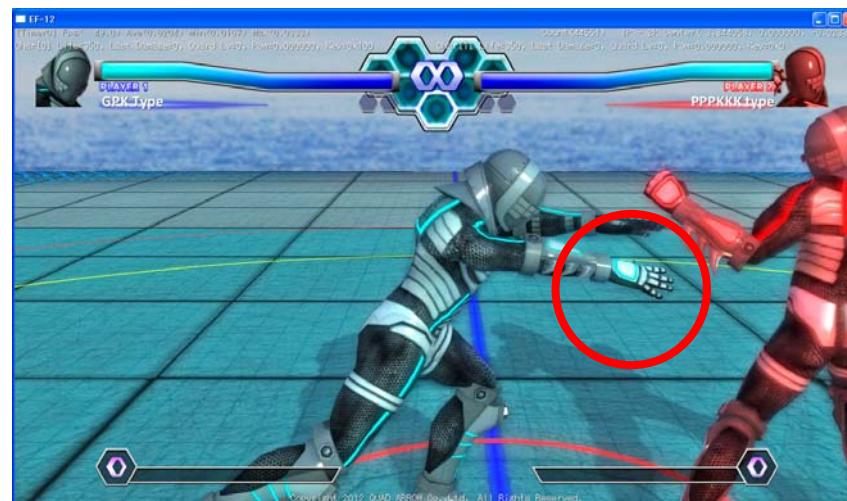
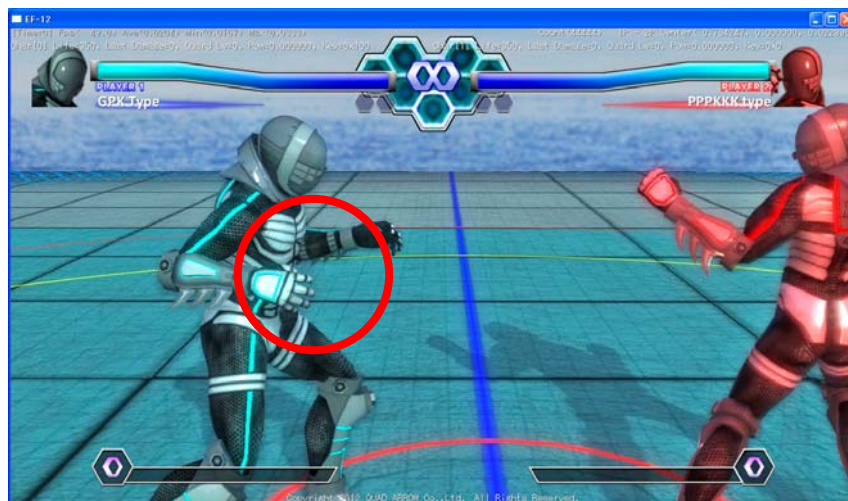
EF-12 必須詳細モーション



- 「詳細モーション」では自分の顔や指の形(姿勢)の他に相手の詳細モーションもコントロールすることができます。
- 「投げられ」(骨違い含む)や「特殊やられ」(骨違い含む)がそれです。
- したがってお互いに持っていないといけない必須の「詳細モーション」があります。
- 少なくとも「顔」と「指」は多数のキャラクターに存在する部位なので用意する必要があります。
- 「詳細モーション」は「blendmot.lst」に.fmotを登録してヘッダで呼び出して使用します。
- 通常のモーションも静止しているモーション(1フレーム)のどちらも自由に登録できます。

※v0.51では通常の「投げやられ」「特殊やられ」に詳細モーションを指定すると正しく再生されないことがあります。

EF-12 右手・左手の詳細モーション



- 「右手」「左手」の必須詳細モーションは以下の通りに.fmotを登録します。
- 手に指の存在しないキャラクターは必要ありません。
- ▼手の詳細モーション

L(左手)
L00 = アイドリング(構え中に使用)
L01 = グー
L02 = 半開き
L03 = 自然なパー
L04 = (04以降は自由)

R(右手)
R00 = アイドリング(構え中に使用)
R01 = グー
R02 = 半開き
R03 = 自然なパー
R04 = (04以降は自由)

EF-12 目・口の詳細モーション



- 「目」「口」の必須詳細モーションは以下の通りに.fmotを登録します。
- 目や口の存在しないキャラクターは必要ありません。
- ▼顔の詳細モーション

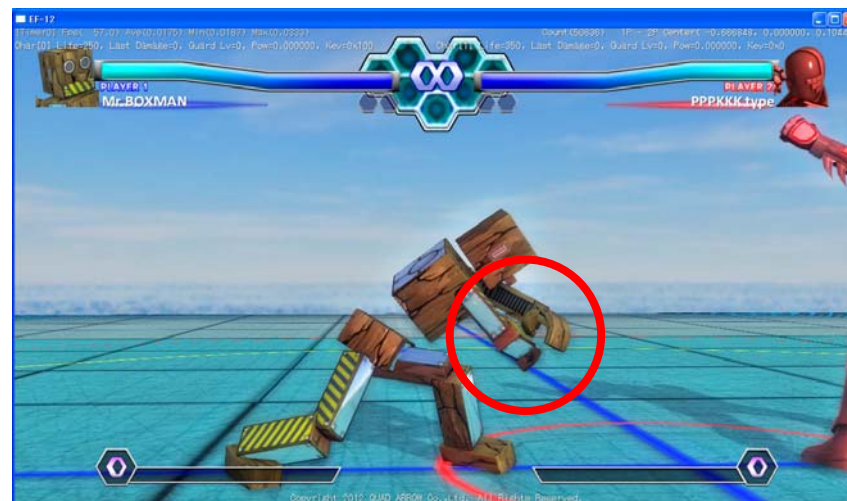
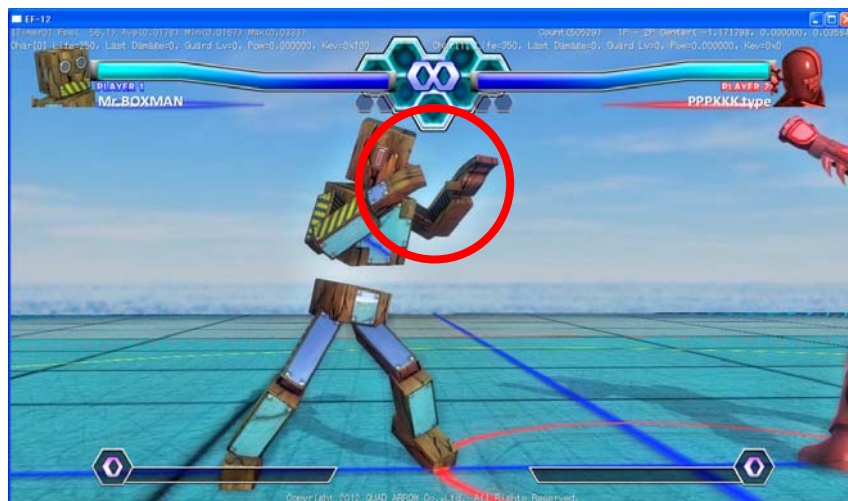
E(目)

E00 = アイドリング(構え中に使用)
E01 = 目を閉じている
E02 = 目を開けている
E03 = 陰しく目を閉じている(ダメージ想定)
E04 = 陰しく目を開けている(ダメージ想定)
E05 = (05以降は自由)

M(口)

M00 = アイドリング(構え中に使用)
M01 = 口を閉じる
M02 = 「あ」の口
M03 = 「い」の口
M04 = 「う」の口
M05 = (05以降は自由)

EF-12 詳細モーションの設定



- 実際にヘッダ上で指定する場合はモーションヘッダ「MTH_X」の詳細アニメのブレンド指定で行います。

書式:
[開始F:再生方法:詳細モーション]...
※複数指定可能。

開始フレーム	フレーム	開始フレームを指定(※2フレーム以降)
再生方法	1	ループする
	1以外	ループしない
詳細モーション	ID指定	blendmot.lstのIDを指定

EF-12 おわりに

```
1 L00,.%Blend%LH_Idle↓
2 L01,.%Blend%LH_Hold↓
3 L02,.%Blend%LH_Half↓
4 L03,.%Blend%LH_Open↓
5 L04,Null↓
6 L05,Null↓
7 L06,Null↓
8 L07,Null↓
9 ↓
10 R00,.%Blend%RH_Idle↓
11 R01,.%Blend%RH_Hold↓
12 R02,.%Blend%RH_Half↓
13 R03,.%Blend%RH_Open↓
14 R04,Null↓
15 R05,Null↓
16 R06,Null↓
17 R07,Null↓
18 ↓
```

- 「詳細モーション」は「blendmot.lst」に登録すれば自由に使うことができます。
- 登録のルールは[アルファベット1文字][2ケタの英数字]です。
 - 例: S00 スカート
 - 例: T00 尻尾
 - 例: W00 翼
- 応用方法としては、尻尾や翼やスカートなどのベースのスケルトンから追加で作った箇所にも適用したり、特定のアクションでしか稼動しない箇所への適用などです。
- いずれもベースのモーションの該当箇所は「空の状態」にしておくことが大事です。
- 次回は「骨違い投げられ」と「骨違い特殊やられ」の時の姿勢について解説します。