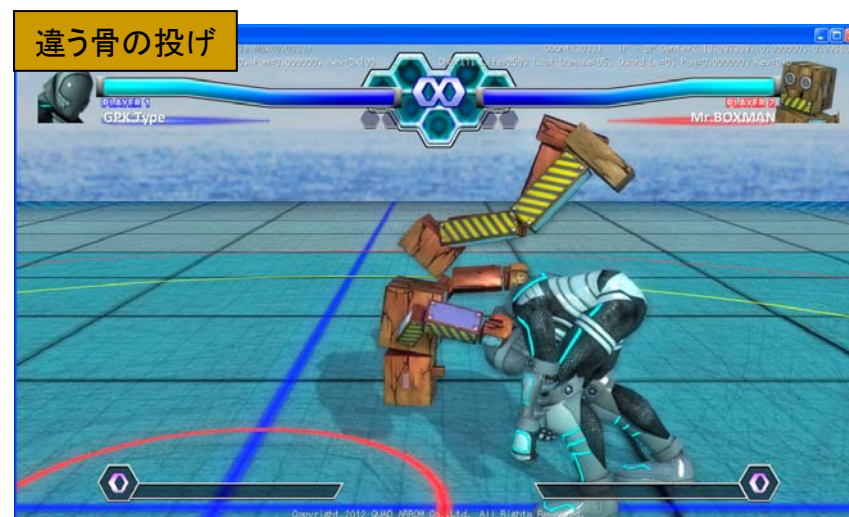
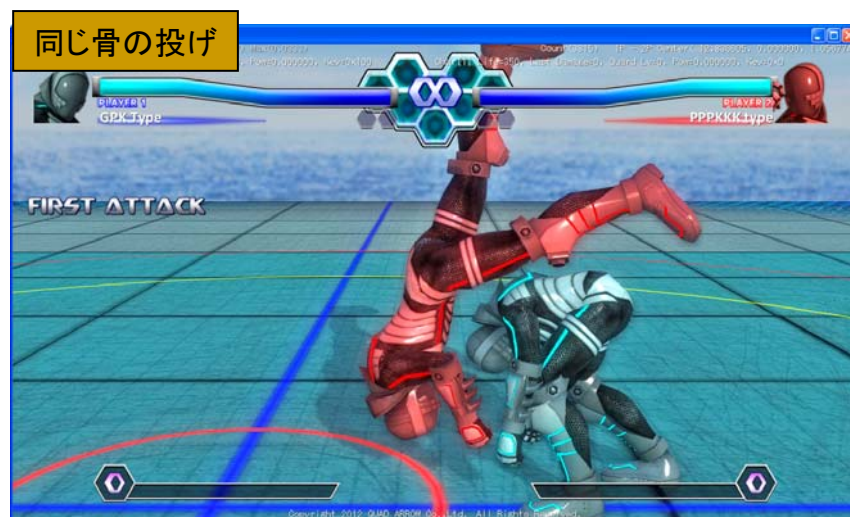


モーション「必須姿勢編」

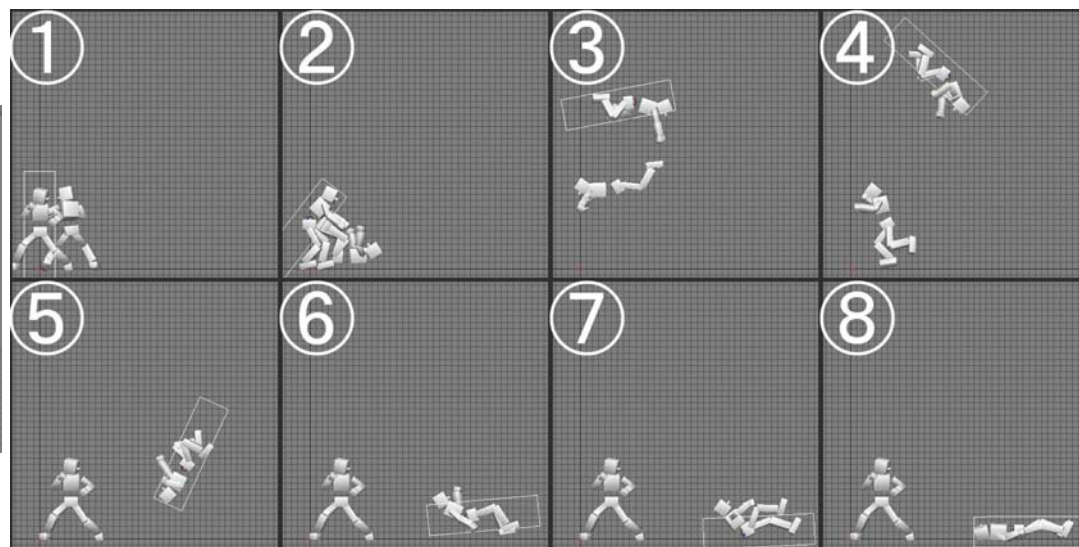
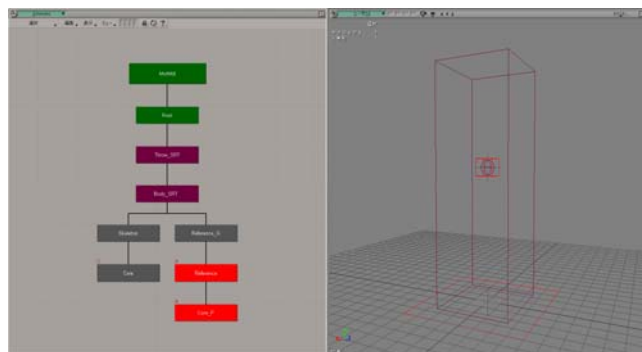
016_Mot_Pose

EF-12 はじめに



- 「投げやられ」や「特殊やられ」などでは、やられ側が攻撃側の指定するモーション及び姿勢を取らなくてはなりません。
- 同じ体格及び骨構造であればこれらは問題なく再生されますが、骨が異なると上手く再生できません。
- ただしEF12のスケルトンのレギュレーションでは必須ノードが存在します。
- この必須ノードを使ったモーションであれば、どの構造体でもモーションの再生が可能です。
- しかしそのモーションは大変大雑把な物で全体のコントロールしかできません。
- そこで登場するのが「必須姿勢」です。

EF-12 必須ノードによるモーション

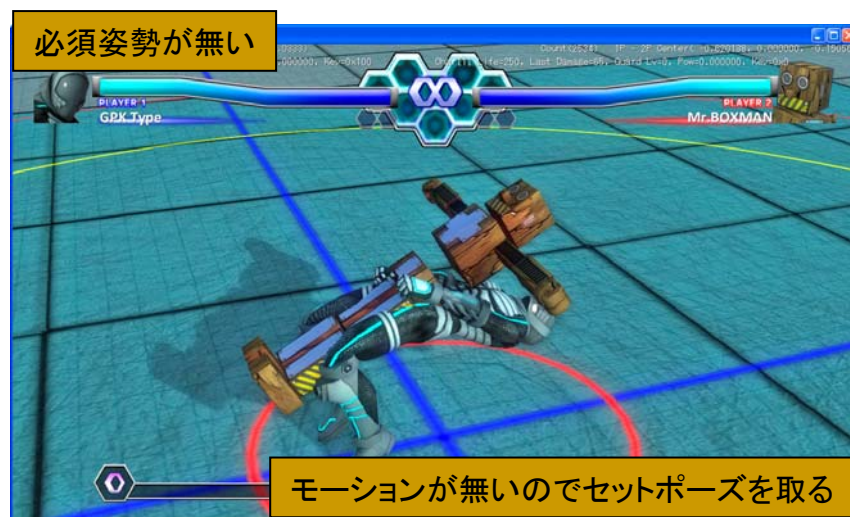


- 必須ノードにある「Throw_SRT」及び「Body_SRT」を使って全体の動きをつけます。
- 元になるのは通常の「投げやられ」や「特殊やられ」になります。
- Coreの位置と角度をトレースしてあげると良い感じです。

Modtoolの必須ノードサンプル→Sample¥180cm_Throw_SRT_XSI.xsi

MAYAの必須ノードサンプル→Sample¥180cm_Throw_SRT_MAYA.mb(.xsi)

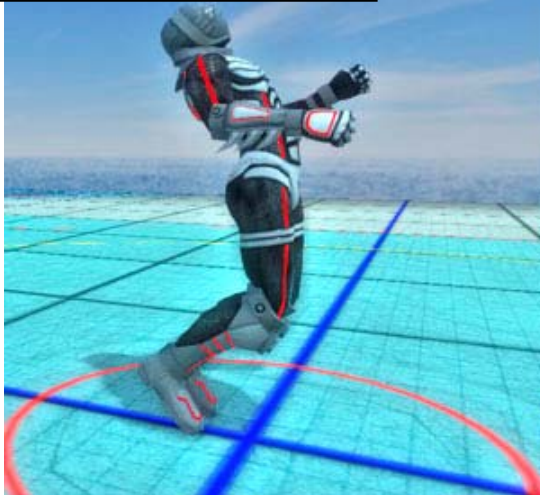
EF-12 必須姿勢が無い場合



- 必須ノードのモーションが正しく再生されれば、一応投げなどの攻撃の流れのつじつまは合います。
- しかし根本的に「通常(同じ骨)」と「骨違い」はモーションの再生方法が異なるため、「骨違い」の方には「MTH_AC列」に姿勢の指定が必要になります。
- 「必須姿勢」を持たないキャラクターは、骨違いの「投げやられ」や「特殊やられ」を再生する際にセットポーズを取ることになります。
- 姿勢の指定が無い場合はモーションに補間がかかり、正しくモーションが再生されないことがあります。

EF-12 必須姿勢を作る

うつ伏せバウンド(ワンショット)



アイドリング(ループ)



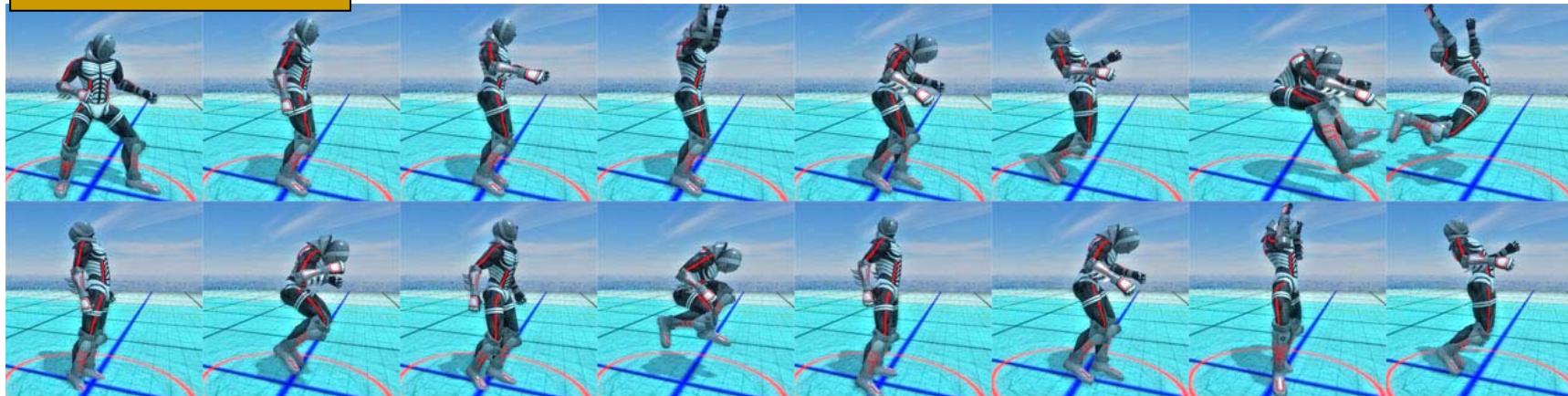
「く」の字ダメージ(静止ポーズ)



- 必須姿勢は「ワンショット」「ループ」「静止ポーズ」の3種類あります。
- この3種類に厳密な差は無く、通常の「.fmot」のモーションデータです。
 - ワンショット
 - 再生して終わりの動作、開始と終了フレームが繋がっている必要は無い。
 - ループ
 - 繰り返し再生する、開始と終了フレームが繋がっている必要がある。
 - 静止ポーズ
 - 開始と終了フレームが同じ、もしくはほとんど動かないモーション。

EF-12 必要な必須姿勢一覧

16個の必須姿勢の一覧



- D00,D_Idle
 - アイドリング(ループ)※立ちポーズと兼用してもOK
- D01,D_Stand
 - 棒立ち(静止ポーズ)
- D02,D_StandArm1
 - 両手前棒立ち(静止ポーズ)
- D03,D_StandArm2
 - 両手万歳棒立ち(静止ポーズ)
- D04,D_FrontDmg1
 - 「く」の字(静止ポーズ)
- D05,D_BackDmg1
 - 「逆く」の字(静止ポーズ)
- D06,D_FrontDmg2
 - 正面吹っ飛ばされ(静止ポーズ)
- D07,D_BackDmg2
 - 背面吹っ飛ばされ(静止ポーズ)
- D08,D_UpperDmg
 - 打ちあげられ(静止ポーズ)
- D09,D_DownDmg
 - 叩きつぶされ(静止ポーズ)
- D10,D_StandStun
 - クラクラ&ピヨピヨ立ち(ループ)
- D11,D_CrouchStun
 - クラクラ&ピヨピヨ屈み(ループ)
- D12,D_SupineDown
 - 仰向けダウン(ループ)
- D13,D_SupineBound
 - 仰向けバウンド(ワンショット)
- D14,D_ProneDown
 - うつ伏せダウン(ループ)
- D15,D_ProneBound
 - うつ伏せバウンド(ワンショット)

詳細モーションと同じくBlend.lstに登録しておきます。

EF-12 必須姿勢の指定

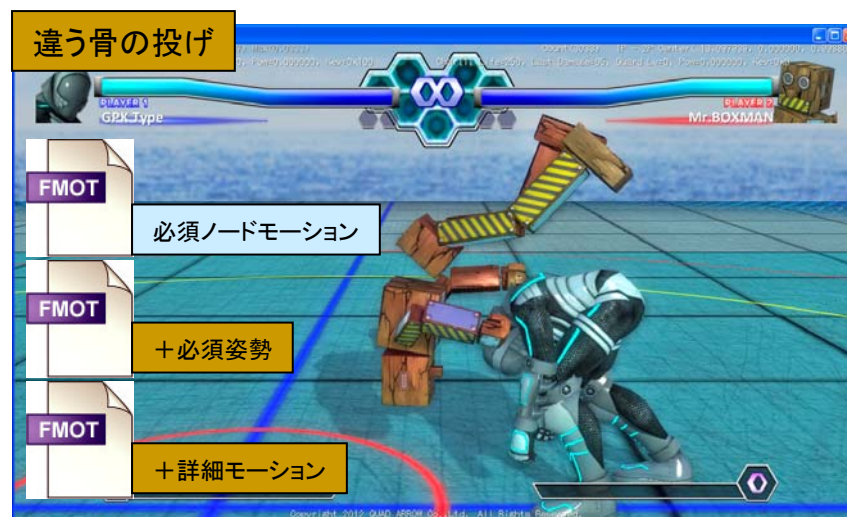
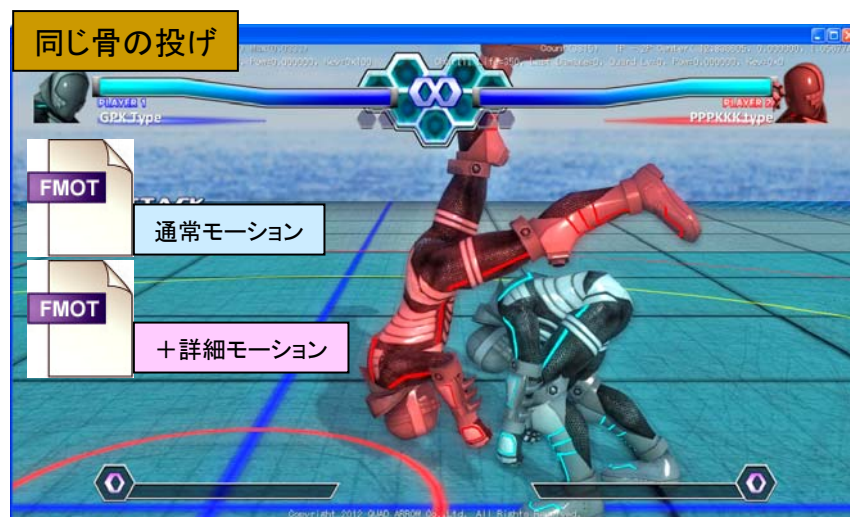


- まず「必須ノード」によるベースモーションを作り、「MTH_AC列」へ必須姿勢の指定を行います。
- さらにここへ「MTH_X」の「詳細モーション」を指定することでモーションは完成します。
- 必須姿勢と詳細モーションの指定方法はほぼ同じ物になっています。

書式:
[開始F:再生方法:必須姿勢]...
※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
必須姿勢	ID指定	blendmot.lstのIDを指定

EF-12 おわりに



- 同じ骨同士の場合は、「攻撃側」が所持するモーション+「詳細モーション」(指定は攻撃側、モーションはやられ側)で「やられ側」のでコントロールできます。
- 違う骨同士の場合は、「必須ノード」(攻撃側)のモーション+「必須姿勢」(指定は攻撃側、モーションはやられ側)+「詳細モーション」(指定は攻撃側、モーションはやられ側)でコントロールできます。
- この仕組みに従ってデータを作ればどのような体格の相手でも投げ技や特殊攻撃を成立させることができます。
- 次回は投げや特殊攻撃の演出に効果的なカメラモーションの作り方を解説します。