

## モーション 「カメラモーション編」

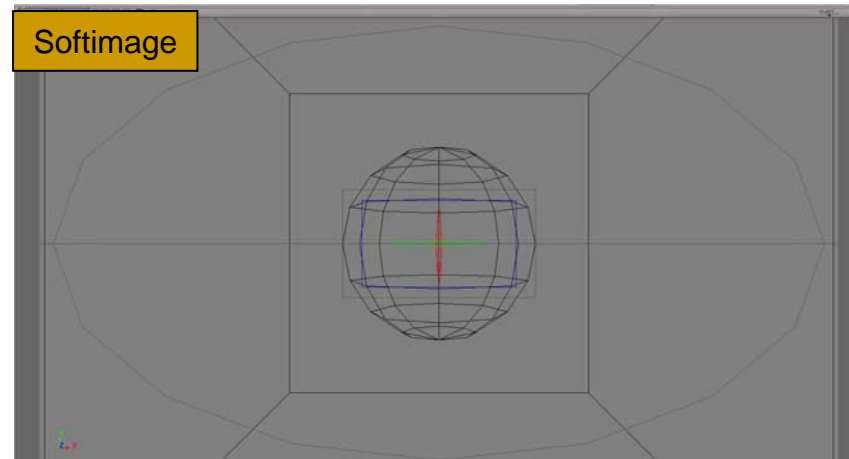
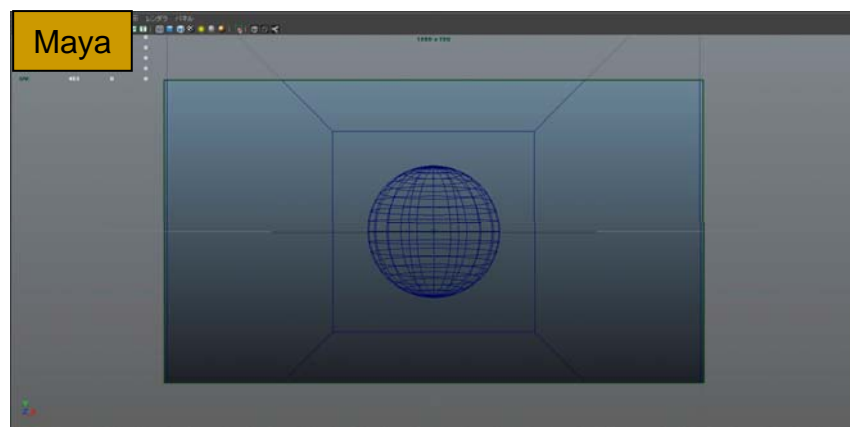
017\_Mot\_Camera

# EF-12 はじめに



- 投げ技や特殊な打撃を使った時に「カメラモーション」による演出があると、ゲーム画面をとってもかっこよくできます。
- 特に「投げカメラ」や「カットシーンカメラ」は設定しておくといいでしょう。
- 今回はこの「カメラモーション」の作り方と設定方法を解説します。

# EF-12 カメラモーション



- 「カメラモーション」は専用のカメラモーションモデルで作成します。
- Maya、Softimage2011～、ModToolで利用できるシーンをこのマニュアルに収録しておきます。

※Camera\_Sceneの中のEF12CamMotMdl4Maya.mb、EF12CamMotMdl4XSI2011.scn、EF12CamMotMdl4ModTool.exp

- ※Mayaの場合はパネル→パースビュー→EF12\_CamShapeでビューを変更してください。(HD720)
- ※Softimage、ModToolの場合は(ビューモード)→カメラ→EF12\_Camで変更してください。(HD720)

- CamExport カメラのルートです。これ以下を.xsiで出力して.fmotにコンバートします。
- CamPosition カメラの位置です。XYZの位置座標のキーを打てます。
- CamInterest カメラの注視点です。XYZの位置座標のキーを打てます。
- CamFov カメラの画角です。Xの回転に0～180度の範囲でキーを打てます。
- CamDefocus カメラのデフォーカスです。Yの回転に0～10の範囲でキーを打てます。
- CamRoll カメラのロールです。Zの回転に-90～90の範囲でキーを打てます。

※Ver0.51では、「デフォーカス」が機能していません。

# EF-12 カメラモーションの設定

X	Y	Z	AA	AB
acialAndFinger_顔と手(指)の詳細アニメ	Camera_カメラ指定	VibeScreen_画面を揺らす	MotionHit_Stop_ヒットストップ*	PlaySE_SEを鳴らす
acialAndFinger_顔と手(指)の詳細アニメ	Camera_カメラ指定	VibeScreen_画面を揺らす	MotionHit_Stop_ヒットストップ*	PlaySE_SEを鳴らす
EscapeCommandInputLimit_投げ抜け	EscapeCommand(Front Throw)_正面投げ抜けモーフ*	EscapeCommand(Back Throw)_背後投げ抜けモーフ*		
[2:0:L03] [2:0:R03] [15:0:L02] [15:0:R02]	-	-	-	-
	[10:CommonCamLite03:1:1:1]	[28:Y:1]	-	[2: [1:1001:0.5] [1:1002:0.5]]
[2:0:L02] [2:0:R02]	-	-	-	[28: [0:3001:1]]
[2:0:L02] [2:0:R02]	-	-	-	[28: [0:3001:1]]
	[10:CommonCamLite06:1:1:1]	[31:Y:1]	-	[2: [1:1001:0.5] [1:1001:0.5]]
[2:0:L02] [2:0:R02]	-	-	-	[31: [0:3001:1]]

- カメラモーションはMTH\_Y列に記述します。

書式:

[開始F:カメラ:再生位置:復帰補間:確率]...

※複数指定可能。

開始F	カメラモーションの再生フレーム	
カメラ	カメラモーションのファイル名	
再生位置	1	キャラの原点から再生
	1以外	グローバルの原点から再生
復帰補間	1	ゲームカメラに復帰時に補間をかける
	1以外	補間をかけない
確率	任意の数値(全ての候補の値を加算した値が分母)	

※Ver0.51では、「再生開始F」以外機能していません。キャラの原点から再生されます。



# EF-12 おわりに



- カメラモーションはゲーム中以外でも「ステージ(背景)紹介」「キャラの紹介」などのシーンにも使用されます。
- これでモーションデータ(.fmot)を扱う要素の解説が一通り終わりました。
- 次回はゲームの世界をさらに華やかにするエフェクトについて解説します。
- エフェクトの中でも「モデルエフェクト」に関しては.fmotを使ったエフェクトモーションが出てきます。
- モーションの作り方などはそのままなので応用することができます。