カメラアニメについて

#################

EditMot ver1.2.0.21

#################

ver1.2.0.21ではUnityで設定したカメラアニメ１つが含まれているfbxの読み書きに対応

UnityAssetのモーションをカメラ付きで編集可能に

Unityによるカメラアニメ入りのfbxの出力の仕方

UnityのFbxExporter公式プラグインを使用します

Asset丸ごとの出力は重いので大抵の場合　ゲームオブジェクトツリーの一部をfbx出力して編集すると思います

Unity上で出力するオブジェクトツリーにカメラオブジェクトを作成

Unityのインスペクターでカメラの位置などを設定

カメラオブジェクトにカメラアニメをコンポーネントとして１つ追加

カメラアニメの確認の際にはインスペクターのRootMotionのチェックにも注意

出力するオブジェクトツリーの一番親のオブジェクトを選択した状態で UnityのGameObjectメニューからFbxExportを実行

テクスチャを表示するためには　exportする全てのマテリアルに対して　スクリプトでシェーダータイプをStandardに変更

次ページへ続く

EditMot上での操作

EditMotでカメラ付きのfbxを読み込むと　CameraAndIKプレートメニュークリックにより　図１のように　カメラアニメ操作用のスプライトスイッチが表示されます

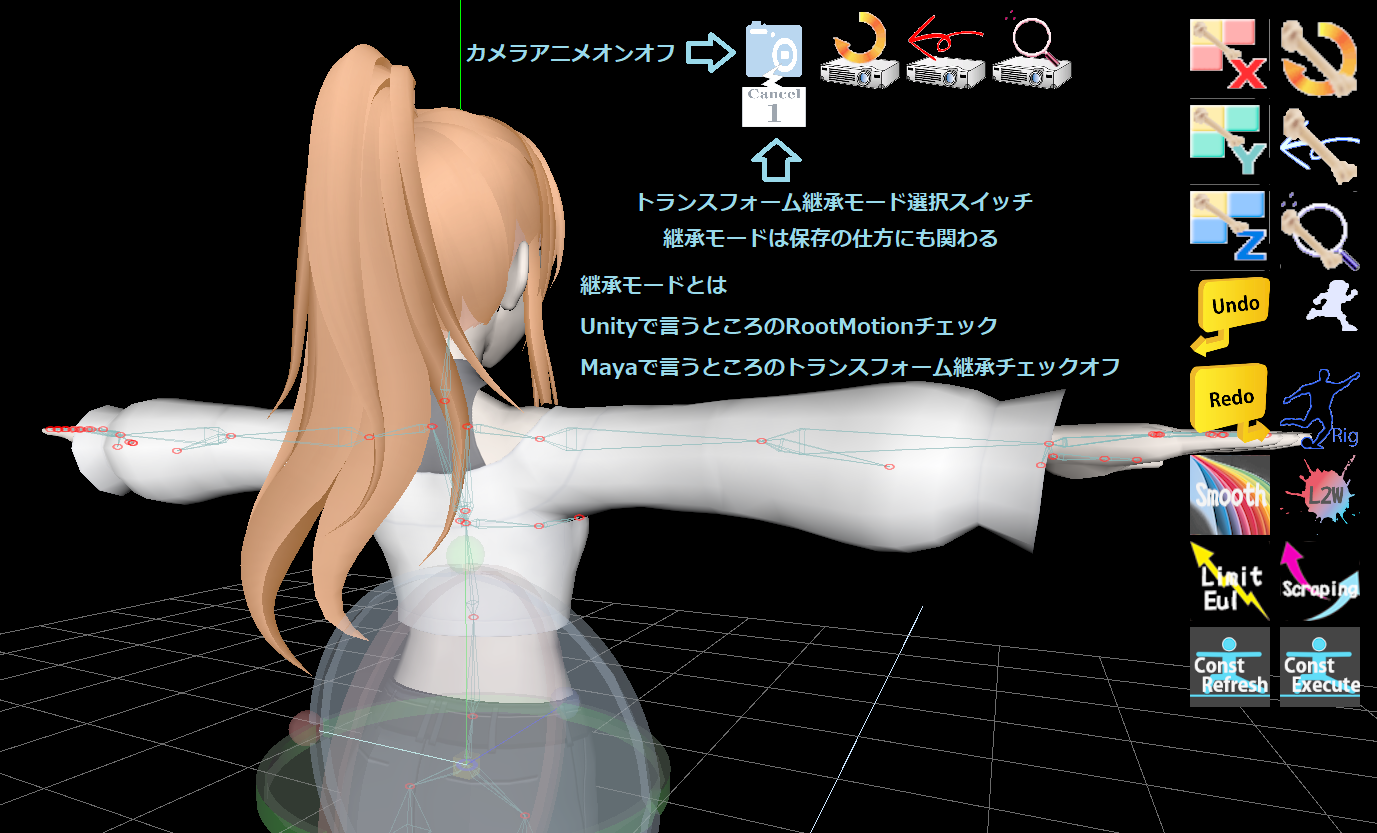


図１　カメラアニメ用GUI

カメラアニメオンオフスイッチがオン（水色）のとき

プレビューするとカメラアニメ付きでモーションを再生

タイムカーソルを動かすと　対応するフレームのカメラ設定が反映されます

オンオフ用のカメラのスプライトの下に吹き出しの形でトランスフォーム継承モード設定スイッチが表示されます

この継承モードは　UnityにおけるRootMotionオンやMayaにおけるアトリビュートエディタのトランスフォームの継承のチェックオフに対応

継承モードには３種類あり　クリックの度に変わります

Unity上での再生とカメラアニメの再生が合うように　継承モードを変えます

fbx保存の際には正しく再生される継承モードを選択していることが前提となります

継承モード３つの説明

トランスフォームを全て継承(All)、キャンセル１(Cancel1)、キャンセル２(Cancel2)の３種塁あります　Cancel2は少し特殊

Cancel2で保存したfbxは次回以降Cancel1で再生保存するようになっています

次ページへ続く

カメラアニメがオフ(グレー)のとき

カメラアニメ設定のロックが外れて　カメラアニメオンオフスイッチの横の３つのスプライト操作(カメラ回転、カメラパン、カメラドリー)が可能になります