関節フェチ入門

Flash CS4のボーンツール

あいさつ

あいさつ

信州の諏訪で生まれた。
金井正裕（かない まさひろ）といいます。

現在は名古屋で
Webな仕事をしています。

あいさつ

IDはbigchu（ビクチュー）で露出。
ブログを書いています。

■酒は血液、呑んだら献血

http://d.hatena.ne.jp/bigchu/

あいさつ

今回は、Adobe CS4 Flashの
ボーンツールについてのお話です。

Flash CS4 非公認キャラクター

あいさつ

WCAN ASですが、
すべてタイムライン上で行います。
ゆる〜くいきます。

※関節と間接の誤字はスルーしましょう。

入門の流れ

入門の流れ

・入門準備
・ボーンツールとは？
・ボーンツールの使い方
・ボーンツールで人間を動かす
・ボーンルールで四足歩行を動かす
・おわり

入門準備

入門準備

関節入門のメインとなるボーンツールは、
Adobe CS4のFlashからの新機能になります。

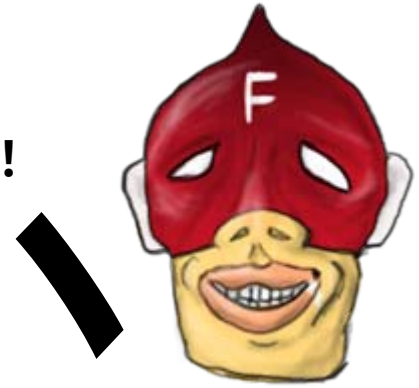
入門準備

Flash CS4が

インストールされている方！

製品版、体験版、英語版でもかまいません。

は～い！



入門準備

CS4のFlashがインストールされている方は
「関節フェチ入門」を一緒に楽しむための、
素材をご用意しました。

■関節素材

http://bigchu.com/web/session/wcanminias/vol9/man.zip

ZIP形式：468kb

中身はFLA（CS4形式）です。

後ほど使います。

ボーンツールとは？

ボーンツールとは？

Flash CS4で
IK（インバースキネマティクス）
を使える機能がボーンツールです。

関節（かんせつ）

骨と骨が連結する部分を表す言葉である。

(by wikipedia)

ボーンツールとは？

IK（インバースキネマティクス）

インバースキネマティクス、CG作成において多関節の自由度がある物体のアニメーション作成する際のソフト援助機能

(by wikipedia)

??

ボーンツールとは？

インバースキネマティクス？
といわれても、わかりづらいので
Flash上で実際に動かしてみます。

ボーンツールとは？

便利なポイント

・キーフレームの挿入がない。
・インスタンス中心点を動かさないでOK。
・タイムラインがまとまる。

デメリット

・ファイル容量が増える。

ボーンツールとは？

動かし中

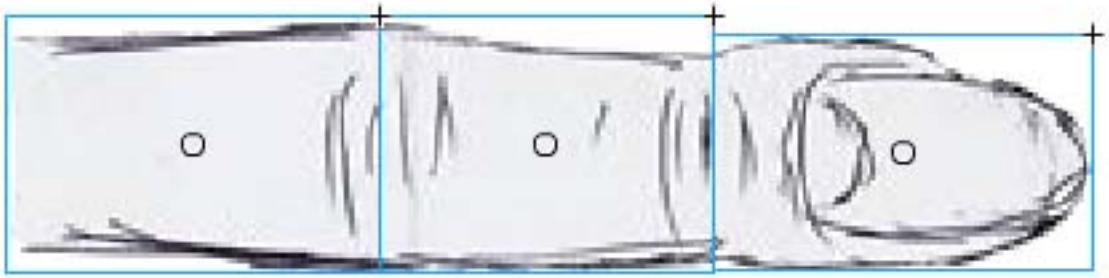
ボーンツールとは？

というかんじで動かせます。

ボーンツールの使い方

ボーンツールの使い方

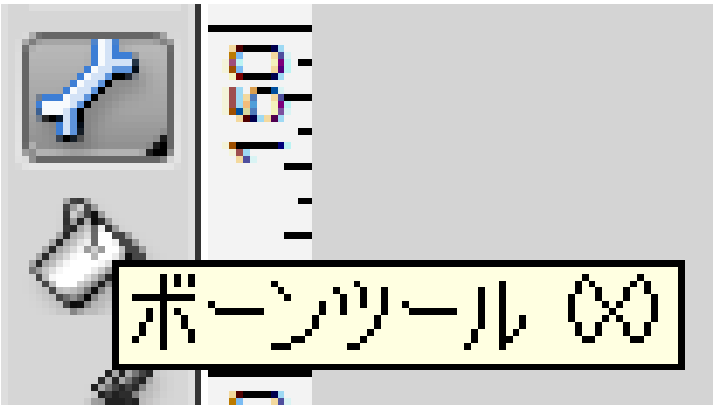
複数のインスタンス配置します。



例) 左手の人差し指

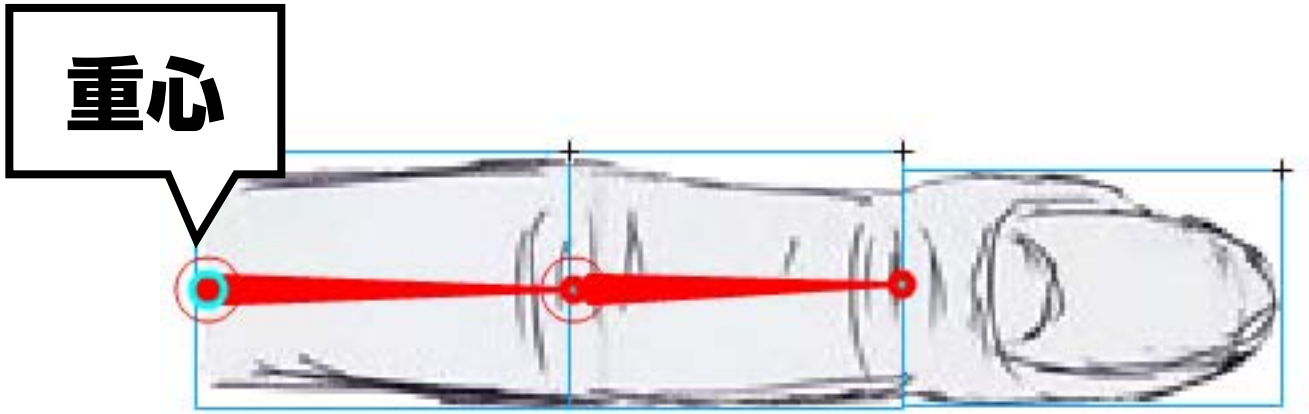
ボーンツールの使い方

ボーンツールを選択します。



ボーンツールの使い方

インスタンスにボーンを設置します。

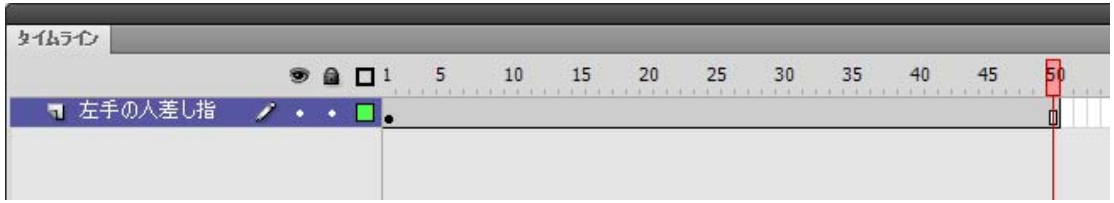


重心にしたい場所から
ボーンを設置します。

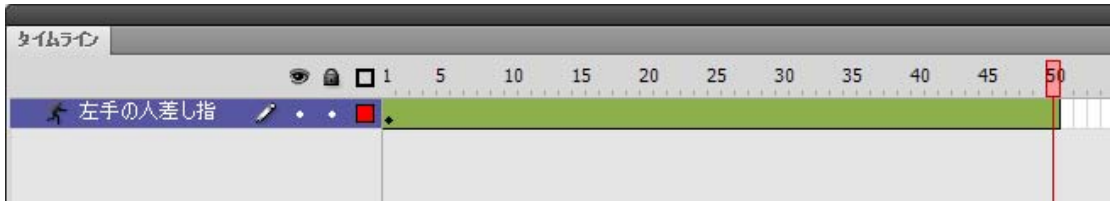
ボーンツールの使い方

すると、タイムラインの色が緑になります。

通常



ボーン



これで動かす準備はOKです。

ボーンツールの使い方

基本的な操作（windowsのキーで説明）

※ボーンの選択でも可能です。

Altを押しながらインスタンスを選択

ボーンで繋がったインスタンス同士を、
切り離すことができます。

ボーンツールの使い方

基本的な操作（windowsのキーで説明）

※ボーンの選択でも可能です。

Shiftを押しながらインスタンスを選択

ボーンの連動なしで支点にそって動かすことができます。

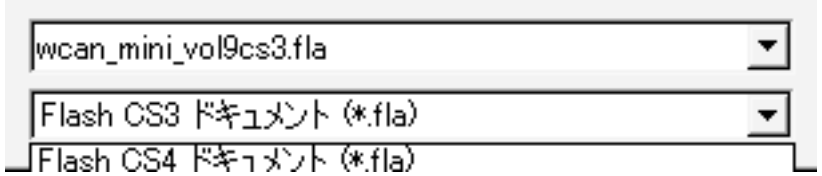
ボーンツールの使い方

ボーンツールはCS4からの新機能ですが、
FlashPlayer10でなくても動作します。

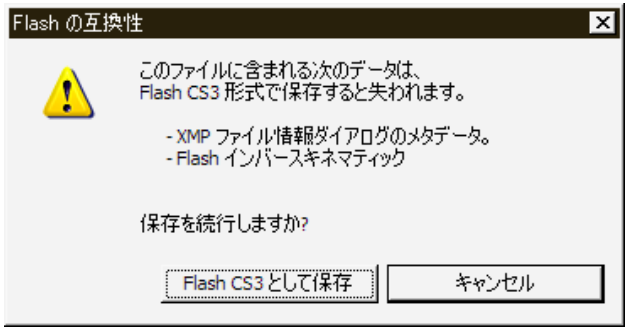
その秘密は、、、

ボーンツールの使い方

CS4ファイルをCS3形式で書き出す。

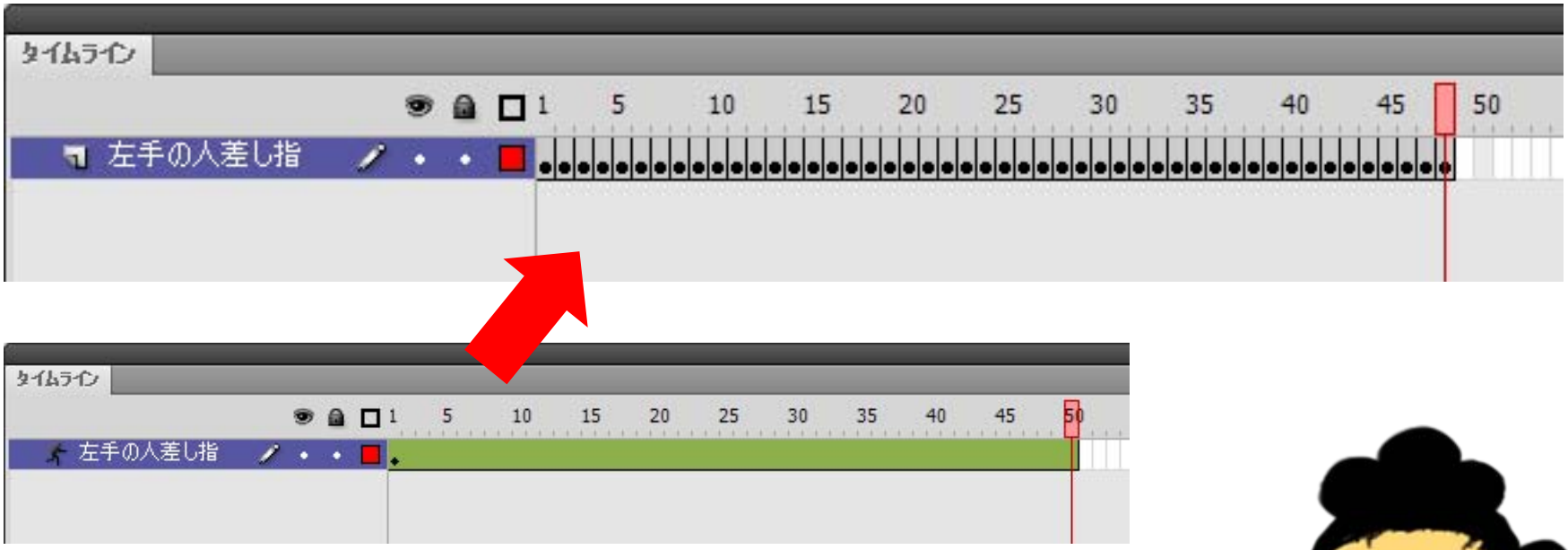


怒られる (無視します)

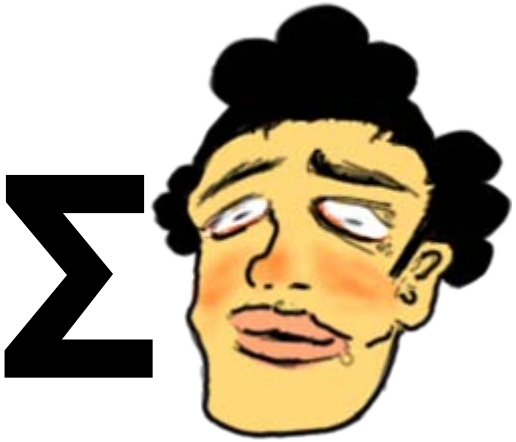


ボーンツールの使い方

CS3形式のファイルを開く

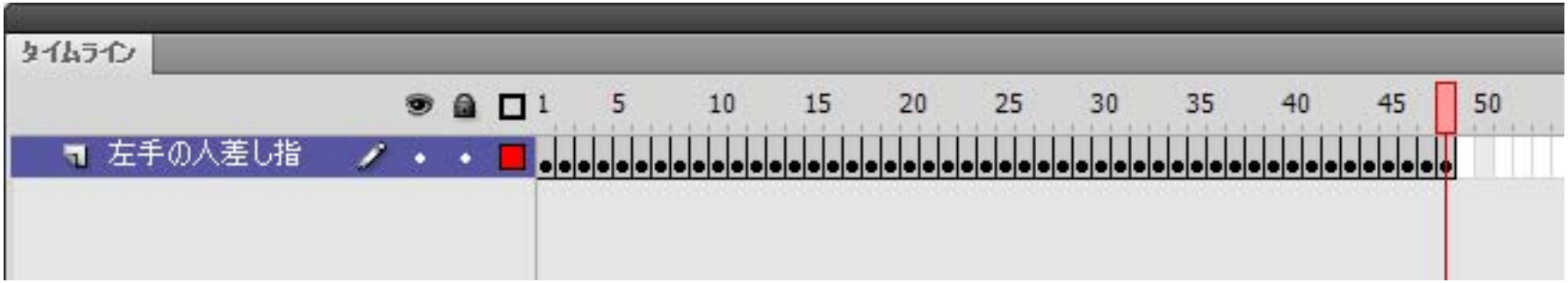


おおぉ、、、



ボーンツールの使い方

CS3形式のファイルを開く



ボーンによるアニメーションはすべてキーフレームに置換され処理されているようです。

だから、古いプレイヤーでも動作するんですね。

ボーンツールの使い方

だから、

古いプレイヤーでも動作するんですね。

ボーンツールの使い方

容量に注意しましょう。

ボーンツールで人間を動かす

ボーンツールで
四足歩行を動かす

おわり