



ソウルキャリバーシリーズの キャラクターアニメーション

から へ...
スタートアップソウルキャリバー

2008年9月11日

コンテンツ制作本部 第一制作ユニット アニメーション課
アシスタントマネージャー 矢口善久



目次



- ソウルキャリバー から へ
- 提示された方針を受けて...
 - キャラクターリグ
 - 新キャラクターリグ
- ソウルキャリバーシリーズにおけるキャラクターリグ
 - 武器付き新キャラクターリグ
 - 実際の運用でどうだったか



キャリアー 開発終了時に提示された方針

シリーズ展開の今後の展望として

既存のシリーズタイトルを継承し
新たなプラットフォームへ展開するライン

培ったノウハウを新規ジャンルに
展開することを見据えたライン

紆余曲折があって...



と、いう形で製品化に至る



提示された方針を受けて...



提示された方針の下、キャラクターアニメーション制作を行う上で...

想定された懸念点

- **異なるジャンルへの対応**

同じシリーズで同様のキャラクターが登場するとは云え、ジャンルが違えば制作手法も新たに模索する必要がある

- **双方のプロジェクトのノウハウ、データの互換**

作業効率を考慮して、シリーズ共通のキャラクターのアニメーションの適用や、制作ノウハウの互換性は採るべき

- **過去のシリーズ開発で確認された問題点、不満点の解消**

互換性を採りつつも作業効率を上げる為に、修正出来る部分はなるべく手前で洗い出し、修正しておく必要がある

上記ポイントを解決して開発基礎部分を固める為に

キャラクターリグの見直しを行った



キャラクターリグ

BNGにおける過去の対戦格闘シリーズタイトル(鉄拳、ソウルキャリバー等)のキャラクターリグは...



← 鉄拳用リグ

- ・人体部は共通
- ・過去のシリーズ通して使用されている

・機能面で現在主流のツールで得られるメリットを活かす事が出来ない

キャラリバー用リグ →



**過去のシリーズを通して培ってきたノウハウを活かしつつ
新たな環境と機能を活用した形で再設計する事に**



新キャラクターリグ

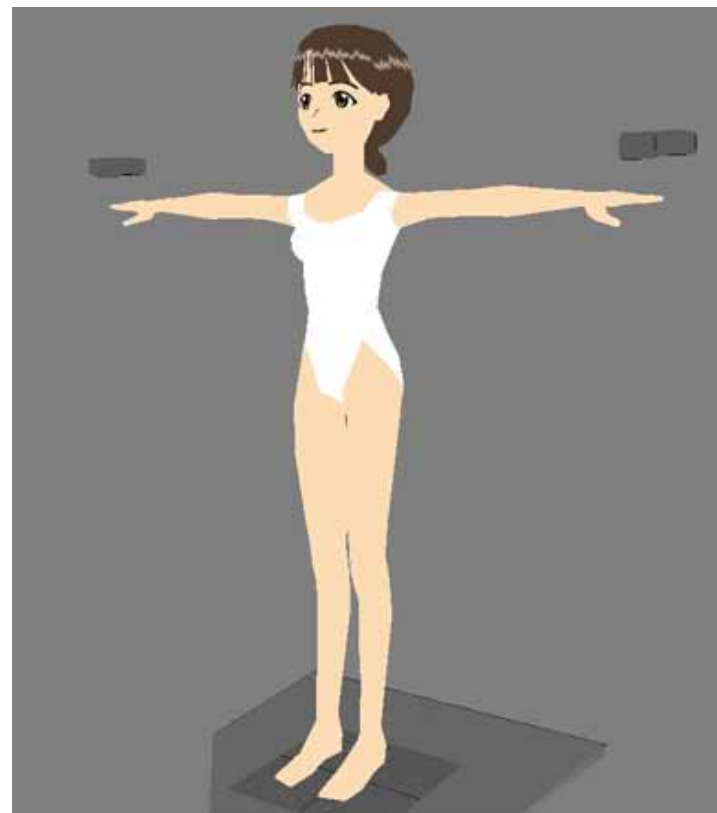


構想自体はソウルキャリバー 開発中からあった

作業中に活用出来そうな機能に見当を付けつつ
構想を膨らませた

ソウルキャリバー 開発終了後に アイドルマスターXBOX360版のリグ構築

共通リグ 版として専用に制作
後に昨年のCEDECでも紹介された
「春美」となる。



はるみちゃん

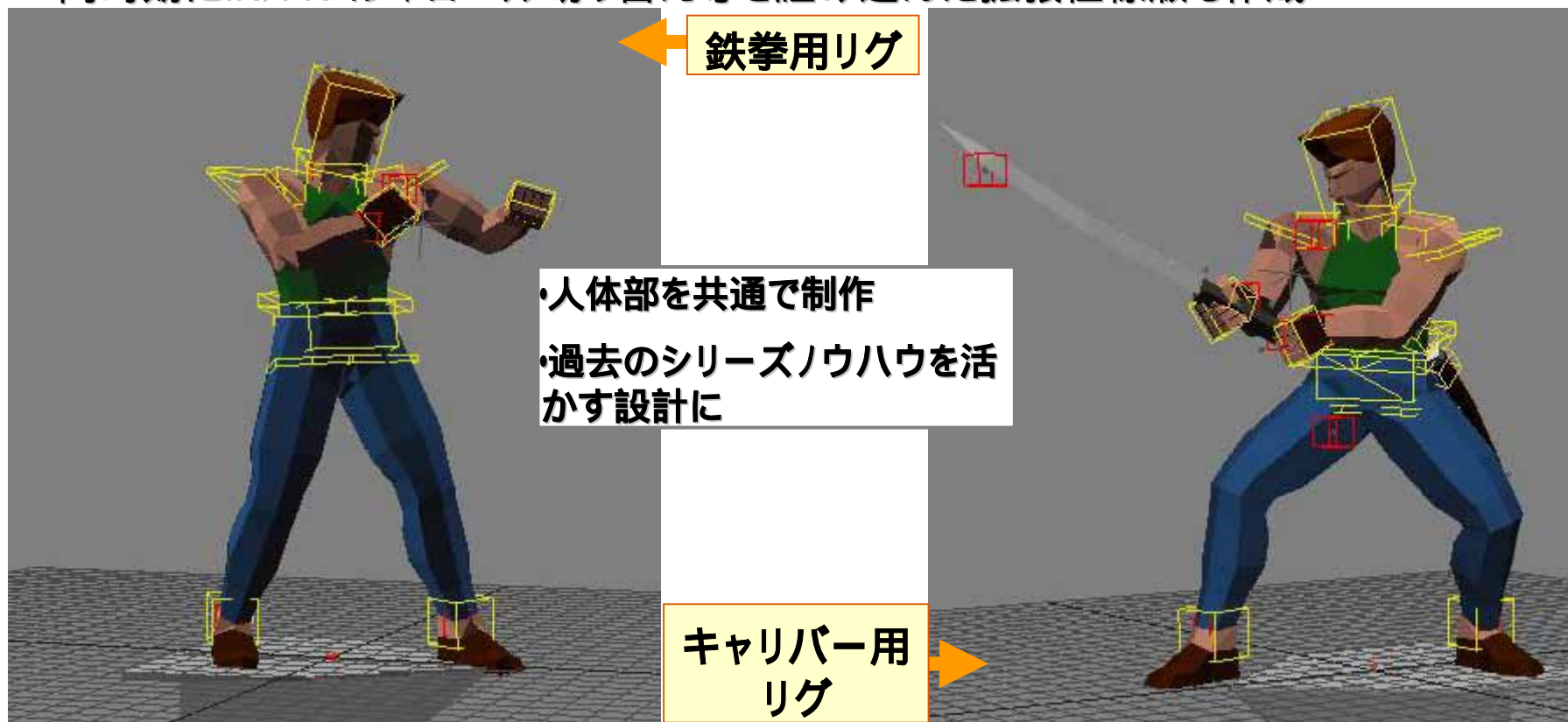


新キャラクターリグ



その後、鉄拳6に向けて制作

鉄拳6の開発はスタートしていたのでスタッフに試験してもらいつつ作成
そして武器コントロールを統合したキャリバー向けのリグ制作へ
同時期にIK/FKコントロール切り替え等を組み込んだ拡張仕様版も作成





ソウルキャリバーシリーズにおけるキャラクターリグ



前出の通り、人体部に関しては同一だが
装備している武器のコントロールに関してはまちまち
その為、装備している武器ごとにリグを用意していた



人体部は共通、装備している武器の数も同数

しかし、装備している部位と武器の扱い方(片手剣と両手保持の日本刀)が違う為、別のリグ



ソウルキャリバーシリーズにおけるキャラクターリグ



ソウルキャリバー リグ数
↓

・レギュラーキャラ 30種

・クリエイションキャラ(流派) 13種

・人体部が同一とは言え管理する上でも、修正対応する上でも手間がかかる

・又、複数キャラクターを跨いでのアニメーション作成が想定される環境においては装備ごとに異なるリグを扱う事は非効率的

**そこで上記問題の解決を目指して武器コントロールの統合
を目指した**



武器付き新キャラクターリグ



ソウルキャリバー リグ数



「デフォルト」「アイヴィー」「マキシ」「テイラ」
「アルゴル」「吉光」「ヨーダ」
計7種

まずレギュラーキャラの武器バリエーションの見直し
機能面で実現可能な装備変更条件の洗い出し

そして最終的に...

- ・ 手に持つことが基本となる
- ・ 単階層構造の武器を装備
- ・ 装備している武器は2つ

上記の条件にあてはまるキャラクターを「デフォルト」として統合



武器付き新キャラクターリグ



XSIを使って実際に説明



実際の運用でどうだったか



- **ソウルキャリバーレジェンズでは効果的だった**
日ごとに作業するキャラクターが異なっていたり
別のキャラクターへアニメーションを充て直したり
上記の様な状況では武器コントロールの統合は効果的だった
- **武器を手で扱う仕組みとして大抵の事が実現出来た**
思った以上にパラメータの組み合わせで大抵の操作が可能
他のプロジェクトでも活用出来そうなものに
- **汎用的な武器の保持構造に関しては今後の検討課題**
手以外の部位に装備してコントロールする場合
保有してる武器数が増えた場合の対応



引き続きソウルキャリバー 制作事例をどうぞ！