動作モデルの目パチ、表情変化

動作モデル（人物）は特定の命名規則のついたマテリアルアニメを用意すれば、目パチと表示変化をさせることができるようになります。

対象

　ＧＭＰアニメを所持する動作モデル：ＧＭＰの存在有無によりマテリアルアニメをコンバート対象に含めるかを判定しています

　タイプが人物：ポケモンやサブモデルは対象外になっています。

命名規則

○○\_00\_eye01.cmata

マテリアルアニメのレイアウト

　目パチ表情はテクスチャＵＶアニメによって表現されています。

目を開閉している絵と各表情が連番になっている絵を同一テクスチャに作成します。マテリアルアニメで各絵ずつ１０フレーム単位でＵＶアニメを作成します。

アニメの順番

０～９　　　目が開いている（通常）

１０～１９　　目が閉じている

２０～２９　　喜ぶ

３０～３９　　怒る

４０～４９　　泣く

５０～５９　　驚く

６０～６９　　決める

目パチはプログラムで目が開いてる絵と閉じている絵をアニメ変更して再現しています。

表情変化はプログラムで開始フレームを設定して変更しています。

指定フレームは各表情について固定ですので、アニメのほうがフレームを合わせる必要があります。

例）特定の人物において、目パチと怒りの表情だけほしい

＞＞テクスチャ構成はお任せしますが、特定のフレームの部分にアニメが必要です。

０～９　　　目が開いている（通常）

１０～１９　　目が閉じている

３０～３９　　怒る

を保証したマテリアルアニメを作成してもらう必要があります。

表情変化と目パチの排他制御

同じテクスチャで表現しているので、目パチをしているときは表情変更できません。逆も同様です。ただし、目パチよりも表情変化のほうに優先権があるように組んでいるので、

「喜ぶ～決める」までの表情を設定しているときは、目パチアニメは行いません。（通常の時は目パチする）

目パチアニメはマテリアルアニメが存在すれば自動で更新されます。(Move3DModel.cpp)

表情変化は指定の関数をコールすることで行い、通常の表情に戻すまでずっとの表情をキープし、目パチもフックします。

void MoveModel::ChangeFace( FACE\_TYPE type )　　type はヘッダー参照。