SPモーション（特殊サブモーション）

スクリプトイベントで、普段は使用しない特定のイベントでのみ使用するモーション群をＳＰモーションと呼んでいます。

ＳＰモーションのリソースは常駐していません。非常駐アニメーションです。

使用する場所においてリソースをロードして使用します。

使用例）ママが手をふる

//非常駐アニメロードリクエスト

ReqLoadSpMotion(NONSTAY\_ANM\_ZONE\_T01\_EVT1);

//非常駐アニメセットアップ待ち

SetupWaitSpMotion();

//特殊モーションアニメ再生

PlaySpMotion(OBJID\_T01\_MAMA\_01, ZONE\_T01\_EVT1\_SP\_MOTION\_HAND);

//特殊モーション待ち

MdlSpMotionWait(OBJID\_T01\_MAMA\_01);

//非常駐アニメ削除

DeleteSpMotion();

１アニメーションのロードを行います。引数にＳＰモーションリソースの番号（コード）を指定します。リソース番号については後述

２リソースのロードを待ちます。

３アニメの再生をします。引数に対象ＯＢＪＩＤとアニメコードを指定します。アニメコードについては後述

４アニメ終了待ちをします

５ロードしたリソース等の破棄を行います

モーションリソースコード

ＳＰモーションのコンバートの際、作成されるFieldNonStayAnmDef.hに定義があります。

NONSTAY\_ANM\_～で始まる定義です。ＳＰモーションのアーカイブデータから、モーションデータを取得しセットアップするのに使用します。

アニメコード

ＳＰモーションのコンバートの際、作成されるFieldNonStayAnmDef.hに定義があります。

再生されるアニメを指定するために使用します。

モーションフォルダ\_SP\_MOTION\_モーションコード　で定義されています。

モーションフォルダ

ＳＰモーションコンバート環境xy\_chara\field\convert\npc\_nostay\_anm\motion\dataにあるフォルダ名です。イベント単位でフォルダを作成しますのでこの名前が付きます。

モーションコード

ＳＰモーションコンバート環境xy\_chara\field\convert\npc\_nostay\_anm\motion\dataにあるall\_motion.txtに記述されたモーションの名前です。

モーションコードは各ゾーンの各イベントごとにフォルダ分けされて管理します。

フォルダの命名規則は「イベント起動ゾーン\_EVT番号」です。

フォルダの中身はそのイベントでアニメする全ＯＢＪのリストファイルmember.txtと

アニメ対象となる動作モデルコード（tr○○）をファイル名にしたアニメリストファイルからなります。

これとは別にＳＰモーションで使用する全モーションのリストがあり、

モーションコードと自際のモーションの対応を定義しています（all\_motion.txt）

コンバーターがall\_motion.txtと

このフォルダの中身とを解析して、FieldNonStayAnmDef.hに定義を増やしていきます。

ＳＰモーションのアーカイブは差分を検出がされると全イベント分作り直しますので、一部のモーション修正や、管理アニメの部分的変更の場合でも注意してください。