

月 日 日直

ポーズ入門

超基礎編

- 素体となるボディを取り込む
 - 基本のカメラ操作
 - カメラ補足
 - どこか動かそう
 - 1 肩関節を動かしてみよう
 - 2 体を曲げる
 - 3 筋肉のリグ
 - 4 顔のリグ
 - 5 リグをカスタマイズする
- 初級
- 素体から保存までのまとめ
 - 参考リンク

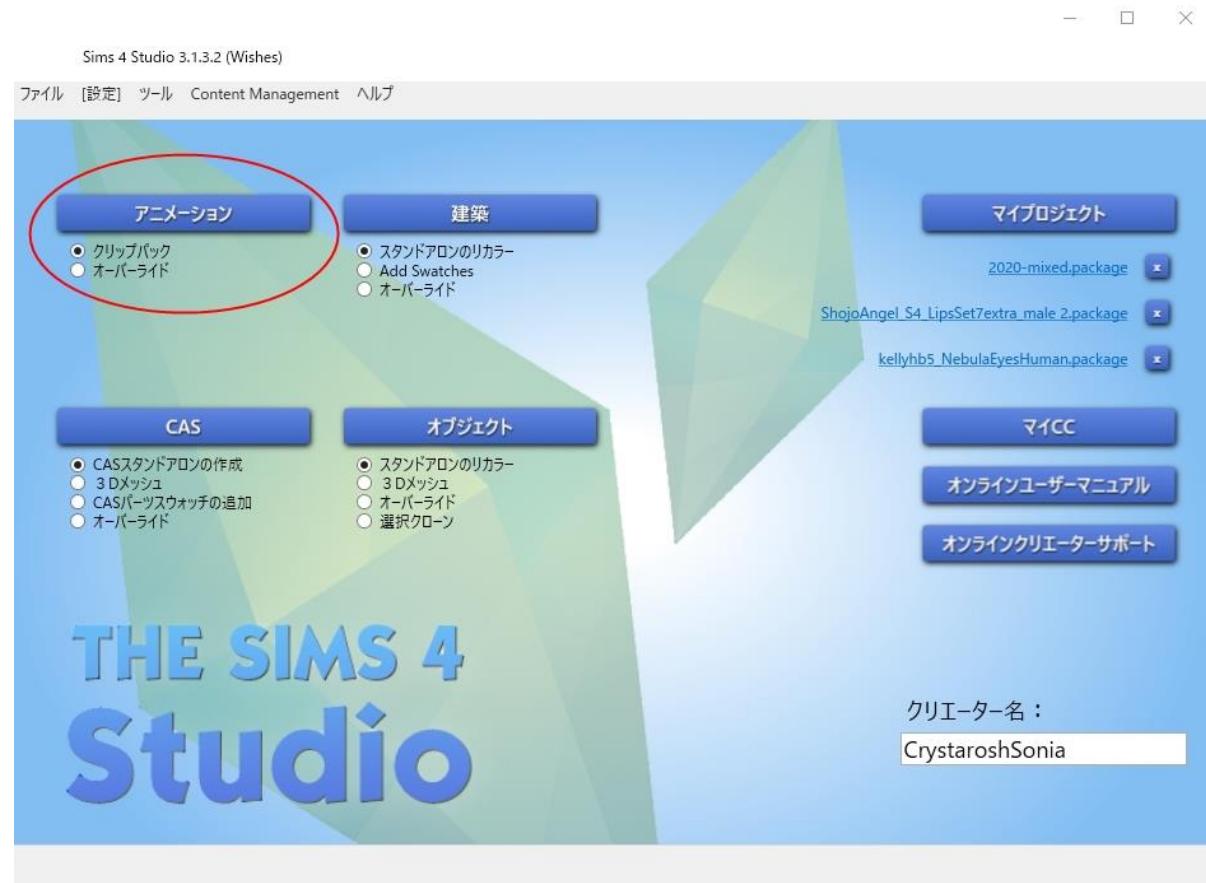
素体となるボディを取り込む

The Sims4 Studioを導入済みを前提とします。

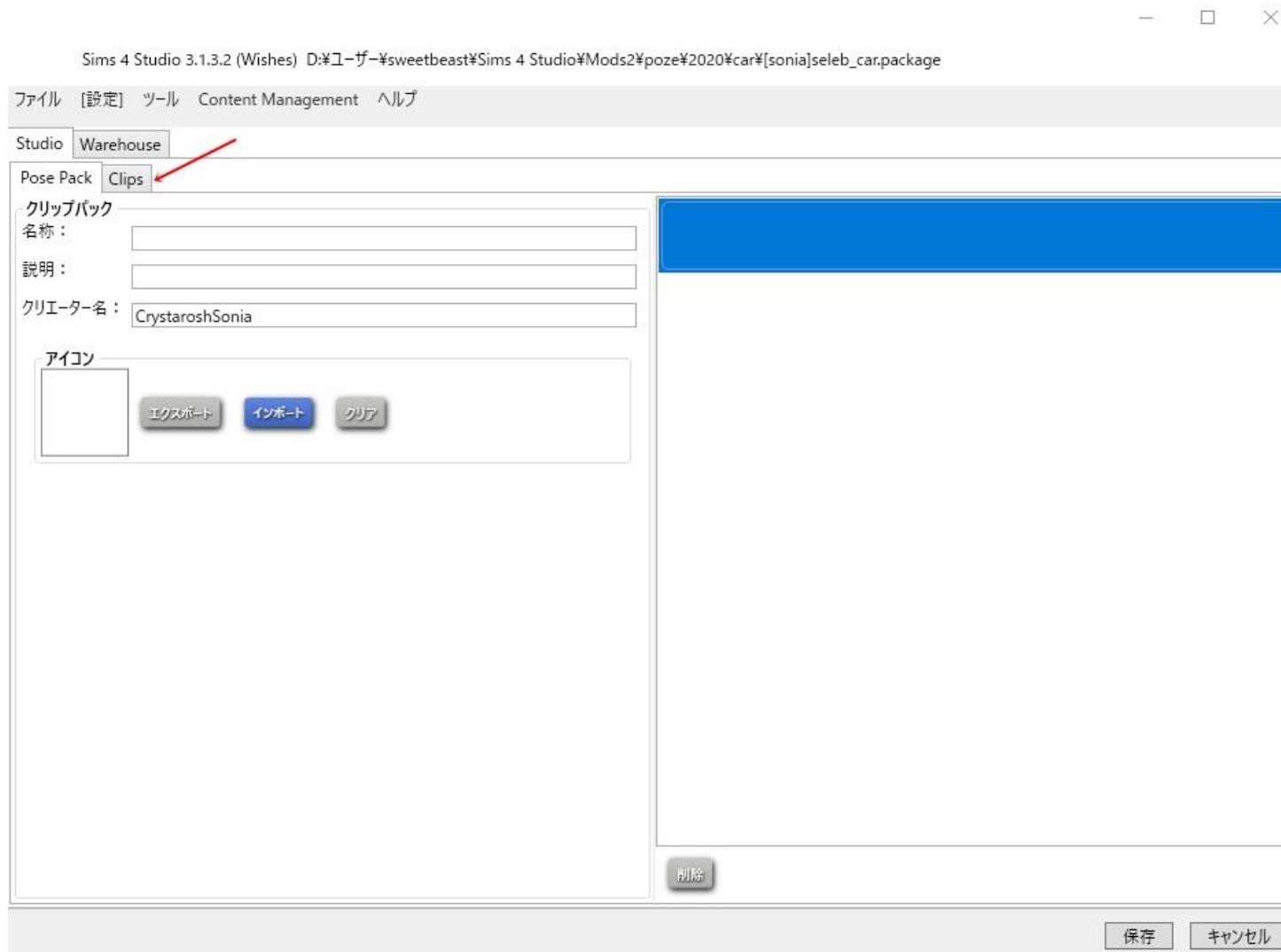
画面右下の名前は自分でつけた名前になります。

赤い丸のアニメーションタブからクリップパックを選びます

これが出てない場合は、初期設定が上手くいってない場合が多いので、見直してみて下さい

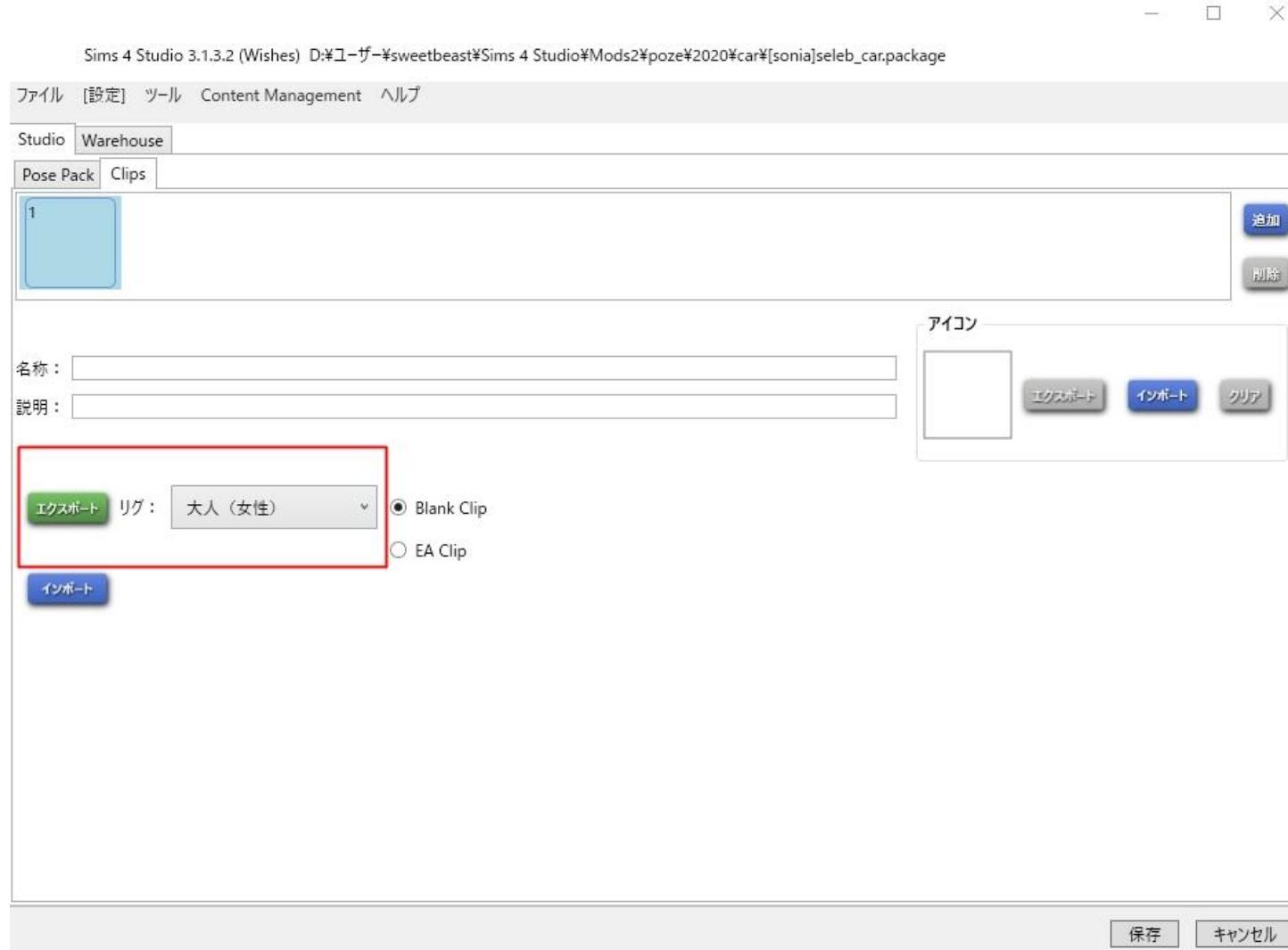


1. ファイル名をつけるようにいわれるので、半角ローマ字でつけます。配布を前提とされてるなら、`[name] title` のようにカッコ内に名前、タイトル部分にパッケージのタイトルをつけて保存。
2. すると下の画面が開くので、Clipsタブをクリックします

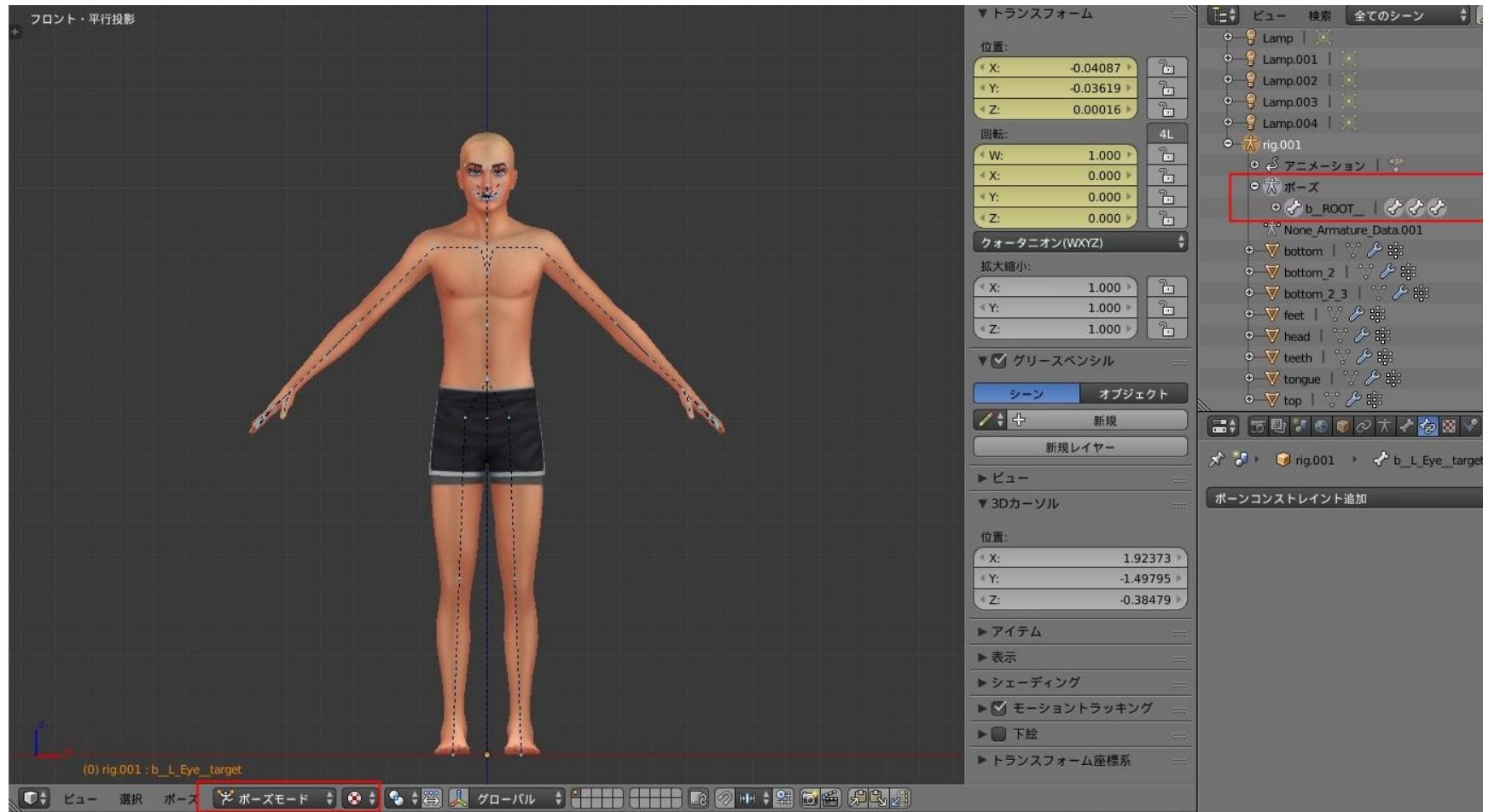


3. エクスポートボタンの横の窓から必要な素体を選びます。カップルポーズを作りたいなら、最低でも大人の男女が必要です

エクスポートボタンを押せば、blenderファイルとして保存され、そのフォルダが開きます。スタジオとblenderのリンクが上手くできていれば、クリックでファイルが開きます

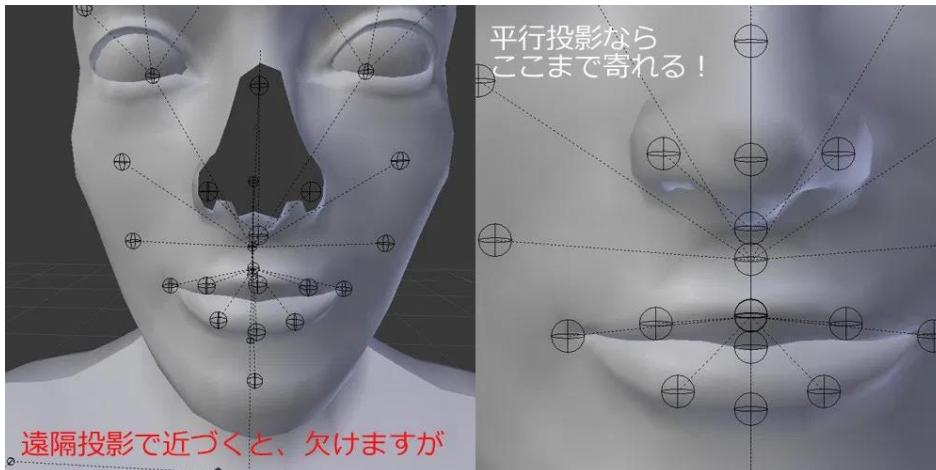
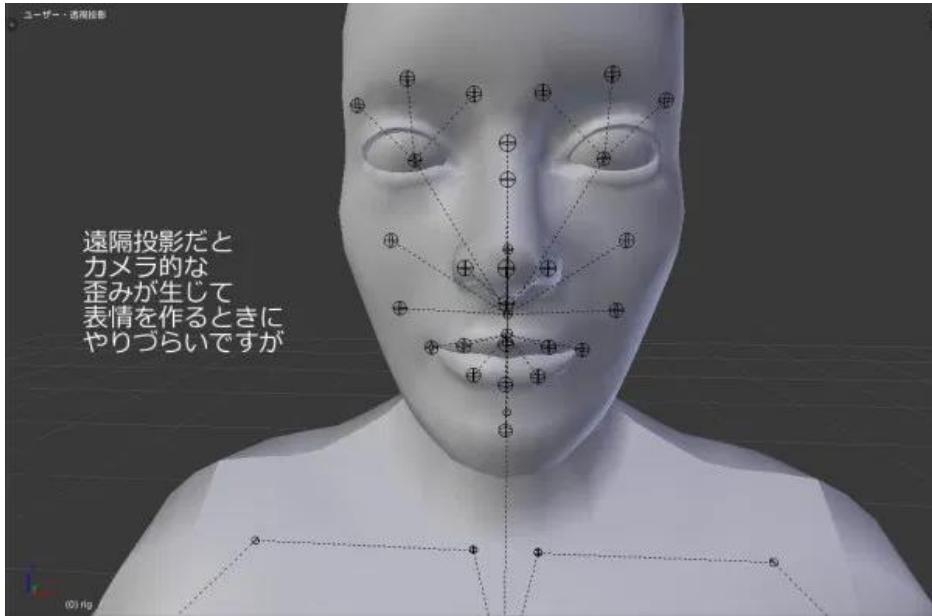


素体をblenderで開いた状態です。ようこそ！



↑ここがポーズモードであること

基本のカメラ操作



画像ソフトを使える方なら必ず最初にストレスに感じるのがこれです。

ズームできない、どうすりやいいんだ、歪む！？き一つw

blenderの画面表示には遠隔投影と平行投影があります。

テンキーの5で切り替えられます

1は正面

3は真横

4と6は角度を小刻みに回す

7は真上(足下から見上げたければctrlキーを押しながら7で)

9は背面

とりあえずこの歪みからは5で脱出です。正面に戻りたかったら1。

この二つだけは最初に覚えて下さい。

エリアの全画面切り替え Alt F10
エリア最大化を切り替え Ctrl F11
四分割表示 Ctrl Alt Q
新しいウィンドウにエリアを複製

アニメーションの再生 Alt A

全て表示 [Home]
選択部分を表示 テンキー[.]

グローバルビュー/ローカルビュー テンキー[1]

全レイヤーを表示 [T]

ボーダーレンダリング... Ctrl B
ボーダーにズーム... Shift B
矩形でクリッピング... Alt B

軸点を描える
軸点の操作

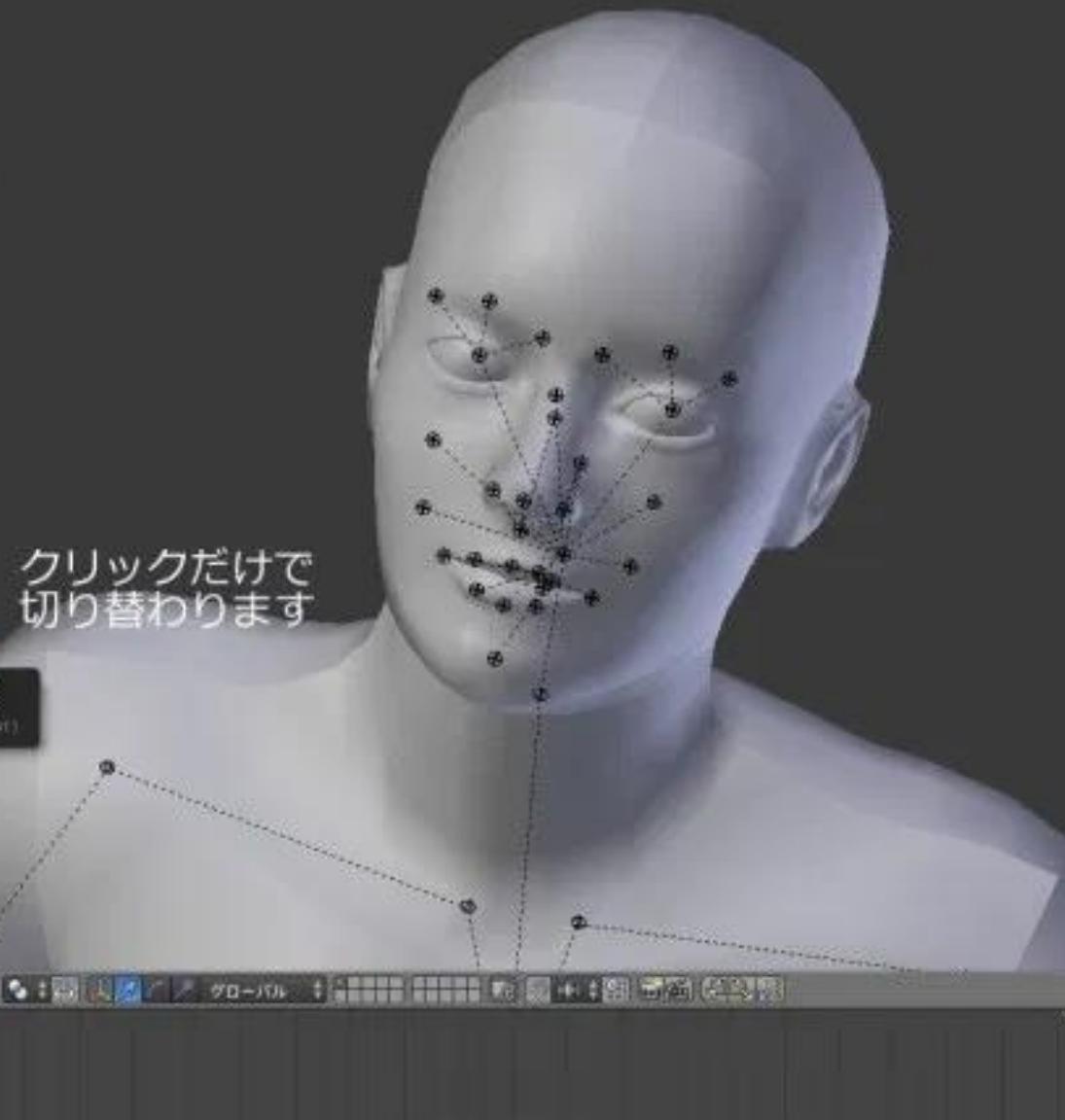
透視投影/平行投影 テンキー[5]

カメラ: 現在のビューの透視/平行投影を切り替えます

左 Ctrl テンキー[1]
右 Ctrl テンキー[2]
上 Ctrl テンキー[3]
下 Ctrl テンキー[4]
カメラ Ctrl テンキー[5]
ツールシェルフ Ctrl テンキー[6]
プロパティ Ctrl テンキー[7]

ビュー ディスプレイ ポーズ ディポーズモード タイムラプス グローバル

クリックだけで
切り替わります

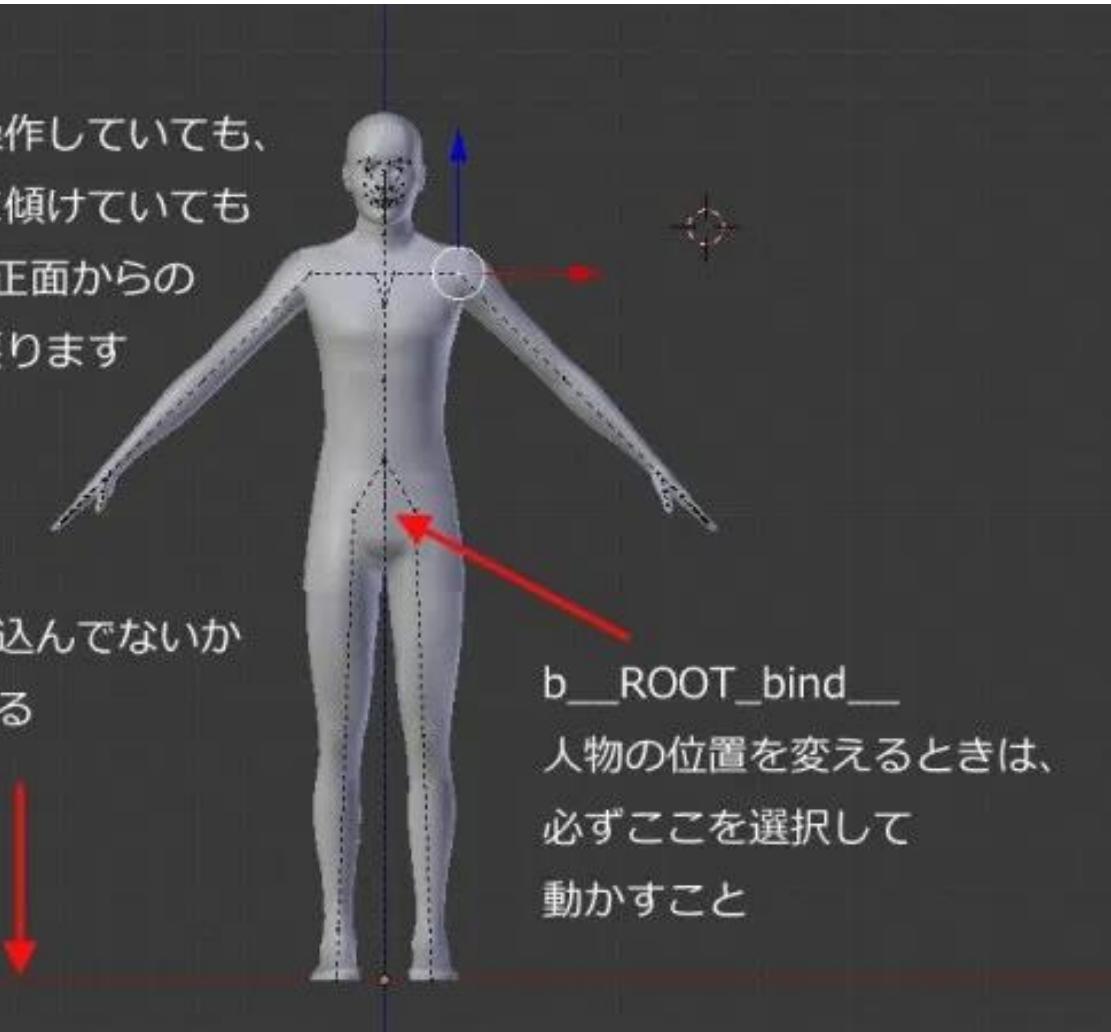


ビューのメニューからも切り替えられます(テンキー5って出でますね)

どこを操作していても、
どんなに傾けていても
1キーで正面からの
視点に戻ります

地面位置
足がめり込んでないか
確認できる

b_ROOT_bind_
人物の位置を変えるときは、
必ずここを選択して
動かすこと



1、3、7はそれぞれCtrlを押しながらだと反対側から見られる。

ビューカット替え

正面位置でみたい

テンキー1

真横から見る

テンキー3

カメラを右に回転、左に回転

テンキー4, 6

遠隔投影、平行投影切り替え

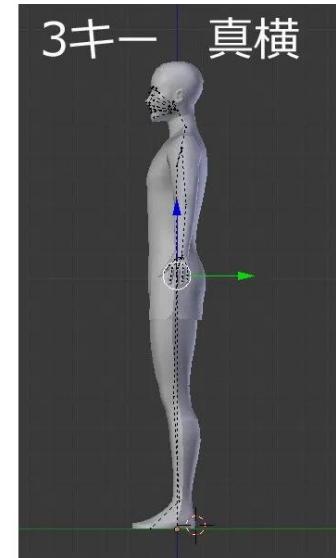
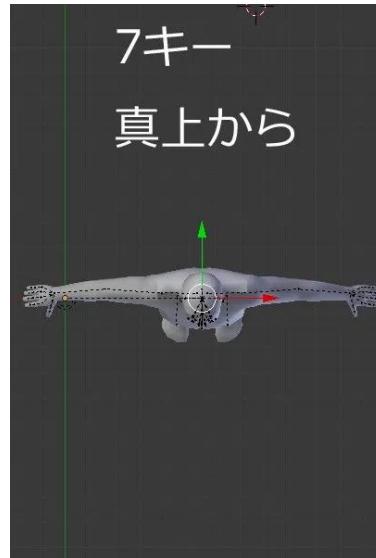
テンキー5

真上からみる

テンキー7

カメラを縦に回転

テンキー8



画面上で近づく、離れる

マウスホイールを回転

好きな角度に回す

マウスホイールをクリックした状態で動かす

編集部分を画面の中央に持ってきてたい

Shift+マウスホイールで上下、Ctrl+マウスホイールで左右

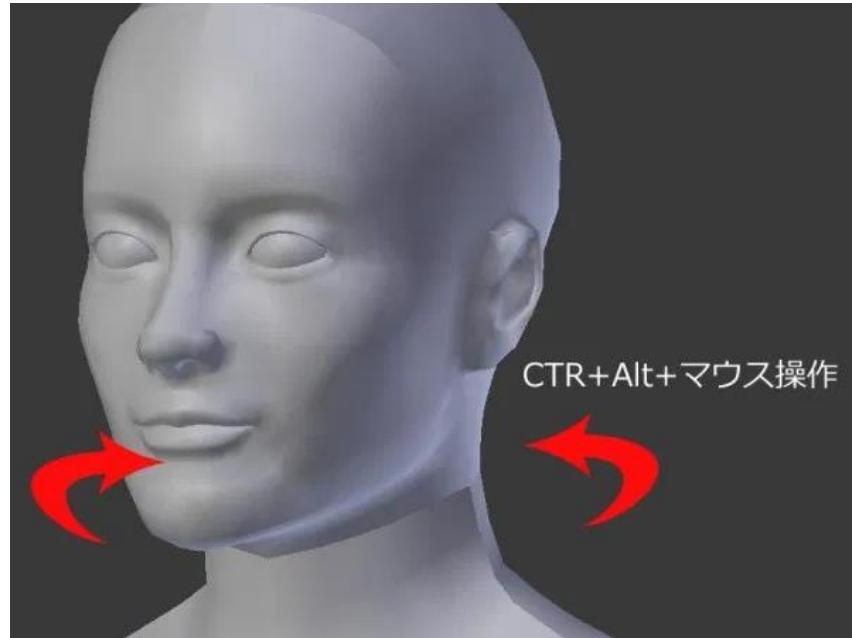
回転させたい(表情作りで首を傾げている
状態を正面から見たい時など)

Shift+Ctrl+マウスホイールで全体回転
Ctrl+Alt+マウスホイールで軸を中心に回転
Shift+Altマウスホイール操作で縦に回転

これらは今覚えなくても大丈夫です。操作の繰り返しでそのうち覚えます

カメラ補足

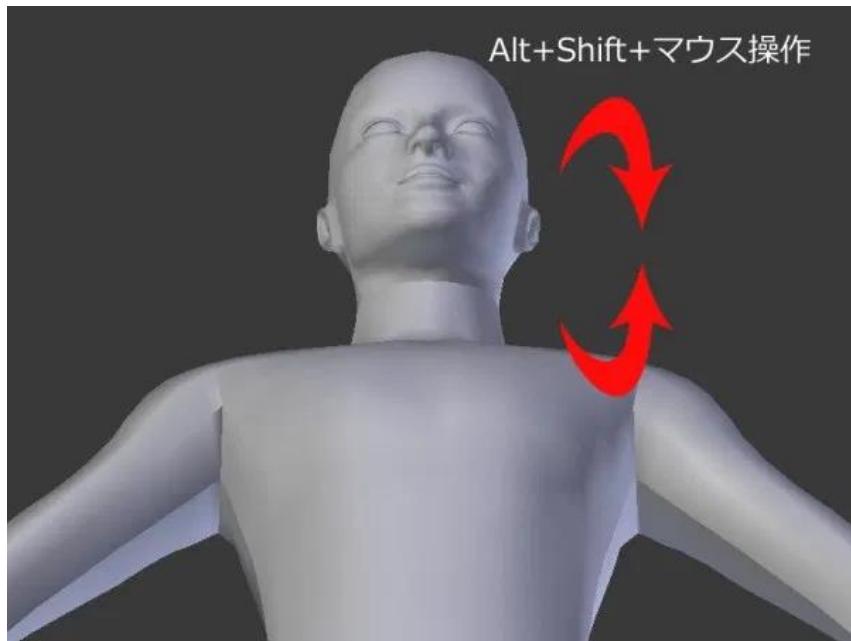
CTRL+Alt+マウスホイールスクロール



CTRL+Shift+マウスホイールをスクロール



Alt+Shift+マウスホイール操作



おさらい

- キーを使わずにカメラ(視点)を動かすのは、マウスホイール部分をクリックした状態で、ぐるぐる回してみて下さい。
- 近づく・離れるはホイールスクロールです
- リグ選択は右クリックです
- 歪んだら5キー！
- 正面に戻るのは1

どこか動かそう

関節を選択

目的の関節でマウス右クリック

関節を回転

R+マウス操作 見ている角度からの回転

R+Y+マウス操作 Y軸方向 縦

まずは3つ覚えてくださいね！

R+X+マウス操作 X軸方向 横

R+Z+マウス操作 Z軸方向 前後

関節にはぐるぐる回る部分と、直角方向にしか曲がらないものがあります。

回転は X

指や関節などは Z

上下は Y です。そして全ての動きの前にRキーを押します(押し続けない)タイピングするように、R、Zでマウス操作です

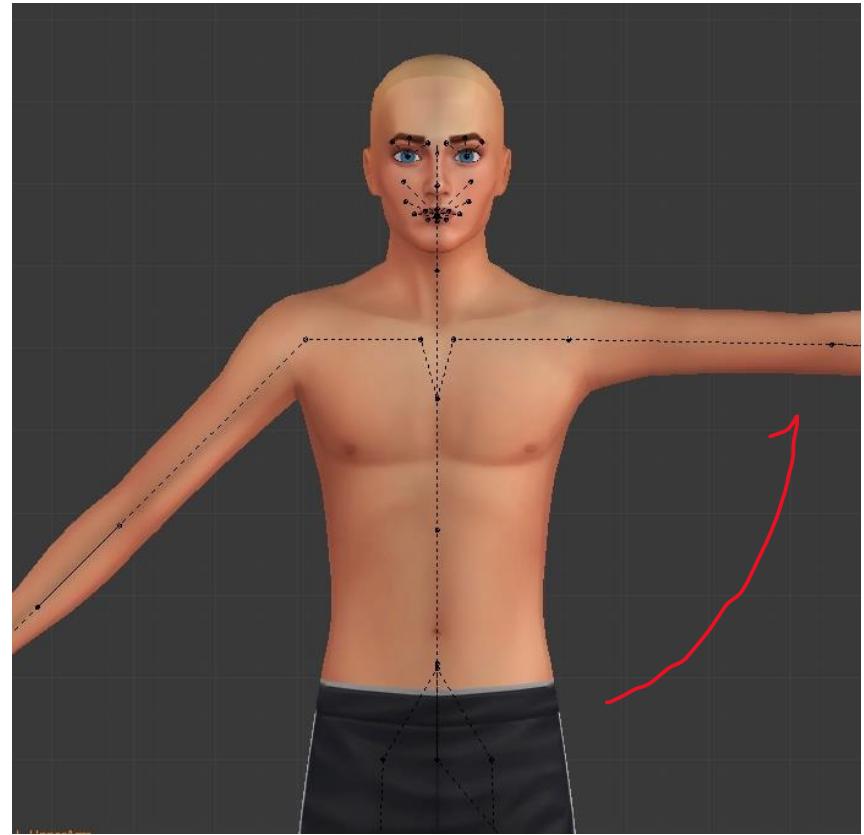
しかしこれは自分が見ている方向からの動きになるので、慣れるまでは変な捻れや骨折させないために、関節は正位置指定の2回押しを習慣づけてください。RZZ+マウス操作

変になったら、ctrl+Z(同時押し)で一つ戻れます。初期位置はAlt+R(同時)

1 肩関節を動かしてみよう



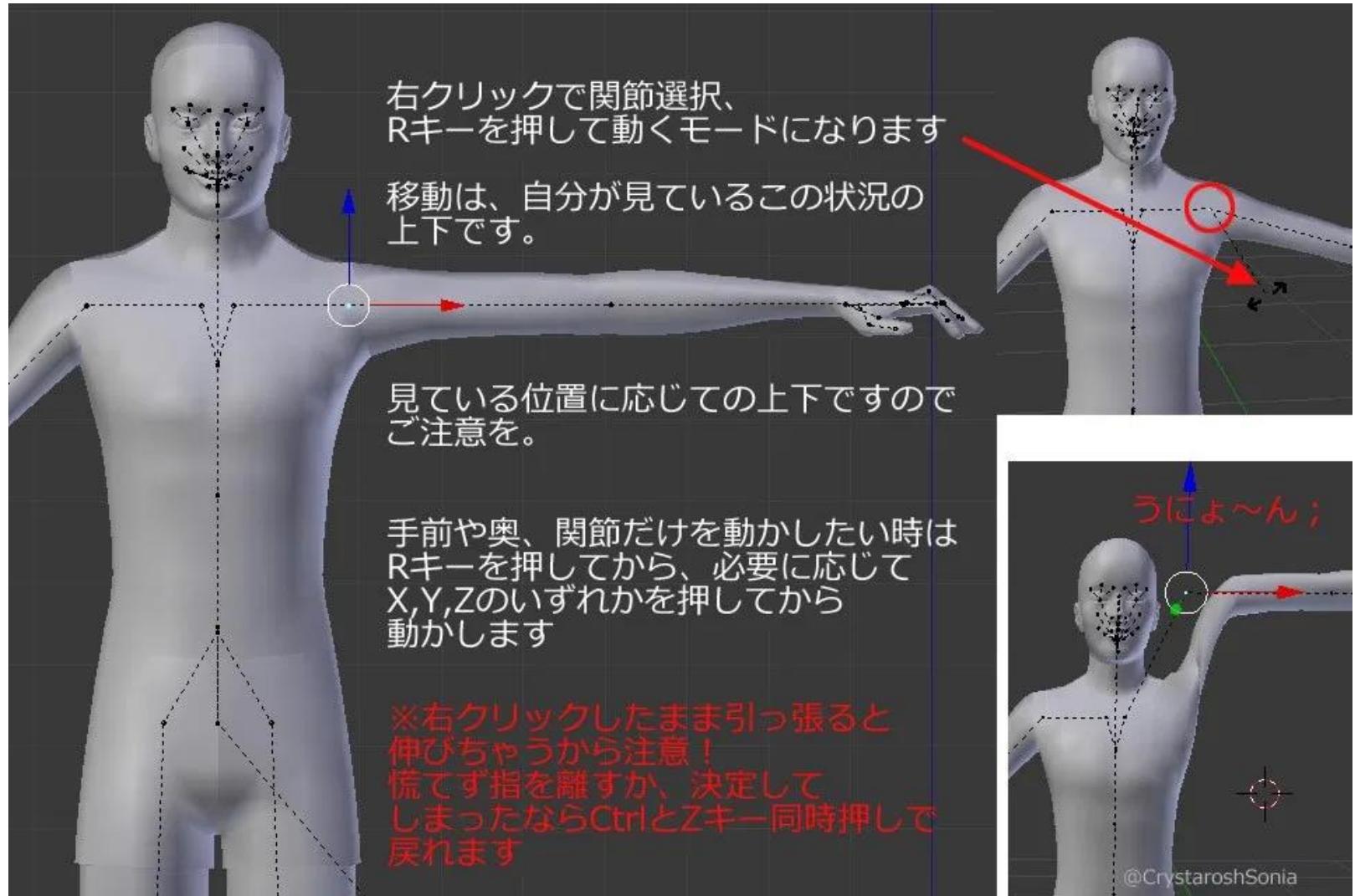
肩の関節を右クリック
RYと押してからマウスで上下



これは一ヵ所に二つのリグがあるため、筋肉のリグを選んでしまったせいです。同じ場所で右クリックを繰り返すと、画面左下の関節名が変わります

Upper Arm(関節)とShoulder twist(筋肉)

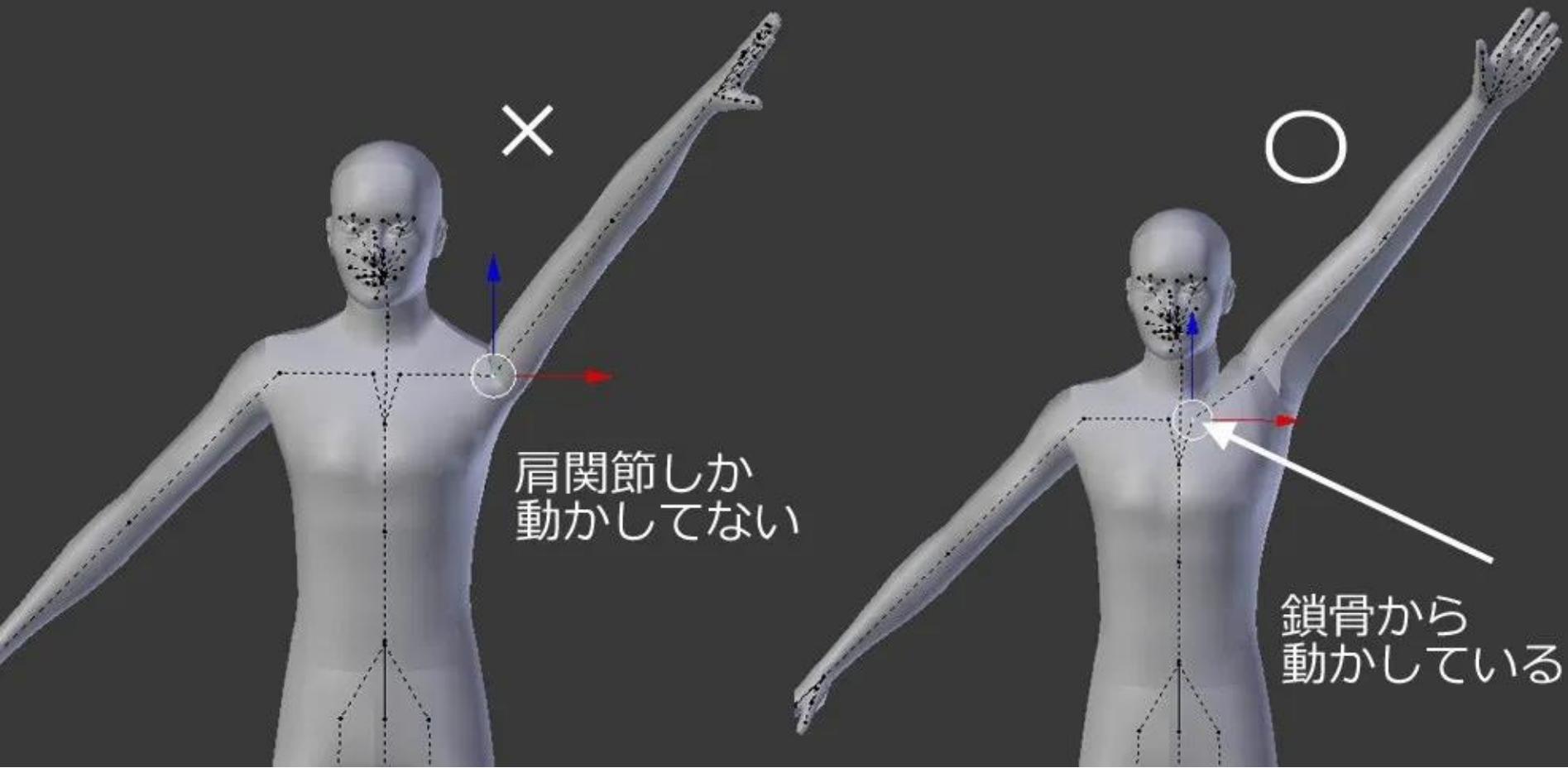
このほかに肘、目、ヘソあたりのリグ、カスタマイズされた素体なら足の付け根にも複数あります(後ほど説明)



うによへん；

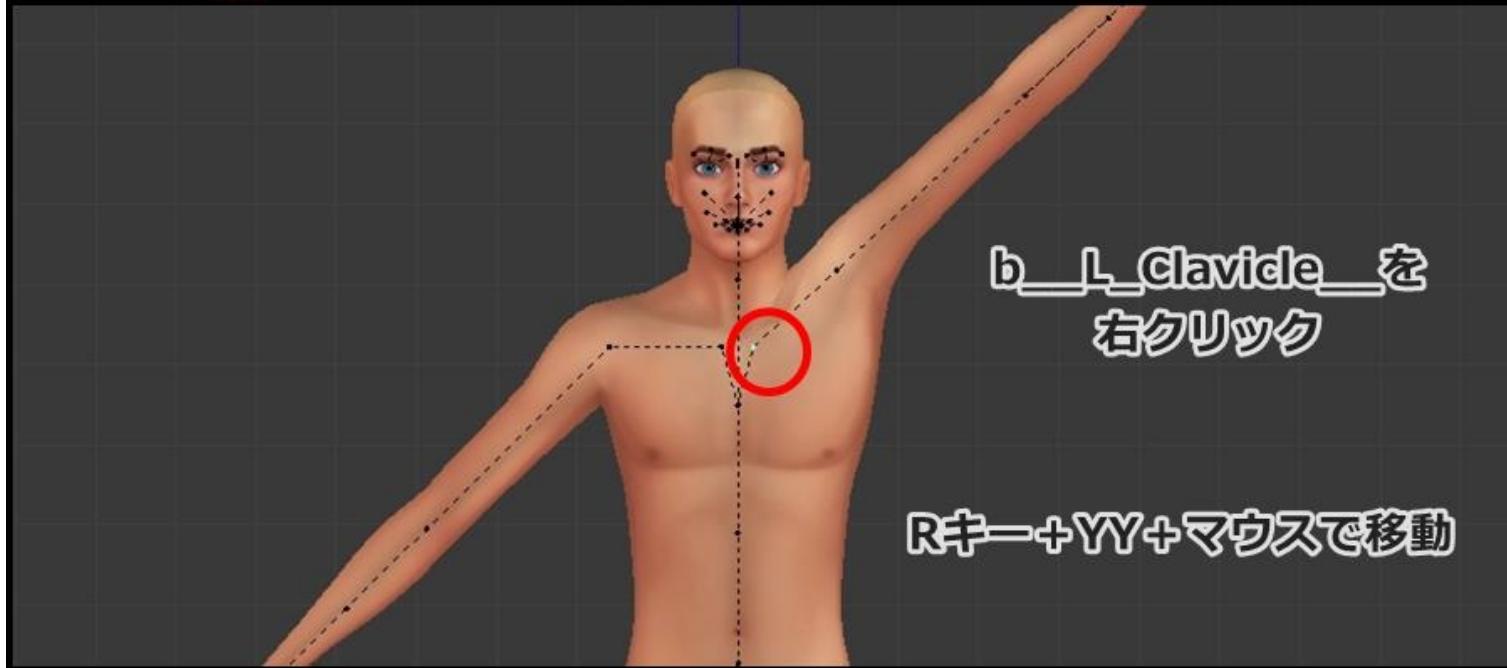
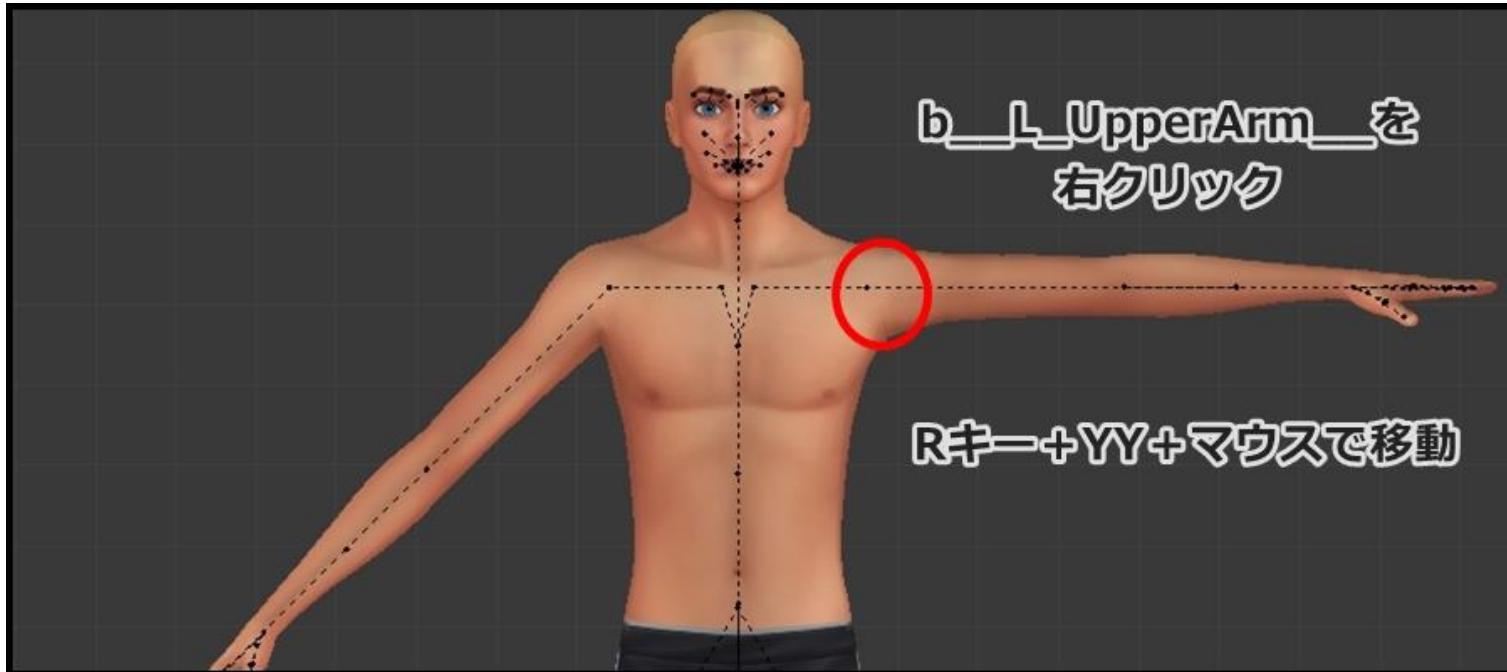
@CrystaroshSonia

キーがどの方向だっけと考えるより、沢山動かしてみると体感として掴みやすい
ですよ！



手を上げるポーズを作るとときは、必ず鎖骨から動かしましょう。手首一つ動かすのも、鎖骨から動かしていないと捻れます。

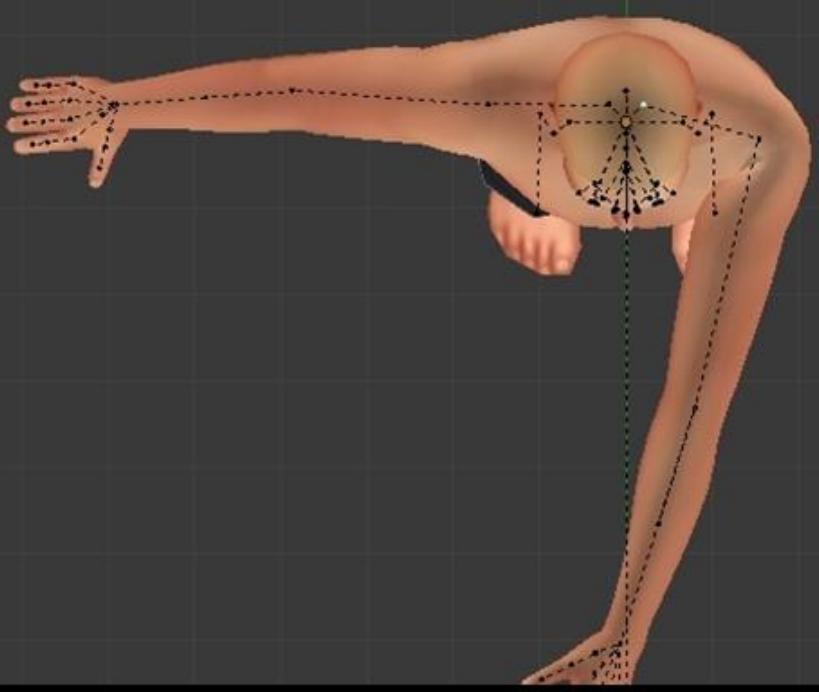
連動をすべて無視して動かしたい関節だけ動かすといかにもぎこちない直線的なポーズになります。自分の肘を掴んで手首だけ回してみると、以外と回らないことにも気付くので、自然に曲げられる角度の限界なども自分の体で試しておくとよいかと思います





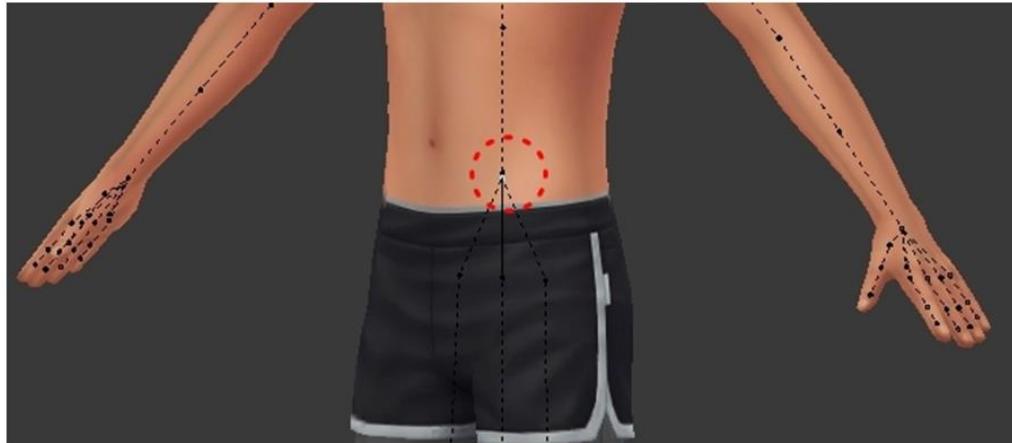
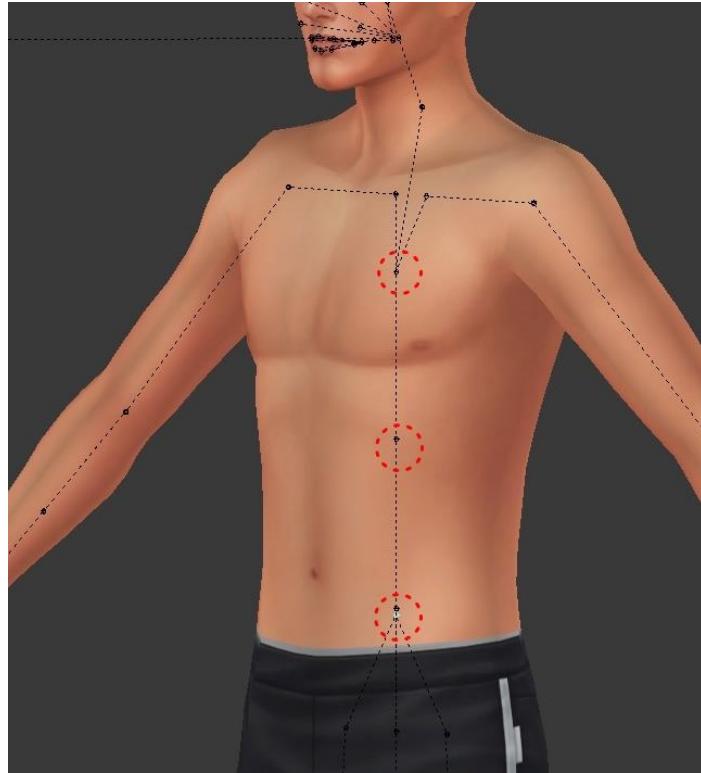
肩の関節を右クリックで選択、
R+ZZ+マウス操作でまず
正面へ

腕を胸の前にもつてきたい時も
同じです。鎖骨から動かすと
無理なく手を前にもつてされます



b_L_Clavicle_を
右クリック
R+ZZ+マウス操作で
鎖骨を動かします

2 体を曲げる

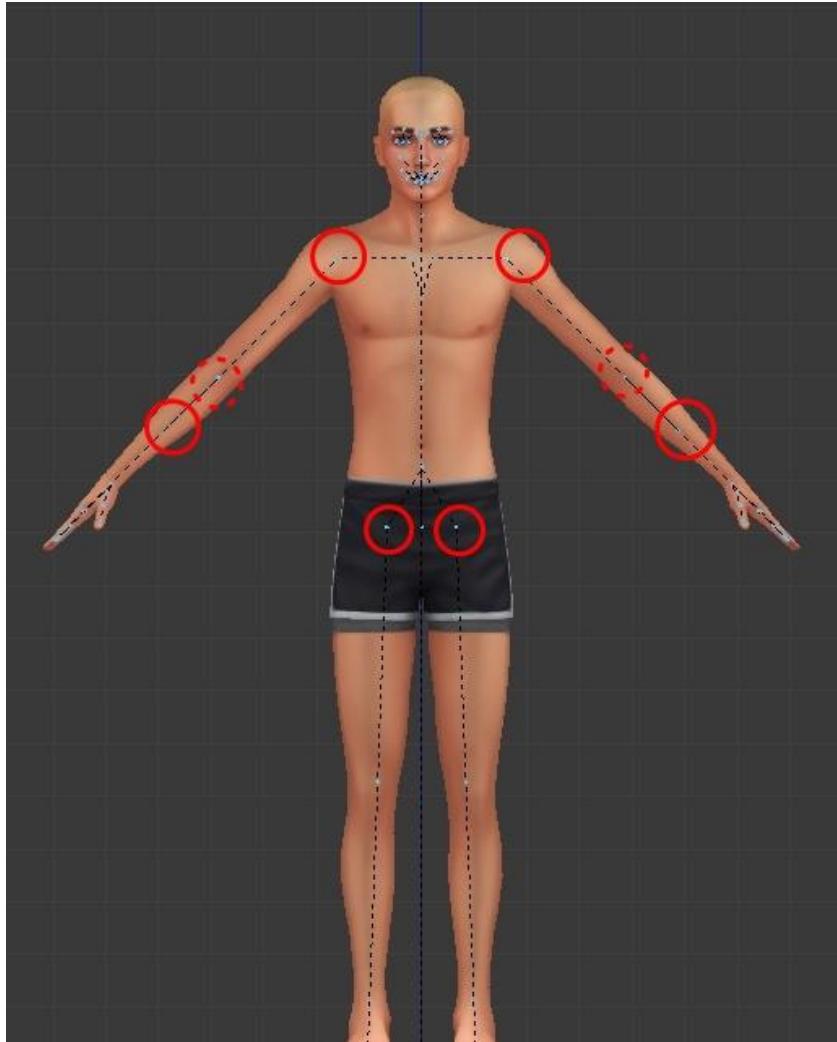


上半身はSpineと鳩尾あたりのSpine1、胸あたりのSpine2があり、それぞれ操作してカーブを作ります

ここにも二つリグがあります。Spine(背骨)とPelvis(骨盤)です。上半身と下半身を動かせます

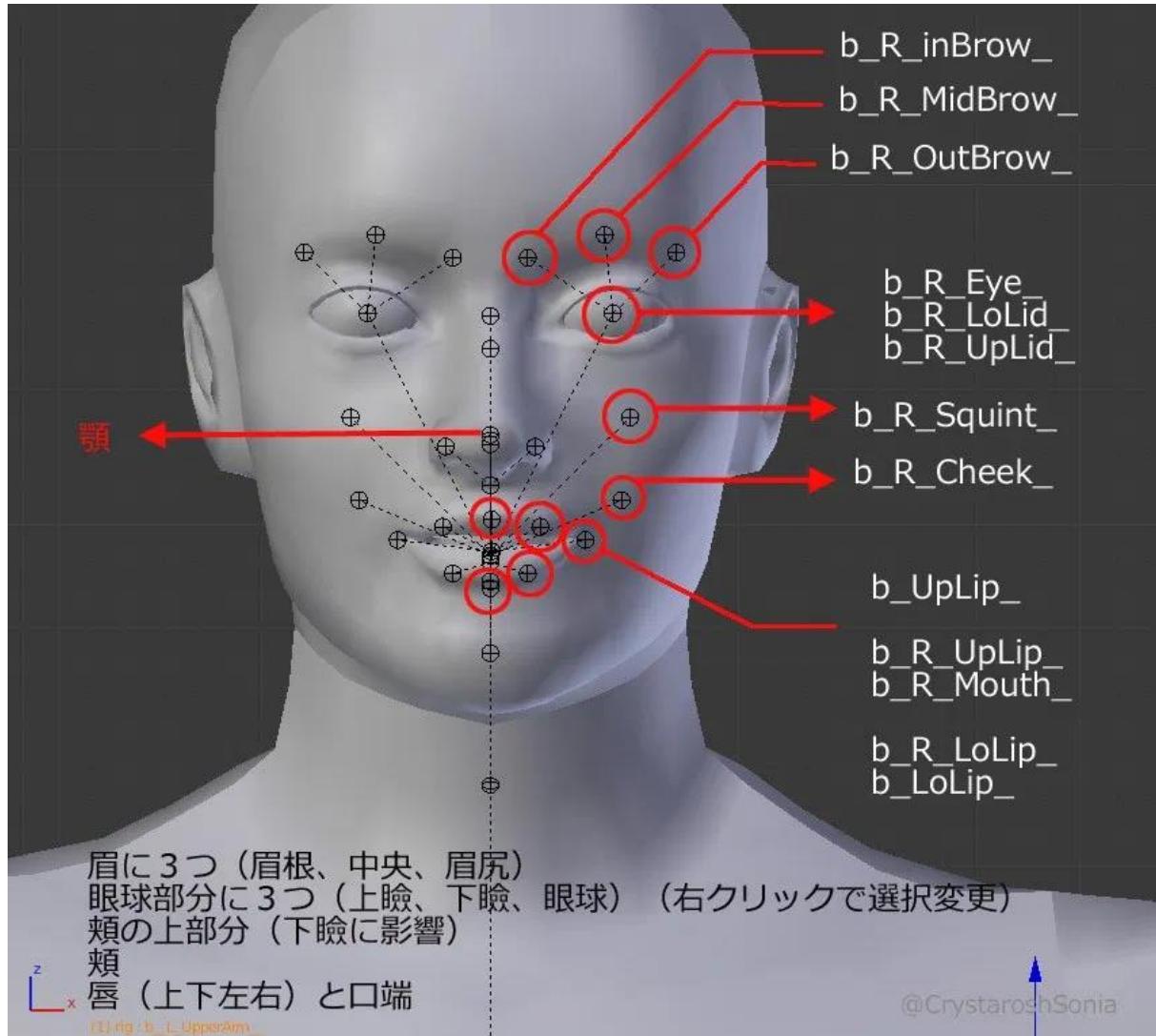
3 筋肉のリグ

関節のひねり具合によってはどうしてもボディがヨレたりします。そういうときに少し動かしてやります。Rで動かすときもあれば、Gを使うときもあります



- 赤い丸部分に筋肉を動かすリグがあります
重なっている場合は同じ場所をクリックするたびに切り替わるので、画面左下を注意して見てみてください。
- 名前にtwistがついてるものです。肘は筋肉ではないのですが、同じように重なったリグで変形させる場合に使用します
- 前腕の筋肉は、デフォルトでは出でていません(詳細は後述)

4 顔のリグ



やる気をくじく一つが、この顔に一杯あるんですね！3Dなので、正面から見て奥のものまで並んで見えるので、やっかいです

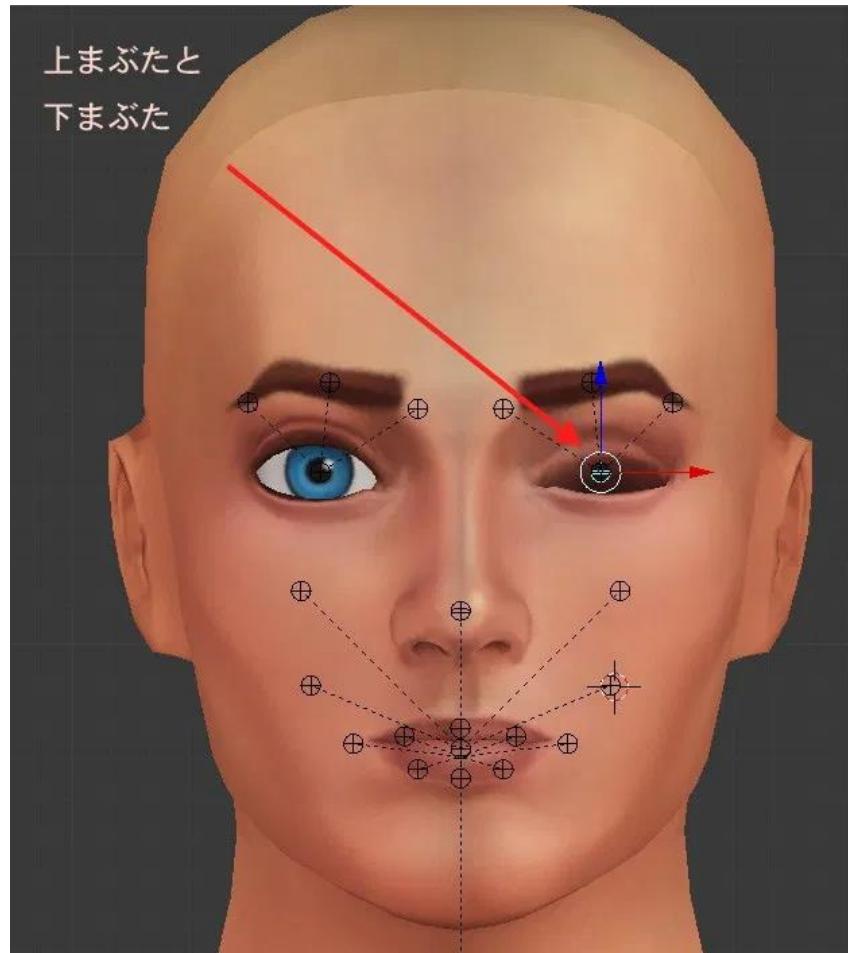
作り出す前にcasのついているリグを全部隠してしまうと楽です。

右クリックで選択している状態で「h」キーでなくなります。alt +「h」で全表示。一つ戻るのはいつもctrl+Z同時押し。

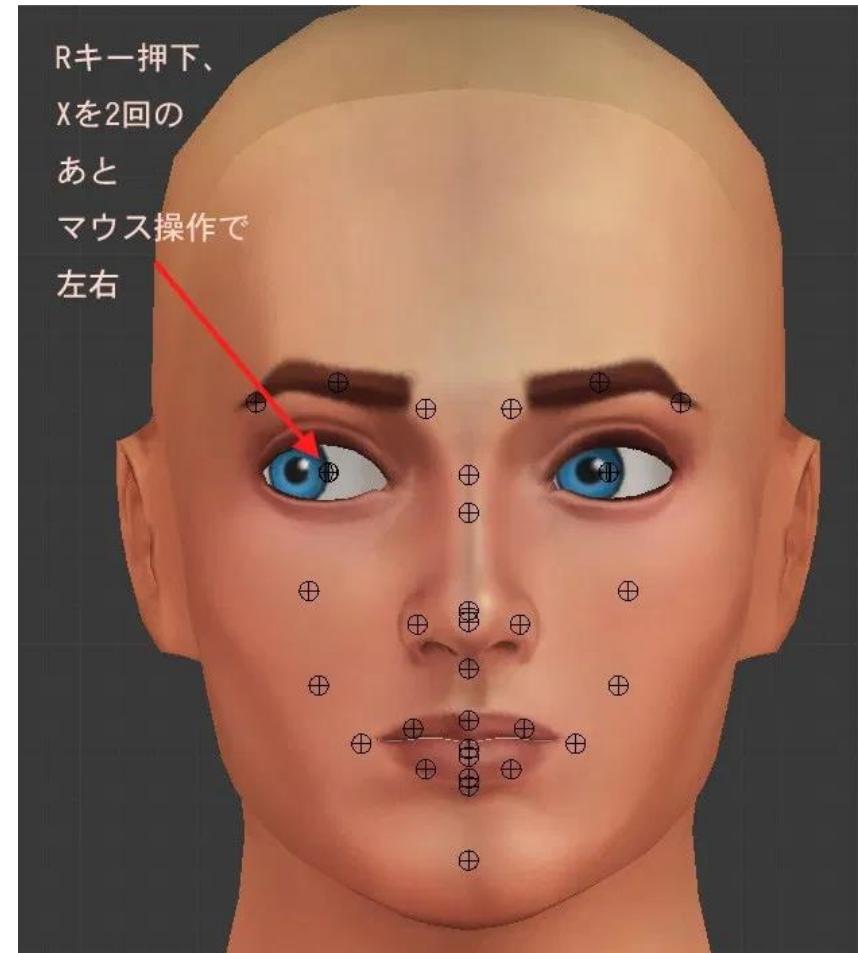
これをを利用して、腿の付け根、肘と手の間の筋肉を表示させて素体として保存しておくと、より楽に自然な感じに作れるようになります

眼球部分には三つのリグが重なっています。上下の目蓋と眼球です。右クリックで選択が切り替えられます。

また、目を閉じるときは上目蓋8-9割、下目蓋を1-2割の配分で動かすと自然な感じで閉じますし、その後上目蓋をGキーで少しだけ前に出すと瞼が綺麗に出ます



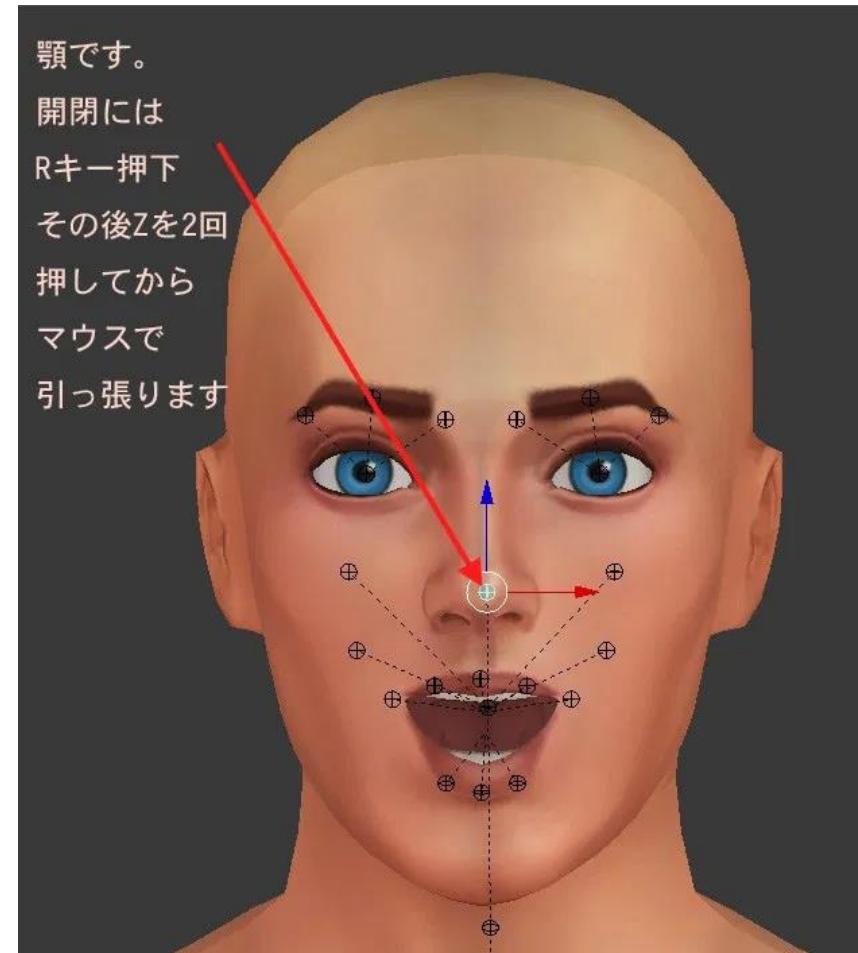
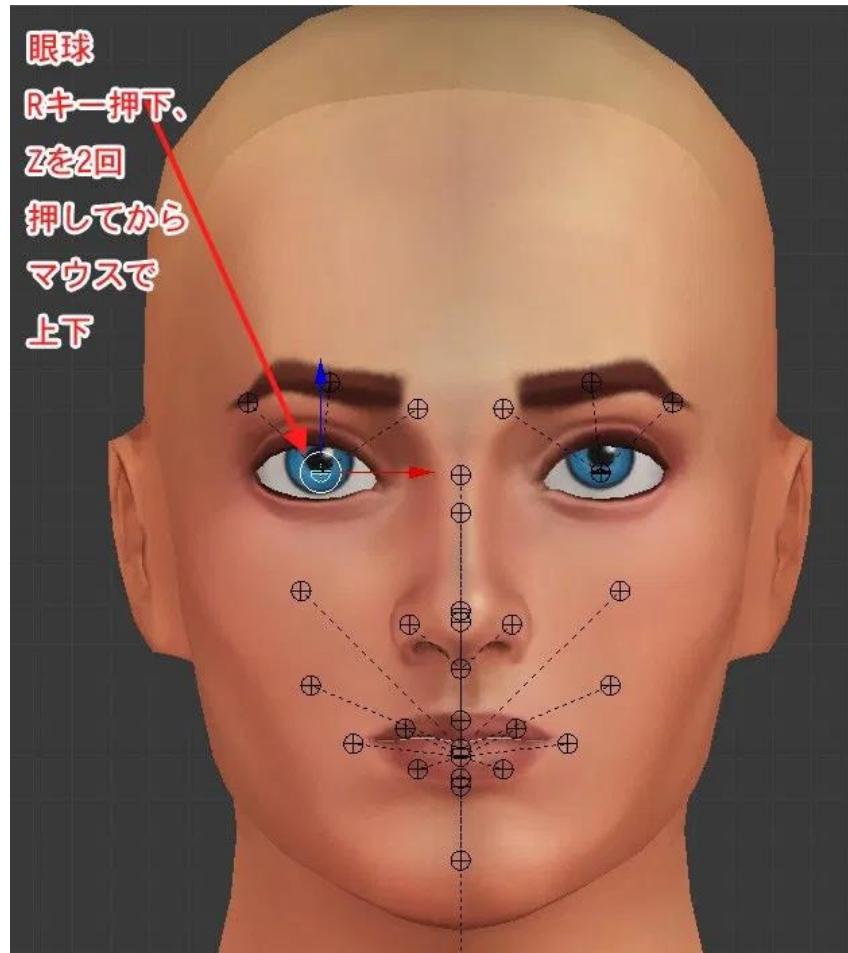
casリグを隠した顔の場合



デフォのままのリグの場合

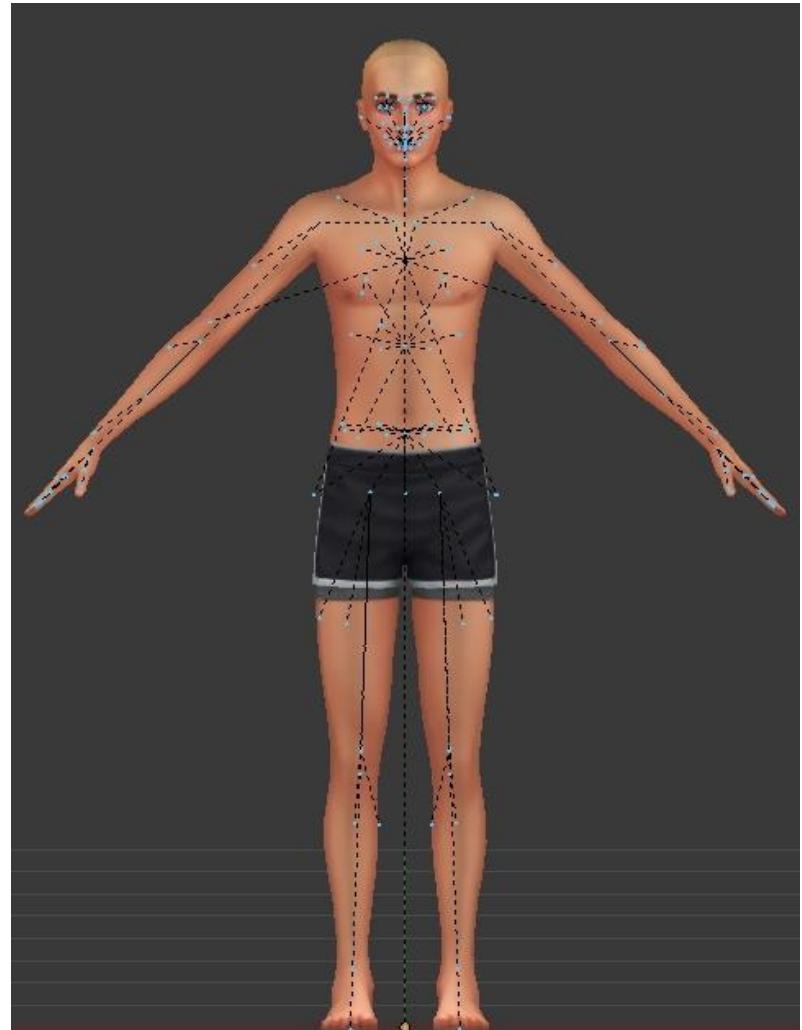
眼球はRキー後のX2回で左右、Z2回で上下です。

顎はRキーを押した後、Zキー2回とマウス操作で、上下にブレずに開けます



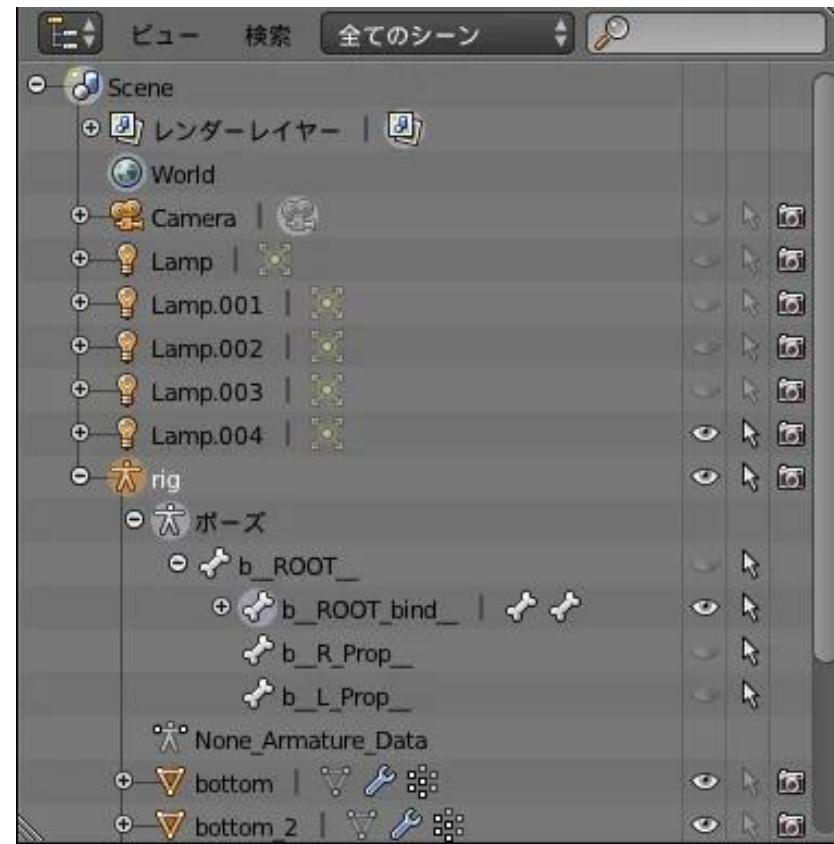
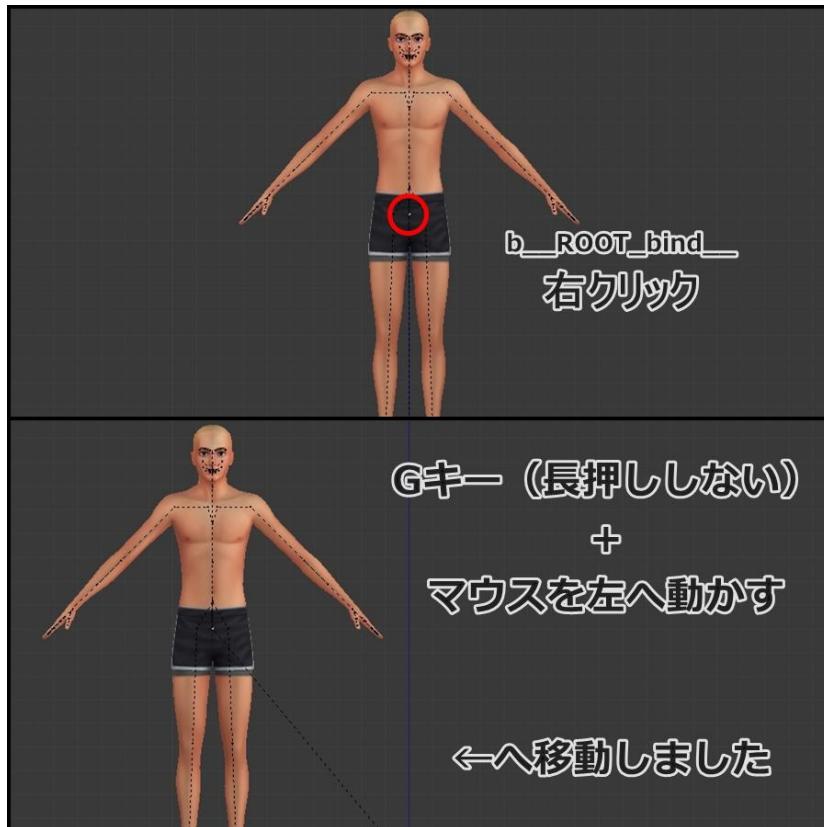
5 リグをカスタマイズする・初級

- 前述の筋肉のリグや顔の部分で少し触れましたが、デフォルトで呼び出した素体のリグは全部表示されていません。まずAを押して全リグを選択します（全リグが青になります）
ALT+H（同時押し）で全リグを出すことができます
- そしてCASやslotがついてるリグを選択してはHを押して隠す作業を繰り返し、必要なリグだけを残して保存、以後それをベースの素体とします
- 最初はどれが必要でどれが不要かわからぬと思いますので、無理にやらなくてもよい作業です。カスタマイズされたリグも配布されています
- 顔の部分だけでもcasの名前がついているリグを一つずつ選択してHで隠すと作業しやすくなるのでお勧めです



人物をまるごと位置調整する

オブジェクト(椅子などの家具)に合わせたポーズや、複数人数のポーズの時に使用します



Blenderでは選択は右クリックが基本です
動かすキーも長押ししません。
Gキーは移動のキー

全身移動は、ヘソ下あたりの
B_ROOT_bind というポイントを
選択して、Gキーを押してから
マウスや矢印キーで位置を動かします
その後、角度はRキーをおしてから
必要に応じてXYZのいずれかを押下、
置きたい角度に調整します
元に戻し方は、altキー+R（角度）か
altキー+G（位置）です

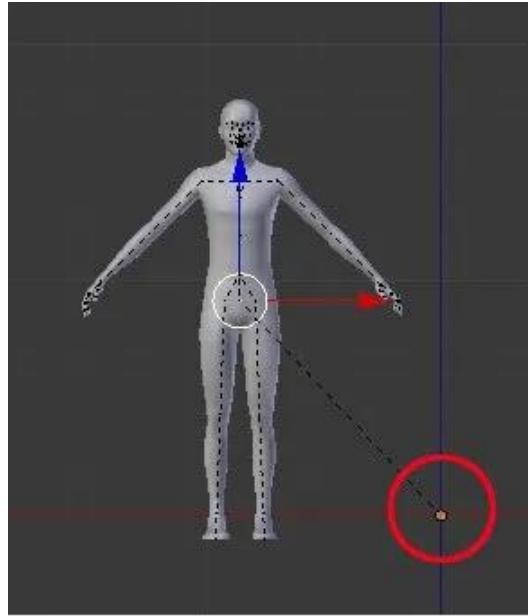
オレンジの点から
点線が外れて
ないこと

必ずポーズモードであること。
選択しているポイントがb_ROOT_bind_
であること



画面右側の窓を確認してください。Rigというのを押すと下にざーっと開きますが、+マークのついているb_ROOT_bind_をクリックすると、腰下あたりのリグが青くなります。この状態で**Gキー+マウス移動**すると身体全体を移動できます

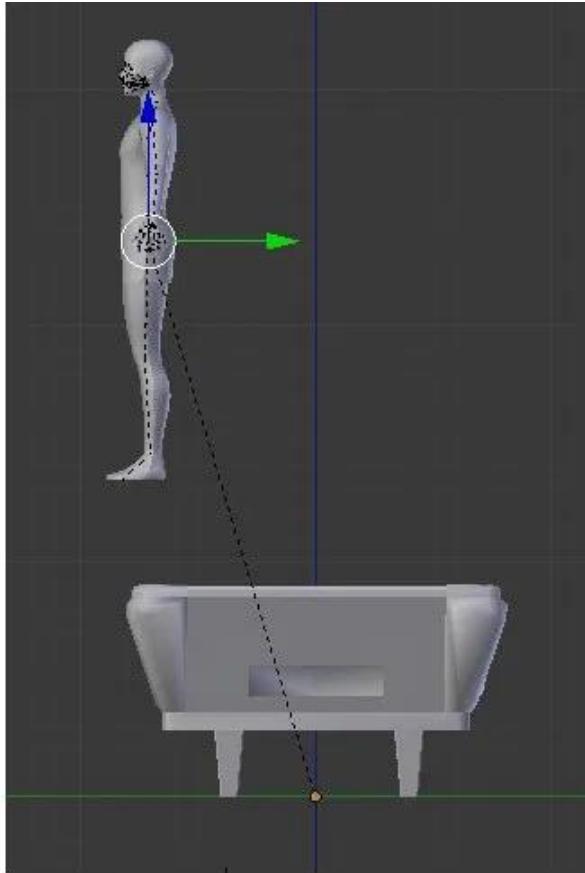
下図、**赤い丸の基準点**から線が伸びているのを確認すること。ここから離れていると思いつの場所で再現できません



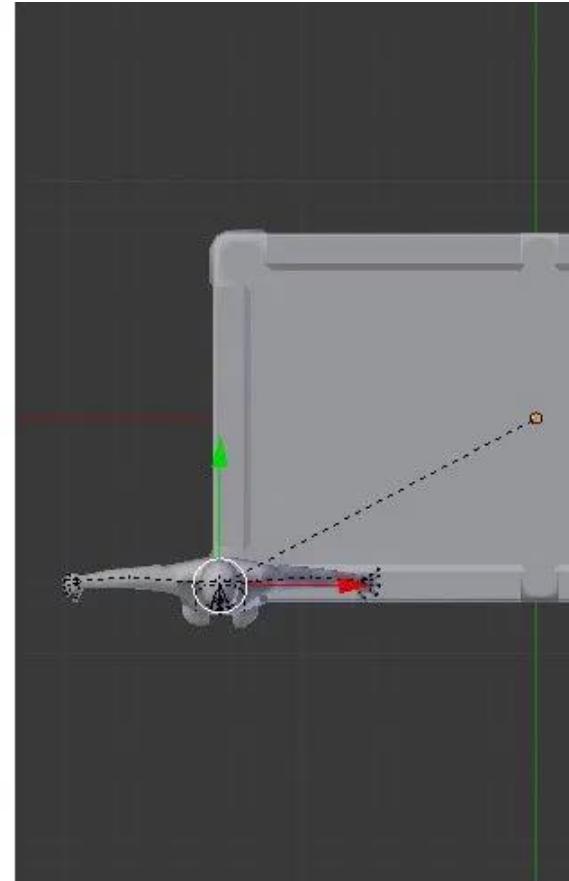
赤で囲ってある〇が基準点です。
ここから下がればめり込み、
上がれば宙に浮くことになります

この図だと、地面に足先が埋まっています！

テンキーの1を押せばいつでも
水平の正面から確認できます。



テンキーの3を押すと左真横から



7で真上から確認できます。

素体から保存までのまとめ

The Sims 4 Studioから作りたい性別、年代のblenderファルを取り出す。

Blenderで開き、画面左下**ポーズモード**であることを確認、目的に応じてポーズを作る

Rを押した後に(長押ししない)X、Y、Zのいずれかの組み合わせで動く。**XYZは2回押してからマウスで動かすことを習慣づける**と、変な捻れや方向への事故が防げる

カメラに歪みを感じたらテンキーの5で平行投影に。正面に戻りたかったら1、真横は3でマウスを動かすよりも楽に戻せる

保存は**Aキー2回全リグ選択、I(アイ)キー**をおして出てくる『キーフレーム挿入メニュー』の上から**4番目『位置/回転』**をクリック、その後画面左上のファイルから保存を選ぶが、初回だけは名前をつけて保存しておくこと(素体を上書きしないために)

参考リンク

202007現在

- Sims4 studio
- Sims4 studio install
- blender 2.76 Sims4スタジオの対応連携が2.76(もしくは2.7)なので、必ずどちらかを選択。最新は×。異なるバージョンを同じPCにいくつも入れるのは可能です

• ポーズ素体

IK (Inverse Kinematics) 手先の位置を動かすことで手首や肘、肩などの関節部分が自動で回転する仕組み。連動して複数の関節が動くので動かしやすい

★ Kijikoさんちのポーズヘルパー

★ Shibui Sims さん(子供から大人まで男女、大中小あり) ※英語

FK(Forward Kinematics)スタジオで取り出したのと同じスタイル
REDHEAD SIMSさん 大中小あり(身長差などに便利)