

モーション「アクション編」

014_Mot_Action

EF-12 はじめに



- 「DAMAGE」「MOVE」以外のキャラクターの行動は、「GUARD」「STRIKE」「THROW」があります。
 - 「GUARD」はモーションにガード判定を持たせます。
 - 「STRIKE」はモーションに攻撃判定を持たせます。
 - 「THROW」はモーションに投げ判定を持たせます。
- このマニュアルでは上記の3種類のアクションの作り方について解説します。

EF-12 ボタンガード



- 特定のボタンを押している間にキャラクターをガード状態にします。
- 立ち構えと同じように適度なフレームでループするガード構えモーションを作ります。
- 「STAND」状態の時と「CROUCH」状態の時のそれぞれに必要です。

立ちガード構え

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
STAND[1]	GUARD	1	-	1	-	-	-

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:X:-:-:0:-] (Xボタンを押している間)	[STAND][STAND_B]	1	-	-	-	-	-

EF-12 レバーガード



- レバーを左に入れている間に「STAND」「GUARD」で立ちガード。
- 後ろ歩きの行動指定をGUARDにするだけです。
- レバーを左下に入れたる間に「CROUCH」「GUARD」でしゃがみガードに設定します。

立ちレバーガード

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
STAND[1]	GUARD	1	-	1	-	-	-

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[-:D4:-:-:0:-] (レバーを左に入れている間)	[STAND]	1	-	-	-	-	(適量)

EF-12 アタック



- 任意のキーとボタンの組み合わせで攻撃判定を持ったモーションを再生させます。
- 行動指定をSTRIKEに設定し、攻撃判定フレーム、攻撃属性、攻撃の強さ、攻撃の方向、攻撃部位、無敵部位、ガード硬直、ヒット硬直などを設定します。
- 詳細は「EF12_Help & Reference」やサンプルキャラのヘッダを確認してください。

アタック(サンプル)

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
STAND[1]	STRIKE	(適量)	(適量)	-	-	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[A:::0:] (Aが押された瞬間)	[STAND][CROUCH] [RUN]	1	1	-	-	-	(適量)

EF-12 派生技



- 特定のアクション中にコマンドを入力することで次のアクションを派生させます。
- いわゆる連続技や特殊な移動中からの分岐などを作ることができます。

ジャブーハイキック

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
STAND[1]	STRIKE	(適量)	(適量)	-	-	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[B:-:-:-:-0:-] (条件を満たした状態でBが押された瞬間)	[STAND]	1	1	(ジャブのモーション名)	(適量) (コマンド入力を受けけるフレーム)	(適量) (このモーションに切り替えるフレーム)	(適量)

EF-12 ガード移行モーション



- 突き抜ける攻撃モーションなどは、相手にガードされたときに弾き返されるモーションに移行させることができます。
- 相手のガードによって打撃が弾き返されるモーションがあると、アクションがリアルになると共にゲーム性にも変化を与えることができます。

攻撃が弾き返される

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ (0/1)	K_状態移行 (0/1)	L_移動値加算 (0/1)	V_開始補間 (F)
STAND[1]	MOVE (STRIKEは無効)	(適量)	(適量)	-	-	-	(適量)

弾き返される元のモーションのコマンドヘッダ (CMH_S ガード移行モーション指定)

相手にガードされたときに呼び出したいモーション名 (MTH_B) を記入します。
※このモーションはコマンドで呼び出す物では無いためMTHだけ存在すればOKです。

EF-12 投げ・投げられ



R_投げモーション	正面投げモーション、投げられモーション、骨違い投げられモーション 背後投げモーション、投げられモーション、骨違い投げられモーションの指定
X_投げ抜け	正面と背後投げ抜けのコマンド受付フレームと投げ抜け移行フレームを指定します。
Y_正面投げ抜け コマンド	正面投げ抜けのコマンドを指定します。 ※キー操作(例えばレバガチャ)を推奨します。
Z_背後投げ抜け コマンド	背後投げ抜けのコマンドを指定します。 ※キー操作(例えばレバガチャ)を推奨します。

- 投げ掴みを当てると投げを再生することができます。
- 投げ掴みを当てた側の所有する「投げモーション」と「投げられモーション」を再生します。
- お互いが同じ構造のスケルトンを使っている場合はこれで問題はありません。

投げ掴み

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
STAND[1]	THROW	(適量)	(適量)	-	-	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[A:-:-:-:-:-3:-]+[X:-:-:-:-:-0:-] (A+X同時押し)	[STAND][RUN]	1	1	-	-	-	(適量)

EF-12 骨違い投げられ

同じ骨の投げられ



違う骨の投げられ



※姿勢を設定しないと投げられ側はセットポーズ(例えばTポーズ)になります。

- 投げ側と投げられ側が異なるスケルトン構造の場合は投げが成立しません。
- これは骨構造が異なるため「投げられモーション」が正しく再生されないためです。
- スケルトンの指定は、character.iniの「Skeleton_TAG」に同じ構造とみなすスケルトン名を記入します。
- それ以外は異なるスケルトン構造と判断して「骨違い投げられ」を再生します。
- 必須ノードにアニメーションをつけ「骨違い投げられ」モーションを用意する必要があります。
- 「骨違い投げられ」再生中には相手キャラクターの姿勢を指定することができます。
- この指定方法は「必須姿勢」の章で解説します。

EF-12 特殊やられ



N_特殊やられ (正面:立ち)	同じ骨のやられ、違う骨のやられを指定します。 ※指定が無い場合は通常のやられが再生されます。
O_特殊やられ (正面:しゃがみ)	同じ骨のやられ、違う骨のやられを指定します。 ※指定が無い場合は通常のやられが再生されます。
P_特殊やられ (背後:立ち)	同じ骨のやられ、違う骨のやられを指定します。 ※指定が無い場合は通常のやられが再生されます。
Q_特殊やられ (背後:しゃがみ)	同じ骨のやられ、違う骨のやられを指定します。 ※指定が無い場合は通常のやられが再生されます。

- 特定の打撃を当てた時に専用の特特殊やられを再生させることができます。
- 攻撃を当てた側の所有する「特殊やられモーション」とを再生します。
- お互いが同じ構造のスケルトンを使っている場合はこれで問題はありません。

アタック(サンプル)

E_状態切り替え	F_行動指定	H_キャンセル(F)	I_先行入力(F)	J_ループ(0/1)	K_状態移行(0/1)	L_移動値加算(0/1)	V_開始補間(F)
STAND[1]	STRIKE	(適量)	(適量)	-	-	-	(適量)

E_コマンド	F_コマンド受付状態	H_キャンセル(0/1)	I_先行入力(0/1)	J_派生元モーション	K_派生受付(F)	L_派生切り替え(F)	M_ホーミング設定
[A:::-:-:-0:-] (Aが押された瞬間)	[STAND][CROUCH] [RUN]	1	1	-	-	-	(適量)

EF-12 骨違い特殊やられ



※姿勢を設定しないとやられ側はセットポーズ(例えばTポーズ)になります。

- 攻撃側と食らい側が異なるスケルトン構造の場合は特殊やられが成立しません。
- これは骨構造が異なるため「特殊やられモーション」が正しく再生されないためです。
- スケルトンの指定は、character.iniの「Skeleton_TAG」に同じ構造とみなすスケルトン名を記入します。
- それ以外は異なるスケルトン構造と判断して「骨違い特殊やられ」を再生します。
- 必須ノードにアニメーションをつけた「骨違い特殊やられ」モーションを用意する必要があります。
- 「骨違い特殊やられ」再生中には相手キャラクターの姿勢を指定することができます。
- この指定方法は「必須姿勢」の章で解説します。

EF-12 おわりに



- ここまで「ダメージ」「ムーブ」「ガード」「アタック」「投げ」「特殊打撃」のモーションの作り方を解説しました。
- これらの組み合わせで様々なアクションを生み出すことができます。
- 次回はモーションのブレンドにより、キャラクターの顔や手に詳細モーションを再生させる方法を説明します。