

102-2

## 「ポリゴンエフェクト その1」

102-2 Polygon effect manual part1

# EF-12 ポリゴンエフェクトとは

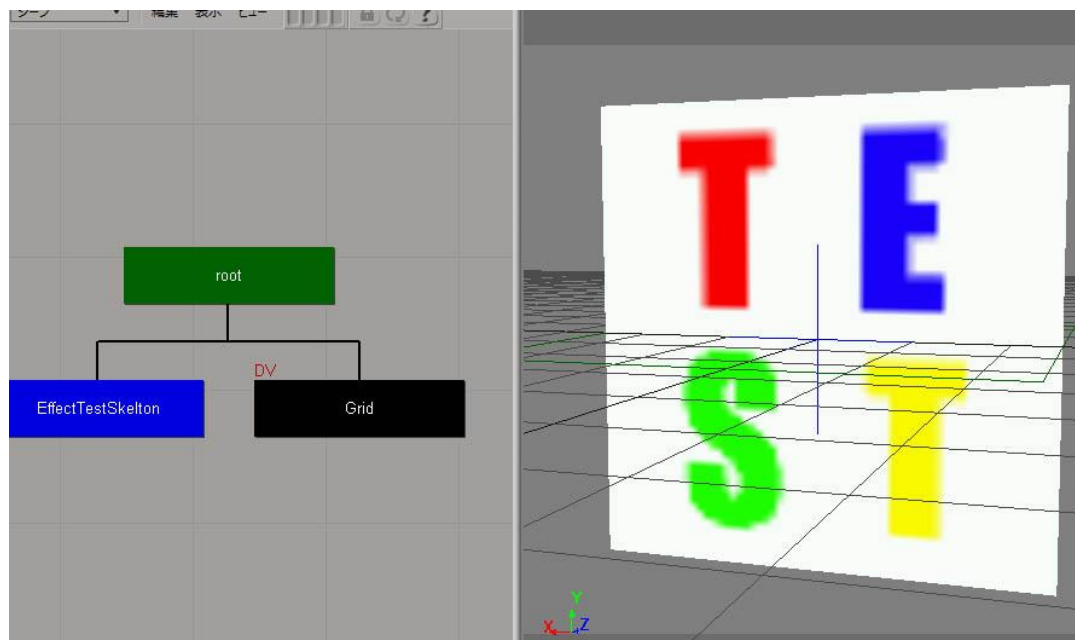
パーティクルのような動的生成されるエフェクトに対して、デザイナーが意図的な形状をデザインして作る固定的なエフェクトを指します。



作例として上図のような、頭からテスト画像が発生するエフェクトを作ってみましょう。

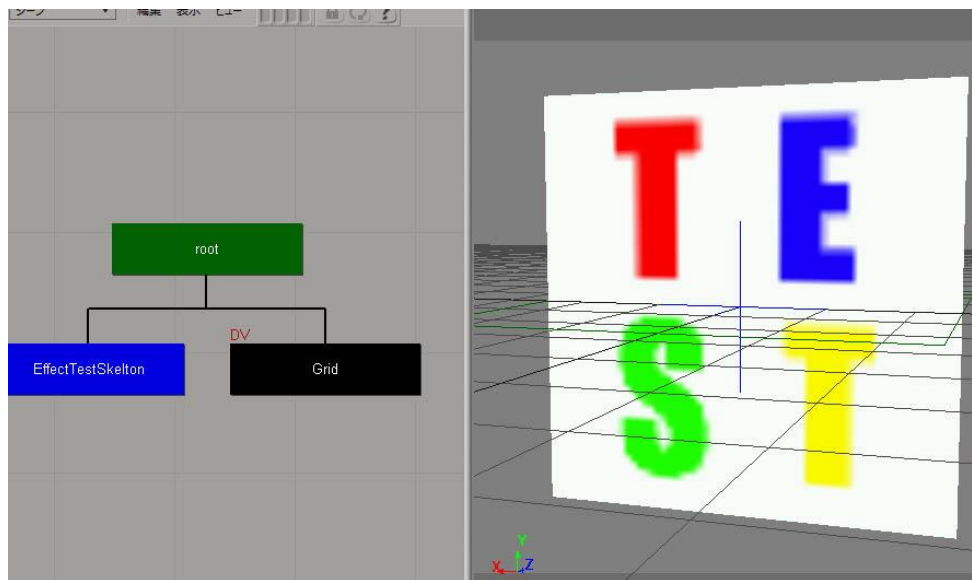
# EF-12 まずモデル作成

- モデルの作り方はキャラと同じなのでキャラのマニュアルを参照してください。[ココ](#) / [ココ](#) / [ココ](#)。つまり当然ですがモデルを作れるくらいのスキルは最低限必要です。



適当に板ポリにテクスチャを貼ってnullなどにウエイト適用。マテリアルの種類は何でも構いません。

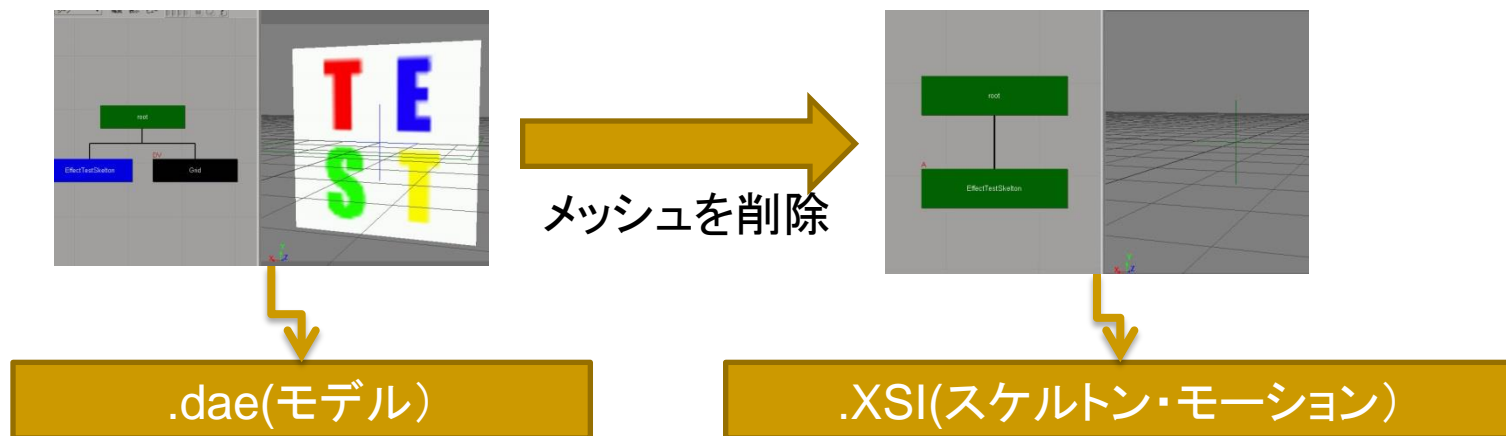
- Nullなどで1つの階層にまとめておきましょう。オブジェクトの命名ルールは自由です。



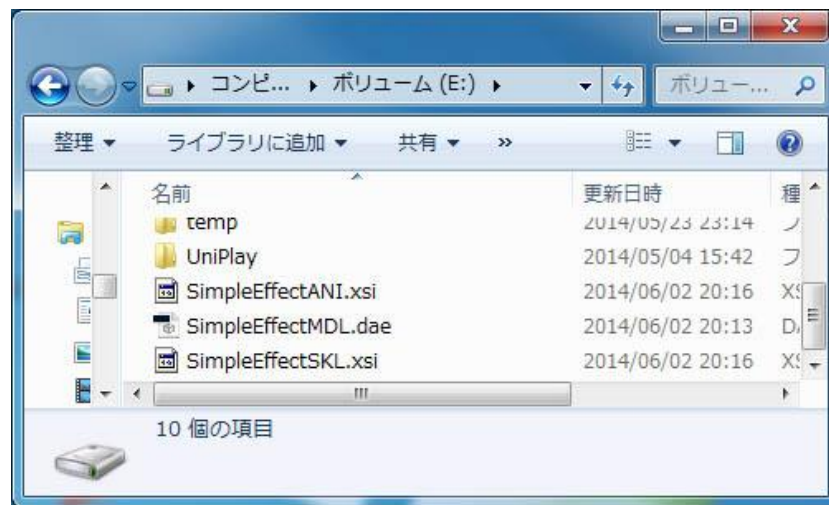
- このデータに予めアニメーションもつけておけば  
モデル・モーショントーンがすべて作れます

# EF-12 データをエクスポート

- このデータでそのままモデル・スケルトン・モーションを出力します。



※まず.daeを出力し、その後メッシュだけ削除した状態で.xsiファイルを出力します。.xsiファイルは1つ出力してコピー&リネームでスケルトン用/モーション用に分けておきましょう。

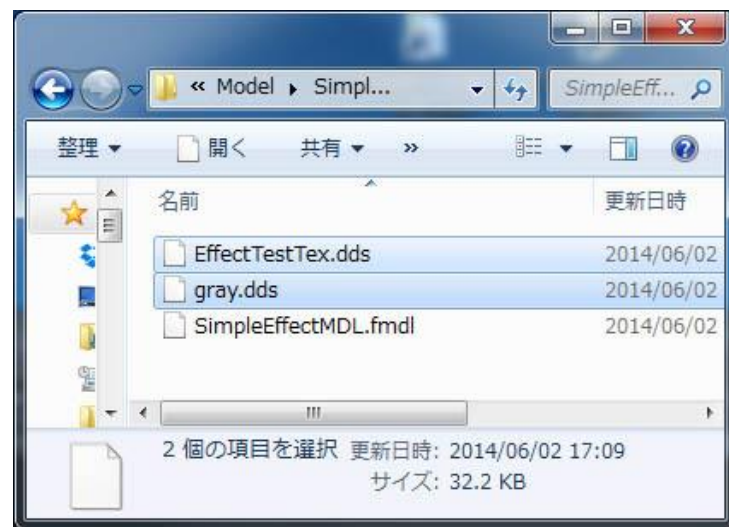


# EF-12 ビューアーで確認

## ■ ビューアーで正しく表示されることを確認



※モデルデータ(.fmdl)にはテクスチャは含まれませんので手動でモデルと同じフォルダにコピーしてください。テクスチャを入れ忘れると何も表示されません。





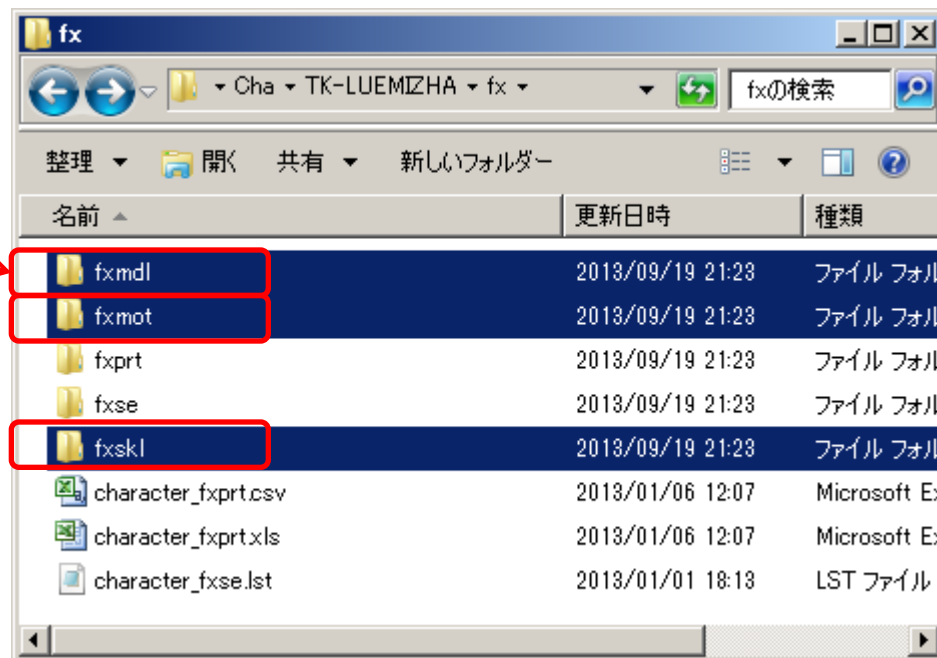
# EF-12 データをビューアからゲームへ

- ビューアに生成されたモデル・モーション・スケルトンを cha/fx以下の各フォルダにコピーします

モデル(fmdl)  
+texture(.dds/tga)

モーション(fmot)

スケルトン(fskl)



# EF-12 エフェクト定義書類に設定記述

- Chaフォルダ直下にあるcharacterfx.xlsを開き、以下のように記述してください。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
1	Save .xls and .csv at once												
2	Valid	ID	effect name	type	life	end ef	hit s	moveY/moveZ	skeleton	motion	model	draw mode	model colo
3	チェック	ID	名前	タイプ	寿命F	収束FX	消滅F	移動量YZ	スケルトン指定	モーション指定	モデル指定	モデルの描画	モデルのカラー
27	ON	3030	波動消滅	break	15				FxHadoh_sk1	[FxHadoh_break:0]	FxHadoh_md1	[1:0:0]	[1:1:1:1:1]
28													
29	ON	8000	キャラ召喚エフェクト	shoot	45				G6Lite_HF	MIRROR_DRAK	SHBP1	[1:0:1]	
30													
31													
32	ON	7777	test	normal	30				SimpleEffectSK1	[SimpleEffectANI:0]	SimpleEffectMDL		
33													
34													

行が有効

あなたの覚えやすい名前

エフェクトの表示時間

IDは重複しなければ0~9999の好きな番号でOK。とりあえず7777に。

波動拳のようにヒットしない、見た目だけのエフェクトはnormal

スケルトンファイル名

モデルファイル名

{スケルトン名:0}  
0は再生方法指定  
(詳細はリファレンスを参照)

ファイル名記述時、拡張子は外してください。



# EF-12 モーションヘッダー設定

- Mthフォルダ内のモーションヘッダーファイルを開き、このエフェクトを出したい技のAH列(Effect(YourChar)\_自分からエフェクト発生)に所定の書式で記述します。

	A	B	AH	
1		Save .xls and .csv at once		
2	必須	ActionName_アクション名	Effect(YourChar)_自分からエフェクト発生	Uppone orCharから変更
3	モーション	ActionName_アクション名	Effect(YourChar)_自分からエフェクト発生	Uppone orCharから変更
4	コマンド	CommandName_技名	-	-
5	イントロ	MotionNo00_モーション0番		
392				
393		●●●StandActions_立ち基本動作●●●		
394	MTH	mtH_FrontStep_前ステップ	-	-
395	MTH	mtH_RearStep_後ろステップ	[2:1:7777:0:[H]]	-
396	MTH	mtH_Fwalk_前歩き	-	-
397	MTH	mtH_LSideStepTurn_振向き左軸移動	-	-
398	MTH	mtH_RSideStepTurn_振向き右軸移動	-	-

この例では後ろステップすると頭部(H)からエフェクトが発生するようにしました。  
設定の細かい数値の意味は[ヘッダーリファレンス](#)を参照してください。

- バックステップしたときに頭からこのようなエフェクトが出れば成功です。



# EF-12 注意点

- ポリゴンエフェクトはビルボードをサポートしていません(パーティクルエフェクトは対応)。ポリゴンエフェクトは“どのアングルから見てもおかしくない”ように制作しましょう。

