

102-3

「ポリゴンエフェクト その2」

102-3 Polygon effect manual part2

- マニュアル1ではこのように、エフェクトが発生した場所で再生されましたが



- 次は発生位置に追従するように設定します。

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ているAH列を以下のように書き換えます。

	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	[2:1:7777:0:[H]]	-

[2:1:7777:1:[H]]	-
------------------	---

セーブしたらゲームを起動してバックステップを出してみましょう

- このようになれば成功です。イメージ図ではちょっとわかりにくいので↑の動画を見てください



EF-12 エフェクトを動かす

- 次は波動拳エフェクトのようにエフェクトを移動させてみましょう。



- 移動はあとで調整しやすいように、エフェクト自体でなくパラメータのほうで設定します。

EF-12 設定

- まずモーションヘッダーでキャラへの追従を1(追従する)に設定していた場合は0にしてください。追従優先なので動かさせません。

94	MTH	mtH_FrontStep_前ステップ	-	-
95	MTH	mtH_RearStep_後ろステップ	[2:1:7777:0[H]]	-

- 次にcharacter_fx.xlsを開き、H行に[0:0.05]と書いてください。最初の値が上下の移動量で2番目の0.05が前後の移動量です(cm/フレーム)。

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1	Save .xls and .csv at once								
2	Valid	ID	effect name	type	life	end effect	hit shift	moveY/moveZ(meter per frame)	skeleton
3	チェック	ID	名前	タイプ	寿命F	収束FX	消滅FX	移動量YZ	スケルトン指
31									
32	ON	7777	test	normal	30			[0:0.05]	SimpleE

- 設定したら両方ともセーブし、ゲームを起動してエフェクトを出してみましょう。

- 失敗していたら成功です。移動パラメータが有効なのは攻撃用のエフェクト「shoot」の設定の時だけだからです。



- D列の[normal]を[shoot]に書き換えて再度ゲームを起動してみてください。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Save .xls and .							
2	Valid	ID	effect name	type	life	end effect	hit shift e	moveY/moveZ(me
3	チェック	ID	名前	タイプ	寿命F	収束FX	消滅FX	移動量YZ
31								
32	ON	7777	test	shoot	30			[0:0.05]
33								

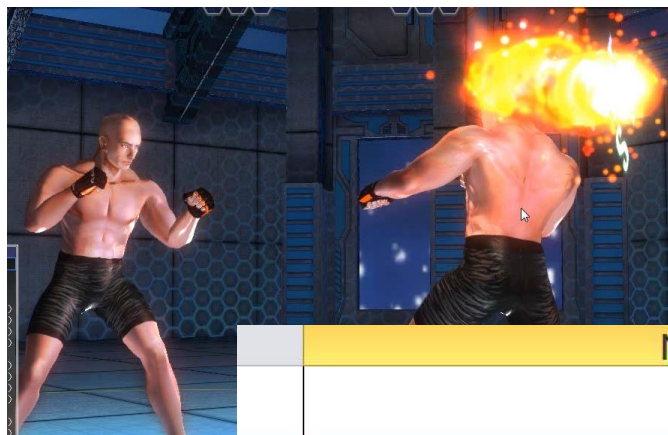
- このビデオのようになれば成功です。



- ①shootの時のみ移動は適用
- ②モーションヘッダーで発生部位に追従する設定だった場合はそちらが優先
- 移動設定する際はこの2点に注意してください。

EF-12 ヒットの設定

- 次はこのエフェクトに攻撃判定を付けてみましょう。



N		
collision		atta
コリジョン設定		攻撃
{1:[root:3.5]}		

- エフェクト設定のN列に{1:[root:3.5]}と記入。エフェクト発生の1フレーム目からrootという部位に半径3.5(35cm)の攻撃判定発生という意味になります。セーブしてゲーム起動、エフェクトを出してみましょう。

- 一度に10回以上ヒットしてしまいます。しかしダメージは全く入っていません。



- 現在は「ヒット判定は出ているが、ヒット時の詳細情報が何もない」という状態です。詳細情報を追加すればちゃんとヒットするようになります。

EF-12 ヒット時詳細設定

- O列に以下のように記入してください。「最大1回あたり判定、99フレーム毎にヒット判定、ダメージ25、自分のPow値加算、相手のpow値加算、ガードされた時の削り率(1で100%)という内容です。

	N	O
1		
2	collision	attack param
3	コリジョン設定	攻撃設定
30		
31		
32	[1:[root:3.5]]	[1:99:25=0.05=0=0.25]
33		
34		

- 設定次第で一つの飛び道具エフェクトに複数回攻撃させたり、ガードされた時に削りダメージをつけたりできます。
- ではセーブしてゲームを起動してみましょう。

EF-12 結果

- 1回だけヒット判定され、ダメージが25入れば成功です。



- character_fx.xlsの各パラメータの詳細についてはエフェクト
ヘッダーリファレンスのほうを読んでください。