

102-4

「ポリゴンエフェクト その3」

102-4 Polygon effect manual part3

EF-12 ヒット後に出るエフェクト

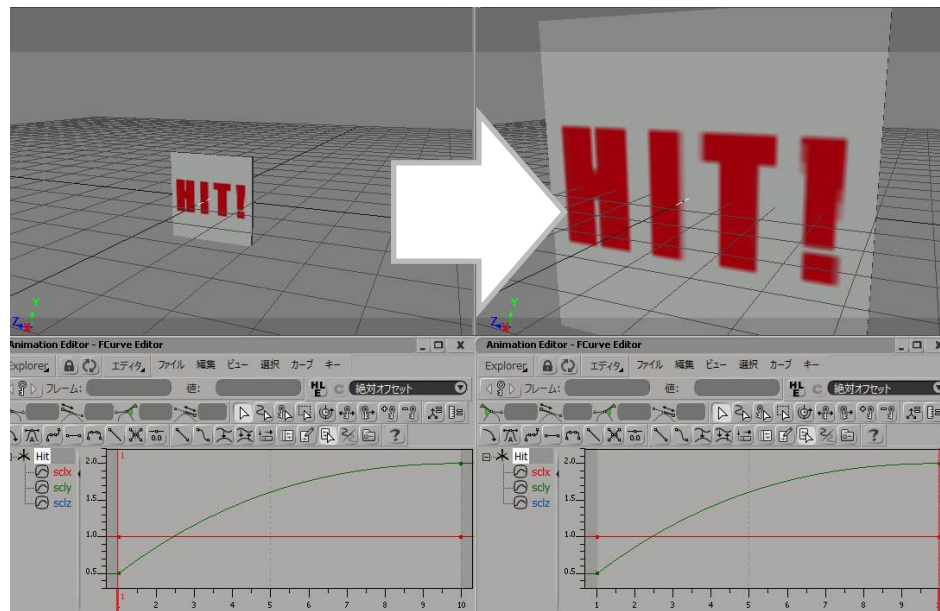
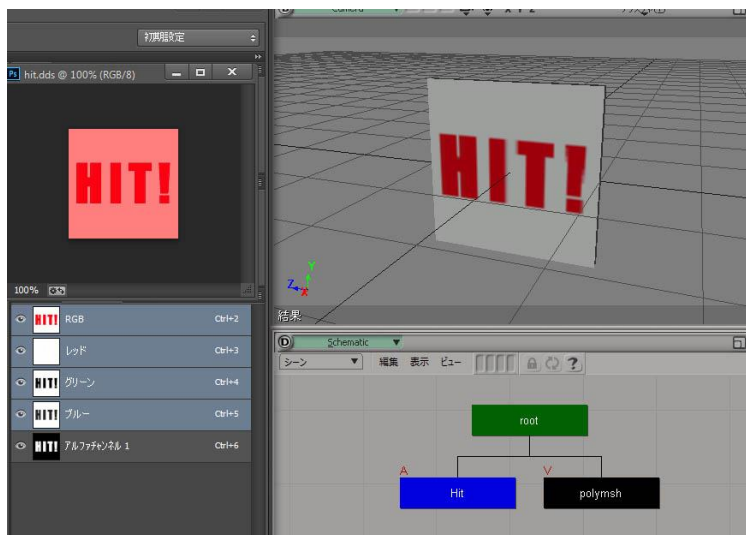
- [102-3_effectmake03_man.pdf]で作成したエフェクトに「ヒット後発生する追加エフェクト」を設定してみましょう。



まずは何でもいいので追加エフェクト用のモデルデータを作成してください。

EF-12 エフェクト用モデル

- サンプルではこんなデータを作ってみました。スケールで拡大するアニメーションになっています。ボーンにエンベロープしてrootでまとめます。



- [102-2_effectmake02_man.pdf]と同じ手順でモデル・モーショントンをコンバートしてビューアーで確認してください。

EF-12 ビューアーでチェック

- HIT!の文字が拡大するデータができていたら、これを[102-2_effectmake02_man.pdf]の手順通りdata¥Cha¥任意のキャラ¥fx以下の各フォルダに置いてください。



- そしてcharacter_fx.xlsを編集します。

- 設定は以下のようにしてください。今回追加したエフェクトが下図のオレンジの行の部分です。

character_fx.xls [互換モード]

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1													
2	Valid	ID	effect name	type	life	end effect	hit shift e	moveY/moveZ(meter per f	skeleton	motion	model	draw mode	mod
3	チェック	ID	名前	タイプ	寿命F	収束FX	消滅FX	移動量YZ	スケルトン指定	モーション指定	モデル指定	モデルの描画	モデル
31													
32	ON	7777	test	shoot	80	7778	7778	[0:0.05]	SimpleEffectSKL	[SimpleEffectANI:0]	SimpleEffectMDL		
33	ON	7778	test hit	break	5				HitEffectSKL	[HitEffectANI:0]	hit	[1:0:0]	
34													

- 最も重要な設定は“割り振ったIDを元エフェクトのF列/G列に記入”することです。F列は「ヒットせずに寿命を迎えた時」、G列は「ヒットしたとき」に発生するエフェクトの指定です。

(それ以外のパラメータ詳細は[エフェクトヘッダーリファレンス](#)を参照してください)

- こんな風にヒット時 & ヒットせず消滅時に[HIT!]という文字が拡大表示されれば成功です。



EF-12 注意

- ヒット後発生エフェクトはヒット判定が複数回ある場合は最後にしか発生しません。このエフェクトは「ヒットを表示する」ものではなく「エフェクトの消滅を表示する」ためのエフェクトだからです(ヒットエフェクトはプログラムで別に表示しています)

2回ヒットする設定にすると1回目のヒットではエフェクト発生せず



2回目のヒット時に表示される