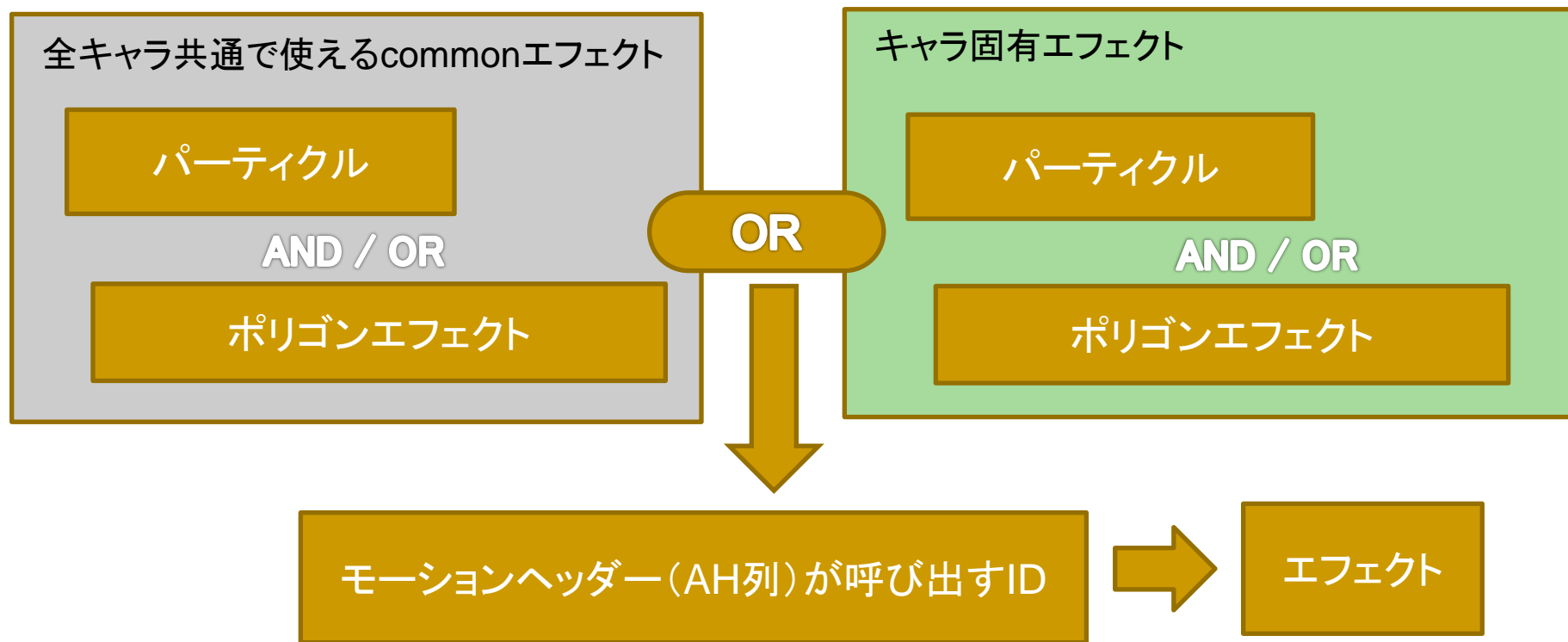


「エフェクトの概要」

102_Effect overview

EF-12 エフェクトの構造

エフェクト再生の流れはこのようなになっています。



※どのキャラも使うようなエフェクトは共通化したほうがいいので管理が共通と固有に分かれています。使い方や仕様は変わりありません。

EF-12 エフェクト再生の流れ

ヘッダーの呼び出し記述方法

モーションヘッダのAH列(自分からエフェクト発生の場合)

共通エフェクトを呼ぶ場合は2番目の数値を0に

例→{2:0:3010:0:[H]}

キャラ固有エフェクトを呼ぶ場合は1にする

例→{2:1:3010:0:[H]}

commonフォルダのcommon_fx.xls
→エフェクト番号はこの書類のB列

各chaフォルダのcharacter_fx.xls
→エフェクト番号はこの書類のB列

記述の意味・・・{2:0:3010:0:[H]}

順に[再生開始フレーム][共通or固有][追従][発生部位]

※追従...キャラの動きについてきて欲しい時に1にする

EF-12 Fxファイル詳細 1

common_fx.xls/character_fx.xlsの中では
「fxフォルダ内にあるモデル・スケルトン・テクスチャ・**パーティクル**」
が設定されています

ID	Name	Model	Motion	Skeleton	Texture	Particle
1	fxmdl	fxmdl				
2	fxmot	fxmot				
3	fxskl	fxskl				
4	fxprt	fxprt				
5	fxprt	fxprt				
6	fxprt	fxprt				
7	fxprt	fxprt				
8	fxprt	fxprt				
9	fxprt	fxprt				
10	fxprt	fxprt				
11	fxprt	fxprt				
12	fxprt	fxprt				
13	fxprt	fxprt				
14	fxprt	fxprt				
15	fxprt	fxprt				
16	fxprt	fxprt				
17	fxprt	fxprt				
18	fxprt	fxprt				
19	fxprt	fxprt				
20	fxprt	fxprt				
21	fxprt	fxprt				
22	fxprt	fxprt				
23	fxprt	fxprt				
24	fxprt	fxprt				
25	fxprt	fxprt				
26	fxprt	fxprt				
27	fxprt	fxprt				
28	fxprt	fxprt				
29	fxprt	fxprt				
30	fxprt	fxprt				
31	fxprt	fxprt				
32	fxprt	fxprt				
33	fxprt	fxprt				
34	fxprt	fxprt				
35	fxprt	fxprt				
36	fxprt	fxprt				
37	fxprt	fxprt				
38	fxprt	fxprt				
39	fxprt	fxprt				
40	fxprt	fxprt				
41	fxprt	fxprt				
42	fxprt	fxprt				
43	fxprt	fxprt				
44	fxprt	fxprt				
45	fxprt	fxprt				
46	fxprt	fxprt				
47	fxprt	fxprt				
48	fxprt	fxprt				
49	fxprt	fxprt				
50	fxprt	fxprt				
51	fxprt	fxprt				
52	fxprt	fxprt				
53	fxprt	fxprt				
54	fxprt	fxprt				
55	fxprt	fxprt				
56	fxprt	fxprt				
57	fxprt	fxprt				
58	fxprt	fxprt				
59	fxprt	fxprt				
60	fxprt	fxprt				
61	fxprt	fxprt				
62	fxprt	fxprt				
63	fxprt	fxprt				
64	fxprt	fxprt				
65	fxprt	fxprt				
66	fxprt	fxprt				
67	fxprt	fxprt				
68	fxprt	fxprt				
69	fxprt	fxprt				
70	fxprt	fxprt				
71	fxprt	fxprt				
72	fxprt	fxprt				
73	fxprt	fxprt				
74	fxprt	fxprt				
75	fxprt	fxprt				
76	fxprt	fxprt				
77	fxprt	fxprt				
78	fxprt	fxprt				
79	fxprt	fxprt				
80	fxprt	fxprt				
81	fxprt	fxprt				
82	fxprt	fxprt				
83	fxprt	fxprt				
84	fxprt	fxprt				
85	fxprt	fxprt				
86	fxprt	fxprt				
87	fxprt	fxprt				
88	fxprt	fxprt				
89	fxprt	fxprt				
90	fxprt	fxprt				
91	fxprt	fxprt				
92	fxprt	fxprt				
93	fxprt	fxprt				
94	fxprt	fxprt				
95	fxprt	fxprt				
96	fxprt	fxprt				
97	fxprt	fxprt				
98	fxprt	fxprt				
99	fxprt	fxprt				
100	fxprt	fxprt				

[fx フォルダ]

>fxmdl(モデル)
>fxmot(モーション)
>fxskl(スケルトン)

>character_fxprt.xls
(パーティクルパラメータ)
>fxprt
(パーティクルテクスチャ)

※これらのデータもキャラ固有・共通の2つある

future links

EF-12 Fxファイル詳細 2

common_fx.xls/character_fx.xlsのY列でパーティクルを呼び出していますが、ここで指定しているIDはfxフォルダの中にあるcommon_fxprt.xls/character_fxprt.xlsのB列で任意に設定したIDです。

	A	B	C	Y	Z	AA
1	チェック	ID	炸	パーティクル設定	ヒットストップ	ヒットしたら相
2						
3	▼▼▼ヒットスパーク・ヒットマーク▼▼▼					
4	ON	1000	通常ヒットスパーク	[1:99:0:1001:[emitter]		
5	ON	1010	強攻撃ヒットスパーク	[1:99:0:1001:[emitter]		
6	ON	1020	カウンターヒットスパーク	[1:99:0:1001:[emitter]		
7	ON	1030	フライ(浮き)ヒットスパーク	[1:99:0:1001:[emitter]		
8	ON	1040	ガード成功	[1:99:0:1001:[emitter]		
9	ON	1050	ガードブレイク	[1:99:0:1001:[emitter]		
10						
11						
12	▼▼▼通常エフェクト▼▼▼					
13	ON	2000	ダメージエフェクト	[1:99:0:1001:[G]] [1:99:0:		
14						
15						
16	▼▼▼攻撃エフェクト▼▼▼					
17						
18	ON	2010	赤い炎	[1:3:1:2010:[emitter]		
19	ON	2011	短い赤い炎	[1:2:1:2010:[emitter]		

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	[Ex	[ID]	[emo]	[Prt. Base]							[Prt. Tex]
2				Shp	ExtA	ExtB	ExtC	TiIA	TiIB	AgI	Tex
19											
20	ON	2100	炎ナズマ多め	line	2	4	3	5	0		1 ef_thn_pr
21											
22	ON	2200	舞い上がる土煙	point	4	2	0	5	0		1 SmokeC
23	ON	2210	光のライン	strip	10	5	0	3	5		1 ef_bandA
24	ON	2220	星1	point	10	5	0	3	5		1 ef_starA
25	ON	2230	星2	point	10	5	0	3	5		1 ef_starB
26	ON	2240	トレイン	strip	10	5	0	3	5		1 ef_bandB
27	ON	2250	キラキラしい泡1	point	5	5	0	3	5		1 SmokeA
28	ON	2260	キラキラしい泡2	point	8	5	0	3	5		1 SmokeB
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											

ここまではそんなに難しくないなので、まずは以下をやってみよう

- ・既存のエフェクトIDを調べて適当なキャラの技に書いてみる
- ・テクスチャを開いて適当に書き換えてみる

続く

ここからは少し(かなり)難しくなってきます

- ・モデルによるエフェクト作成
- ・パーティクルによるエフェクト作成
 - ↳エフェクトエディター使い方マニュアル

→上記を合体させて真の意味での「エフェクト」の作成