

## 110-2 パーティクルエフェクト2

モーションヘッダーでの各種設定

110-2\_particle effect manual

# EF-12 パーティクルを攻撃にしてみる

- パーティクルエフェクトにも攻撃設定などをモーションヘッダーで付与することが可能です。



- マニュアル110-1で制作したエフェクトを攻撃エフェクトにしてみましょ。

# EF-12 エフェクトヘッダーの設定

- 前のマニュアルで設定したエフェクトのcharacter\_fx.xlsを開いて以下の設定を追記します。

	A	B	C	D	E	N	O	P	Q	R
1	Save .xls and .csv at once									
2	Valid	ID	effect name	type	life	collision	attack param	attack	heattack power	attack dir
3	チェック	ID	名前	タイプ	寿命F	コリジョン設定	攻撃設定	攻撃属性	攻撃の強さ	攻撃の方向
4										
5	ON	100	starsplash	shoot	60	[1:[emitter:4.5]]	[1:99:25=0.05=0=0.25]	H	L	F
6										

Shootでないと攻撃判定が出ません

寿命がくると見た目が表示されていても攻撃判定が削除されるのでほどよい長さに

1フレームからemitterという場所に半径4.5(45センチ)の攻撃判定パーティクルの発生場所の名前はemitterと決まっているのでこの名前を指定

1回だけヒット発生  
25ダメージ

弱攻撃

上段

正面からの攻撃

# EF-12 結果

- このようにエフェクトにあたり判定がつきます。しかしエフェクトはその場に出ているので相手が前進してこないとヒットしません。もうちょっと調整してみましょう。





# EF-12 設定をさらに調整

A	B	C	D	E	F	G	H	S
Save .xls and .csv at once								
Valid	ID	effect name	type	life	end effect	hit shift	moveY/moveZ(meter per frame)	force aerial
チェック	ID	名前	タイプ	寿命	収束FX	消滅FX	移動量YZ	浮き(強制)
ON	100	starsplash	shoot	60			[0.0:0.055]	[0.0:8.0]

毎フレーム5.5センチ前に移動する設定

ヒットしたら浮く設定

エフェクトが地面を前進し、ヒット時相手が浮くようになったらOK!



# EF-12 相手のリアクションを設定

- エフェクト攻撃を受けた時の相手の状態変化を設定することも可能です。

Z	AA	AB	AC
hit stop	opponent color change	play effect from opponent when hit	
ヒットストップ	ヒットしたら相手の色変更	ヒットしたら相手からノーマルエフェクト発生	
10	1:60:5:1:1:1:0:0:1	[1:1:2100:1:[B][H][LF][RF]][20:1:2100:1:[B][H][LF][RF]]	

ヒットストップの設定

ヒット時のボディカラー変更(RGBAで指定。Aを0にすれば消すことも可能)

ヒット時に相手から発生するエフェクトの指定。この設定はキャラ固有に定義された稲妻エフェクトを体の各部に2回指定

# EF-12 結果

- エフェクト攻撃ヒット時に相手が10fの間ヒットストップ、真っ赤になり稲妻を出せば成功です。





# EF-12 注意

- エフェクトを光源位置とするライトの設定にはバグがあり、emitterを光源に設定することができません。ですがダミーで適当な骨を設定し、その骨の任意部位にライトを設定することで問題を一応回避可能です(ちょっと手間なだけで実用上の問題は何もありません)。

er fskeleton	point light	pa
スケルトン指定	点光源	ハ
FxHadoh_skl	[1:180:0.5:1:1.5:1:2:2:[body]]	[1

