

流星蝴蝶剑 pos 动画融合解释

作者: [xu365082218](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1509497222198>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<p>以匕首 249 接 250 为例子, 249 是匕首 A2,就是站地面按 2 下 A, 会触发 249 动作, 触发 249 动作后再按上 A, 会触发 250 动作

Pose 249

{

source 0 [0 表示使用 character.amb,1 表示使用角色 amb 动画文件]

Start 9024 [片段起始]

End 9061[片段结束]

EffectType 0 [无效]

EffectID Pos249 [ef 特效文件]

Blend [首部融合, 上个动作 link 到此动作时发生的融合]

{

Start 9024

End 9027

Speed 1

Action

{

start 9028

end 9034

speed 1

Blend [首部融合, 表示动作在由其他动作通过 NextPose 调用时, 上个动画由 NextPose 末尾帧 到此 Start 帧来做融合]

{

Start 9035

End 9061

Speed 1

Attack

{

bone = "bad L Thigh","bad L Calf","bad L Foot",

"bau Spine1"

Start 9029

End 9031

AttackType 0

CheckFriend 0

DefenseValue 0

DefenseMove 4

TargetValue 0

TargetMove 4

TargetPose 091

TargetPoseFront 091

TargetPoseBack 094

TargetPoseLeft 093

TargetPoseRight 092

NextPose

{

Start 9028

End 9045 会在 9045 帧, 与后面招式动作的 最后一个 blend 的第一帧进行过渡算法 CrossFade

Time 0.3 CrossFade 的时间是 0.3 秒, 并非 2 个动作的间隔, 是 2 个动作过渡的时长, 时间越长, 2 个帧过渡的越平滑


```
}<br>
Pose 250<br>
{<br>
source 0<br>
Start 9070<br>
End 9109<br>
EffectType 0<br>
EffectID Pos250<br>
Blend<br>
{<br>
Start 9070<br>
End 9077<br>
Speed 1<br>
}<br>
Action<br>
{<br>
start 9078<br>
end 9085<br>
speed 1<br>
}<br>
Blend<br>
{<br>
Start 9086<br>
End 9109<br>
Speed 0.8<br>
}<br>
Attack<br>
{<br>
bone = "weapon","bau R UpperArm",<br>
"bau R Forearm","bau R Hand"<br>
Start 9080<br>
End 9083<br>
AttackType 0<br>
CheckFriend 0<br>
DefenseValue 0<br>
DefenseMove 5<br>
TargetValue 0<br>
TargetMove 2<br>
TargetPose 110<br>
TargetPoseFront 110<br>
TargetPoseBack 110<br>
TargetPoseLeft 110<br>
TargetPoseRight 110<br>
}<br>
Drag<br>
{<br>
Start 9079<br>
End 9084<br>
Time 0.05<br>
Color 255,255,198<br>
}<br>
NextPose<br>
{<br>
Start 9078<br>
```

```
End 9090<br>  
Time 0.3<br>  
</p>
```

<p>在这里就是 249 在自身的 9028 帧到 9045 帧之间接受输入，如果输入了 250 的招式[上 A]，那当播放到 9045 帧时。会由 9045 帧 耗费 0.3S 过渡到 动作 250 的 9086 帧

而没有 NextPose 的动作，任意时刻都接受输入，要么直接切换动作，要么等融合帧到达，要么动作结束时切换

249 的动作如果播放完毕再调用 250，那么 249 有一个回身动作，而在游戏里，切换到 250 时这个身动作是没有播放的。可以肯定，249 回身的这一段动画，被跳过去了

而 250 动作有一个出身动作，这个动作在游戏里也是没有的，

所以是 249 的末端被丢弃了一截，250 前端丢弃了一截后 然后 2 个动画剩下的部分融合在一起的</p>