



链滴

pose 连招的原理

作者: [xu365082218](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1509528098890>

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>拿 249-250-251, 匕首的 A A 上 A, 会连续触发 249 连 250 连 251

一般一个攻击动画具有 2 个以上的 blend, 第一个 blend 的末尾帧, 决定其他攻击动作调用此动作, 插值的目的帧, 第一个 blend 的首帧指明, 其他非攻击招式动作后接此动作时, 插值的目的帧

而 blend 和 action 的区别是, blend 是可切换动作帧, action 是攻击范围帧, 一般的 attackbox 在 action 指定的帧范围内打开, 超过了就关闭, 而 action 应该是为了策划更好的调整打击感, 给策看的, 就是方便调整攻击盒在哪一帧开启哪一帧关闭

blend 是可切换动作帧是什么意思呢

打个比方, 匕首 右 A(pose253), 接上上 A(pose255), 有 2 种情况

一种是在右 A 动作还在末尾没完成时, 输入上上 A, 慢一点, 就会得到右 A 动作的收招的前几帧, 后再切换到 上上 A 动作

另一种是在右 A 动作还不到末尾时输入上上 A, 右 A 动作的收招的那几帧就不会显示出来, 而直接换到上上 A

这个是非常重要的, 虽然很细节, 但是对动画的衔接流畅与否非常关键。</p>
<p>Pose 249

{

source 0

Start 9024

End 9061

EffectType 0

EffectID Pos249

Blend

{

Start 9024 由其他非攻击动画切换到动画 249 时, 由其他动作的当前帧, 与 9024 帧之间做插值

End 9027 由其他攻击动画通过 nextpose 切换到动画 249 时, 由其他动作的当前帧, 与 9027 帧间做插值。这个看起来不明显 (动作 250 非常明显, 后面举例)

Speed 1

}

Action

{

略

}

Blend

{

Start 9035 当动画处于此片段内, 可以由此动画开始去往其他动作的融合帧做插值。此前帧为动作摇, 且与 nextpose 的 9028 构成输入限制帧 9028-9035 间接受输入, 9035 帧时切换。

End 9061 9045 帧到 9061 帧之间, 不许切换动作, 动作后摇

Speed 1

}

Attack

{

略

}

NextPose

{

Start 9028 与 end 构成输入限制帧 9028 到 9045 接受输入, 如果当前帧是 9035-9045 则直接播放 否则链接动作, 等动作自己播放到 9035 时查询有无链接

End 9045

Time 0.3 与下个动作的首融合帧插值总时长,(只限定连招, 普通 link, 默认的转向 Idle 不受其影响 招就是得到正确输入后状态切换, link 就是没得到正确输入后的默认连招)

}

}</p>
<p>动作 250 举例 (拿匕首武器)

Pose 250


```
{<br>
source 0<br>
Start 9070<br>
End 9109<br>
EffectType 0<br>
EffectID Pos250<br>
Blend<br>
```

```
{<br>
```

Start 9070 这里说过，站地面由前跑 +A 进入动作 250，就是前 A，从 9070 开始播放，这个是完的动作，有一个很明显的转身向前的过程，然后后刺

End 9077 由其他攻击动作后接此动作时，类似由 249 连到此动作，这个动作，是没有向前转身的程的，可以很好的接到 249 上


```
Speed 1<br>
```

```
</br>
```

```
其他段略<br>
```

```
</p>
```

<p>有了 2 个关键帧和一个时间，就可以在中间按时间插值</p>

<p>这里看到，一个动作，通过定义在哪些帧接受输入，（就是 nextpose 的 start 与 end 的之间受输入,如果没有则整个片段都接受输入) 接受输入后，通过多久往下个动作的第一个融合帧做插值。<r>

然后再在 character.act 里写好输入，每一行代表后面的招式，都用此行的行号，进行一个输出，后又有各个姿势之间的转换</p>

<p>一般情况下，是角色在 IDLE 下，能够触发任何 group 里定义的招式，但是有的 group 定义了序列招式，那么 IDLE 只能连接这个序列的第一招

类似 group(248-249)，IDLE 只能前往 248，不能直接调用 249，那么 248 这种，就是连招入口，有的 group 的首招构成了连招入口表</p>

<p>除了 IDLE,动作之外，还有前跑 144，后走 左走 右走，8 个跳，可能动作 180(掉落地面)也可以招，那这些非攻击招式，要遍历一次，然后每个非攻击招式，都可以连接那些连招入口表的那些动作

这样在任意动作的状态下，查找这个动作包含的连招入口表里的动作</p>

<p>类似 144 前跑，他是包含了整个 group 连招入口表的，遍历入口表，遍历动作输入，就是每个口的连招 类似 250 (匕首上 A)，他的输入达到了没有。动作 250 (条件 1) 需要佩戴装备匕首，(条件 2) 攻击键按下，(条件 3) 上键的状态如果是压下 (前走必定按住了前)，(条件 4)如果有 nextpose 判断是否在 nextpose 限定的帧内，(条件 5) 针对绝招或者爆气之类，需要怒气，如果都满足么触发连招，如果没有满足，那么在非必要条件下，会清除连招缓冲区的输入 (比如没有气的时候发首绝招后前前手，可以看到打出来的是 A，这个表明，识别了后前前手，但是没有怒气，所以删除方缓冲 (就是上下左右) 所以下一次判定就只有攻击。</p>

<p>这里可以看到非攻击动作，是没有 nextpose 和融合那些的，也就是没有限定什么时候接受输入 (什么时候输入，什么时候播放)

而攻击动作必须限定在哪些帧内才能切换，否则动作的第一帧只要满足输入就会切换，那么攻击动作变得响应输入非常快，很飘的感觉</p>

<p>到这里流星的整个 pose 原理基本弄清，后面参考此原理来写代码实现整个 pose 连招.</p>

<p>以下是猜测部分

loopStart 和 loopEnd 相等的时候 代表一个特殊锁帧事件，这个事件针对每个动作应该都有代码处，有的是 等待从空中落地，有的是切换武器调用

Action 段，大致会使角色忽略重力，也就是动作上包含了向 Y 轴的位移，忽略重力以后，就不会动往上位移 角色却下落，类似锤子绝招，他的位移是动画带的。而锤绝到了落地的 pose328 5589 帧是锁帧，等待从空中落到地面解锁，之后的帧就是后摇脚踢锤子后收回锤子</p>

<p>2017/11/8 更新

每个 blend 都是可切换帧，在动作运行过程中，有可能是在动作的第二段得到输入转到下一个动作，有可能是第三段得到输入转到下一个动作，类似匕首动作右 A Pose253 其有 3 个 blend 2 个 action blend 决定了，如果在某一帧得到输入后，要转变动作，需要看是在哪一个 blend 前得到的输入，要换动作就会在此 blend 第一帧时开始转换，此问题解决好，动作的连贯性就会跟游戏一致</p>