

◇【制御－要素】アニメーションコモンについて

本コモンでは以下2つのUDBを用いてアニメーションの設定する仕様となります。

①アニメーション（制御）・・・設定項目の意味については8～15Pを参照願います。

アニメーション（要素）で設定した基本的なアニメ設定を制御します。
フラッシュや、SE再生といった機能などを搭載できます。

②アニメーション（要素）・・・設定項目の意味については2～7Pを参照願います。

アニメーション画像を設定し、基本的なアニメ設定をします。
SE等は設定できず、画像の動き、大きさ、色調などを設定できます。

【アニメーション（要素）】で設定したアニメを、
【アニメーション（制御）】で更に細かく調整するというイメージでアニメーションを作成します。

そういったコモンとなりますので、【アニメーション（要素）】の項目から説明を記載しております。
本コモンの機能についてはなるべく細かく説明を記したつもりですが、
説明だけでは分かりにくい所がありますので、実際にサンプルの設定を変えてどの様な変化が
現れるのか見ていくことをお勧めします。

●要素アニメーションについて1 (アニメの表示)

- [0]アニメーション画像ファイル
アニメーション画像ファイルを設定します。
別項目で分割数を設定できますので、一つの画像でもアニメーションは可能です。
- [1]アニメ分割数【横】
1つの画像ファイルの横方向分割数を設定します。
- [2]アニメ分割数【縦】
1つの画像ファイルの縦方向分割数を設定します。
- [3]開始パターン
アニメの開始パターンを設定します。
開始パターンが終了パターンよりも大きく設定しても問題なくその場合は逆再生となります。
- [4]終了パターン
アニメの終了パターンを設定します。
終了パターンが開始パターンよりも大きく設定しても問題なくその場合は逆再生となります。
- [5]1パターン毎のデレイ
アニメ再生においてアニメパターンの変化速度を設定します。
この数値が大きいほどにゆっくりと再生されます。
- [6]ループ数
同じアニメーションを何回再生させるかを設定します。
紛らわしい表現ですが、「ループ数 = 1」は再生回数が1回となります。

ループ数をマイナスとすると総アニメ数をループ数の絶対値とします。
この機能を利用することによって、1枚絵の画像であっても長い時間アニメーションすることができます。
(パーティクルの表示などに使えるかもしれません。)
- [7]アニメ開始前デレイ
コモンでアニメ呼び出し後、アニメ再生までの「間」を設定します。
別項目でサブアニメを設定しますので、その兼ね合いで時間差でアニメ再生する場合に使えます。
- [8]表示方法
アニメ画像の表示方法を設定します。
通常、加算、乗算、除算の設定を選べます。
- [9~10]位置Xズレ (最大、最小)
コモンでアニメ表示位置 (中心) を決定しますが、その位置からの横方向のずれを設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [11~12]位置Yズレ (最大、最小)
コモンでアニメ表示位置 (中心) を設定しますが、その位置からの縦方向のずれを設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。

●要素アニメーションについて2 (速度、回転)

- [13~14]速度X (最大、最小)
横方向の速度を設定をし、アニメ自体動かすことができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [15]速度X (パターン)
横方向位置変動のパターンを設定します。([5]で設定したディレイが1パターンに相当)
- [16~17]速度Y (最大、最小)
縦方向の速度を設定をし、アニメ自体動かすことができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [18]速度Y (パターン)
縦方向位置変動のパターンを設定します。([5]で設定したディレイが1パターンに相当)
- [19~20]加速度X (最大、最小)
横方向の加速度を設定をし、速度Xを変動させることができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [21]加速度X (パターン)
横方向速度変動のパターンを設定します。([5]で設定したディレイが1パターンに相当)
- [22~23]加速度Y (最大、最小)
縦方向の加速度を設定をし、速度Yを変動させることができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [24]加速度Y (パターン)
縦方向速度変動のパターンを設定します。([5]で設定したディレイが1パターンに相当)
- [25~26]角度 (最大、最小)
画像表示の際の角度を設定します。(0が画像ファイル通りで数値は0.1°単位となります。)
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [27~28]角速度 (最大、最小)
パターン変化毎の角度変化量を設定をし画像を回転させることができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [29]角速度 (パターン)
角度変動のパターンを設定します。([5]で設定したディレイが1パターンに相当)
- [30~31]角加速度 (最大、最小)
パターン変化毎の角速度変化量を設定をし回転を加速させることができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [32]角加速度 (パターン)
角速度変動のパターンを設定します。([5]で設定したディレイが1パターンに相当)

●要素アニメーションについて3 (不透明度)

- [33~34]不透明度 (最大、最小)
画像表示の際の不透明度の設定します。(255が画像ファイル通りとなります。)
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [35~36]不透明度速度 (最大、最小)
不透明度のパターン毎の変化量を設定できます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [37]不透明度速度 (パターン)
不透明度の変動のパターンを設定します。([5]で設定したディレイが1パターンに相当)
- [38~39]不透明加度速度 (最大、最小)
不透明度速度のパターン毎の変化量を設定できます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [40]不透明度速度 (パターン)
不透明度速度の変動のパターンを設定します。([5]で設定したディレイが1パターンに相当)

●要素アニメーションについて4 (拡大率)

- [41]拡大方向設定
縦横拡大方向を同じにするか設定します。
「X=Y(設定無視)」に設定すると拡大率に幅があっても、常に縦と横の拡大率が同一になります。
- [42~43]拡大率X【最大】
画像横方向の拡大率を設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [44~45]拡大率Y【最大】
画像縦方向の拡大率を設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [46~47]拡大率速度X (最大、最小)
パターン変化毎の横方向拡大率変化量を設定をし画像を拡大・収縮することができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [48]拡大率速度X (パターン)
横方向拡大率変動のパターンを設定します。 ([5]で設定したデレイが1パターンに相当)
- [49~50]拡大率速度Y (最大、最小)
パターン変化毎の縦方向拡大率変化量を設定をし画像を拡大・収縮することができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [51]拡大率速度Y (パターン)
縦方向拡大率変動のパターンを設定します。 ([5]で設定したデレイが1パターンに相当)
- [52~53]拡大率加速度X (最大、最小)
パターン変化毎の横方向拡大率速度の変化量を設定をし画像を拡大・収縮を加速することができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [54]拡大率加速度X (パターン)
横方向拡大率速度変動のパターンを設定します。 ([5]で設定したデレイが1パターンに相当)
- [55~56]拡大率加速度Y (最大、最小)
パターン変化毎の縦方向拡大率速度の変化量を設定をし画像を拡大・収縮を加速することができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [57]拡大率加速度Y (パターン)
縦方向拡大率速度変動のパターンを設定します。 ([5]で設定したデレイが1パターンに相当)

●要素アニメーションについて5 (色調、残像)

- ・[58~59]R設定 (最大、最小)
色調Rを設定します。(0~200の範囲内で設定します。)
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- ・[60~61]R変調速度 (最大、最小)
パターン変化毎の色調Rの変化量を設定をし色調を変化させることができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- ・[62]R変調速度 (パターン)
色調Rの変動パターンを設定します。([5]で設定したディレイが1パターンに相当)
- ・[63~64]G設定 (最大、最小)
色調Gを設定します。(0~200の範囲内で設定します。)
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- ・[65~66]G変調速度 (最大、最小)
パターン変化毎の色調Gの変化量を設定をし色調を変化させることができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- ・[67]G変調速度 (パターン)
色調Gの変動パターンを設定します。([5]で設定したディレイが1パターンに相当)
- ・[68~69]B設定 (最大、最小)
色調Bを設定します。(0~200の範囲内で設定します。)
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- ・[70~71]B変調速度 (最大、最小)
パターン変化毎の色調Bの変化量を設定をし色調を変化させることができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- ・[72]B変調速度 (パターン)
色調Bの変動パターンを設定します。([5]で設定したディレイが1パターンに相当)
- ・[73]残像発生パターン
残像を発生させるパターン設定をできます。
例えば、パターン設定 = 2 で、
総アニメ数が40の場合は20個の残像が発生します。
- ・[74]残像持続時間
発生した残像を残す時間 (フレーム数) を設定します。
この数値が大きいほどに残像が長く残ります。

●要素アニメーションについて6 (サブアニメ)

- ・[75~79]サブアニメ (1~5)
「アニメーション (要素)」で設定したアニメを同時に発生させることができます。
同時に5つまで設定可能です。
- ・[80~81]サブ1X変調 (最大、最小)
サブアニメ1の表示を横方向へ変調できます。
- ・[82~83]サブ2Y変調 (最大、最小)
サブアニメ1の表示を縦方向へ変調できます。
- ・[84~99]
サブアニメ2~5の表示を変調できます。
(サブアニメ1の変調と同じなので説明を省略)

※この機能を使うことでアニメ設定数の削減が可能と思い搭載しました。
具体的な設定例はサンプルに同梱しました「フレームピラー」の設定を参照願います。

■ 制御アニメーションについて1 (基本設定)

- [0]要素指定

アニメーション（要素）で設定したデータ番号をしています。
以後の設定でさらに詳細を設定します。

- [1]座標指定

アニメ表示の位置についてのモードを決めます。

- [0]直接指定

- 設定[2~3]で設定した座標を中心にアニメ表示します。

- [1]対象Slotを参照（単体）

- 戦闘において対象Slotを中心にアニメ表示します。

- [2]全体表示

- 戦闘において1回だけアニメ表示します。（敵か味方で表示Y位置が変わります。）

- [3]全体表示（強制中心）

- 戦闘において1回だけ画面中心にアニメ表示します。

- [4]全体表示（直接指示）

- 戦闘において1回だけ設定[2~3]で設定した座標を中心にアニメ表示します。

- [2~3]直接指示時（X,Y座標）

[1]で設定が0、4とした時のアニメ表示位置を設定できます。

■ 制御アニメーションについて2 (SE設定)

・[4]SE設定

SEを複数設定することができます。

文字列で設定し、改行することで幾つでも設定できます。

●『設定例』

```
SE/[Effect]Thunder1_panop.ogg  
SE/[Effect]Bomb1_panop.ogg
```

この設定例では、2つのSEを再生が可能になります。

・[5]パターン設定

SE発生のパターンを設定できます。

●『設定例1』

```
1  
5
```

この設定例では「SE設定」で設定したSEをアニメ表示コモンの起動後に即座に再生します。

その後、SE発生数が2以上の場合は1フレーム後にまた1つ目のSEを再生させ、

5フレーム後に2つ目のSEを発生させます。

●『設定例2』

```
-1  
-5
```

この設定例では「SE設定」で設定したSEをアニメ表示コモンの起動後に、

1フレーム後に1つ目のSEを再生させ、

5フレーム後に2つ目のSEを発生させます。

※：要素アニメのディレイとは別ですので注意願います。

・[6]発生数/Vol設定

SEの発生数と音量の設定ができます。

●『設定例』

```
2150  
12050
```

この設定例では1つ目のSEを音量150で2回発生させ、

2つ目のSEを音量50で12回発生させます。

音量は1000を超えることはありませんので、ここで発生数も設定するようにしました。

・[7]Hz設定

SEのHz設定ができます。

●『設定例』

```
100  
50
```

この設定例では1つ目のSEのHz設定100で発生させ、

2つ目のSEをHz設定50で発生させます。

・[8]SE Check

この項目は設定ではなく、SEのファイル参照先のチェック用です。

フォルダを確認して手入力するとミスしやすいので、ここでチェックしてコピー・ペーストすることをお勧めします。

■ 制御アニメーションについて3 (フラッシュの基本設定)

・[9]フラッシュ回数

フラッシュの回数を設定します。
フラッシュさせたくない場合は「0」と設定してください。

・[10]フラッシュパターン

フラッシュパターンは正負の設定で変わります。

(正の場合)

アニメ表示コモンの起動後に即座にフラッシュし、
フラッシュ回数が2以上の場合は設定した数値分のフレーム後にフラッシュします。

(負の場合)

アニメ表示コモンの起動後に設定した数値の絶対値分のフレーム後にフラッシュします。

・[11~12]フラッシュR (最大、最小)

フラッシュの色調R設定ができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。

・[13~14]フラッシュG (最大、最小)

フラッシュの色調G設定ができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。

・[15~16]フラッシュB (最大、最小)

フラッシュの色調B設定ができます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。

・[17]フラッシュ時間

1回のフラッシュ時間を設定できます。

・[18]フラッシュタイプ1

フラッシュはフラッシュ用に画像を設定する必要があります。
お勧めは同梱している「white.png」です。
フラッシュとして背景画像を使いたい場合にも対応したいためこの様にしてみました。

・[19]フラッシュタイプ2

フラッシュタイプ1で設定したフラッシュ画像の表示方法を設定します。
通常、加算、乗算、除算の設定を選べます。

■ 制御アニメーションについて4 (フラッシュ詳細設定)

- [20]フラッシュ初期不透明度
フラッシュ発生時の不透明度を設定します。(詳しくは[21]も参照)
- [21]フラッシュ最終不透明度
フラッシュの最終不透明度を設定します。
[20]の初期不透明度からフラッシュ時間だけかけて不透明度を最終不透明度とします。
- [22~23]フラッシュ (初期・最終) 拡大率
フラッシュ発生時のフラッシュ画像初期、最終拡大率を設定します。
拡大率はフラッシュ中に[初期]から[最終]まで変化していきます。
- [24~25]フラッシュ角度 (最大、最小)
フラッシュ用画像のフラッシュ発生時角度を設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [26~27]角度変化 (最大、最小)
フラッシュを複数回行う場合の、1回ごとのフラッシュ角度変化を設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [28~29]フラッシュ分割 (横、縦)
フラッシュ用画像の一部パターンのみを使用したい場合は画像分割を設定します。
- [30]フラッシュパターン
フラッシュ用画像の一部パターンのみを使用したい場合は画像分割を[24~25]で設定し、希望のパターンをここで設定します。

■ 制御アニメーションについて5 (要素アニメ設定の制御)

- [31]ループ回数制御
アニメーション（要素）のループ回数を強制的に変更します。
[32]でループ回数変更を適用するかを決定します。
- [32]適用範囲
[31]のループ回数適用範囲を決定します。
適用しない、メインアニメのみ適用、メインとサブアニメに適用の3パターンがあります。
- [33]サブアニメ位置乱数
サブアニメの位置乱数設定を無視します。
メインアニメの位置が乱数設定で、サブアニメはメインアニメを基準としたい場合に使います。
- [34]位置初期設定固定
アニメーション（要素）設定でアニメをループさせている場合は、
1回目のアニメ位置を記録し2回目以降のアニメ位置を記録した位置で再生するかを決定します。
- [35]向き反転
アニメーション（要素）の拡大率を縦、横それぞれ反転させるかを決めます。
ランダムに反転する場合も可能です。
- [36]ベースピクチャNo加算
制御、要素のアニメーションのピクチャNoを加算します。
[37]の機能と[77~85]の後続アニメの機能と併用することで、制御アニメの同時再生を可能とします。
- [37]ウェイト無効
アニメーション（要素）の再生時間を無視するかどうかを決定します。
無視した場合はアニメーション再生直後に次の処理が可能となります。
- [38~39]発生前後ウェイト
項目名の通りです。
発生前後のウェイトを設定します。

■ 制御アニメーションについて6 (同時制御モードの基本設定)

- [40]同時制御モード
[41~70]の設定は特殊な「同時制御」なるモード設定となります。
ここでは「同時制御」を行なうかどうかを決定します。
(同時制御は同じアニメーション要素を「同時」に再生させる機能となります。)
- [41~42]発生数 (共通) (最大、最小)
同時制御する場合の、アニメーション (要素) の数を設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [43~44]発生間隔 (共通) (最大、最小)
同時制御する場合の、アニメーション (要素) の発生間隔を設定します。
発生間隔を小さく発生数が多い場合はエラーとなる場合があるのでご注意ください。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [45~46]初期発生角度 (円周) (最大、最小)
アニメーション再生位置を中心に円周位置にアニメを同時制御する場合に設定します。
[47~48]で角度変化させていくことによって円周上にアニメーション再生できます。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [47~48]角度変化 (円周) (最大、最小)
同時制御アニメーションの発生位置角度を発生毎に変化させる際に設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [49~50]半径 (円周) (最大、最小)
同時制御アニメーションを円周上に発生させる際の半径を設定します。
この設定が0の場合が通常の同時制御となります。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [51~52]半径変化量 (円周) (最大、最小)
同時制御アニメーションの発生毎に半径を変化させる際に設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [53~54]角度変化 (共通) (最大、最小)
同時制御アニメーションの発生毎に画像角度に変化をつけたい場合に設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [55~56]速度方向 (円周) (最大、最小)
速度方向を円周上の向きに合わせてどれだけ角度変化せるかを決定します。
「-1」で変化させないようし、
0以上とすると、速度方向の角度変化機能が有効となります。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。

■ 制御アニメーションについて7 (同時制御モードの詳細設定)

- [57~58]位置X速度 (共通) (最大、最小)
同時制御アニメーションの発生毎 ([59]でパターンを決定) に位置Xの変動値を設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [59]位置X速度 (共通) (パターン)
[57~58]にて設定した位置X変動のパターンを設定します。
- [60~61]位置Y速度 (共通) (最大、最小)
同時制御アニメーションの発生毎 ([62]でパターンを決定) に位置Yの変動値を設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [62]位置Y速度 (共通) (パターン)
[60~61]にて設定した位置Y変動のパターンを設定します。
- [63~64]位置X加速度 (共通) (最大、最小)
同時制御アニメーションの発生毎 ([65]でパターンを決定) に位置Xの変動加速度設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [65]位置Y加速度 (共通) (パターン)
[63~64]にて設定した位置X加速度のパターンを設定します。
- [66~67]位置Y加速度 (共通) (最大、最小)
同時制御アニメーションの発生毎 ([68]でパターンを決定) に位置Yの変動加速度設定します。
最大と最小と記載がありますが、数値が逆転しても問題ありません。
- [68]位置Y加速度 (共通) (パターン)
[66~67]にて設定した位置Y加速度のパターンを設定します。
- [69]位置X速度反転 (共通)
位置変動X速度を反点させるパターンを設定します。
0の場合は反転しません。
- [70]位置Y速度反転 (共通)
位置変動Y速度を反点させるパターンを設定します。
0の場合は反転しません。

■ 制御アニメーションについて8 (反転制御、後続アニメ)

- [71]角速度反転パターン
アニメーション(要素)に角速度設定がある場合は、
ここで設定したパターンに達すると回転方向が反転します。
- [72~73]拡大率X,Y反転パターン
アニメーション(要素)に拡大率速度設定がある場合は、
ここで設定したパターンに達すると拡大率速度が反転します。
- [74~75]速度X,Y反転パターン
アニメーション(要素)に速度設定がある場合は、
ここで設定したパターンに達すると速度が反転します。
- [76]アニメ反転パターン
アニメーション(要素)にアニメパターンがある場合は、
ここで設定したパターンに達するとアニメパターンの方向 (次のアニメパターン) が反転します。
- [77~85]後続アニメ
アニメーション (制御) のアニメ終了後に再生する別のアニメーション (制御) を設定します。
後続アニメ1から始まり9個まで設定可能です。
- [86~94]後続アニメ開始ウェイト
各後続アニメの開始ウェイトに追加したいウェイトを設定できます。
[36]のベースピクチャNo加算と[38]のウェイト無効を合わせて使うと、複数のアニメーション (制御) を再生できます。
- [95~99]サブアニメ開始ディレイ
[0]の要素指定で指定したアニメーション (要素) のサブアニメ開始ディレイを変調します。