

# ばら撒き型木漏れ日コモン Ver1.01 説明書

制作：ロンバート (<https://twitter.com/ronbarting>)

## 目次

このコモンの簡単な説明.....	2
このコモンの仕様上の注意点.....	3
導入方法.....	4
木漏れ日の設定.....	5
1 ピクチャ番号の開始、制限.....	6
2 差し込む日光の特徴.....	6
3 木漏れ日全体揺らし.....	7
4 差し込む日光の最大不透明度.....	8
5 差し込む日光の不透明度変化スピード 最大.....	9
6 縦横のばらつき間隔.....	9
7 さらにばらつきを与える.....	11
8 ばらつきの最小値、最低でもどれだけずらすかを決定.....	12
9 木漏れ日全体の不透明度.....	13
木漏れ日の起動、消去.....	14
起動の際の注意点.....	15
不具合、バグなど.....	16
バージョン情報.....	17

## このコモンの簡単な説明

このコモンは例えば森の中にいる際に新たなアクセントとして画面全体に木漏れ日を

演出するためのコモンです

以下にコモンを導入した際のプレビューを載せておきます



## このコモンの仕様上の注意点

当コモンイベントは、ある程度のマップサイズならば、遅延なくゲームを動かすことができますが、

マップサイズが大きくなればなるほど描画や処理の負荷が重くなってしまい、

ゲームの処理落ちが発生する可能性があります

その際は後述するユーザ DB の設定である程度緩和させることができます

このコモンは自由に改造してもかまいません

また、このコモンでは通常変数 1 番と 2 番を使用しておりますので、

お気を付けください

「モーション用初期化」「木漏れ日用並列受け付け」「木漏れ日トリガー」コモンにて使用しております

## 導入方法

付属のフォルダー「SystemFile に入れる画像」、「コモン」、「可変 DB」、「ユーザ DB」

の 4 つを説明します

「SystemFile に入れる画像」はその名の通り中身の 2 つの画像を

Data フォルダの中の SystemFile フォルダの中に両方入れてください

次に、「コモン」フォルダの中のコモンファイルを

好きな場所に読み込んでください

そして、「可変 DB」の中身のファイルをすべて

可変 DB の好きな場所に読み込んでください

そして、最後の「ユーザ DB」の中身、つまり

既存の「画像/音声設定」1 つを置き換えてください

新たに項目が追加されております

念のため、置き換え前のタイプを別のタイプ番号へ移しておくことを

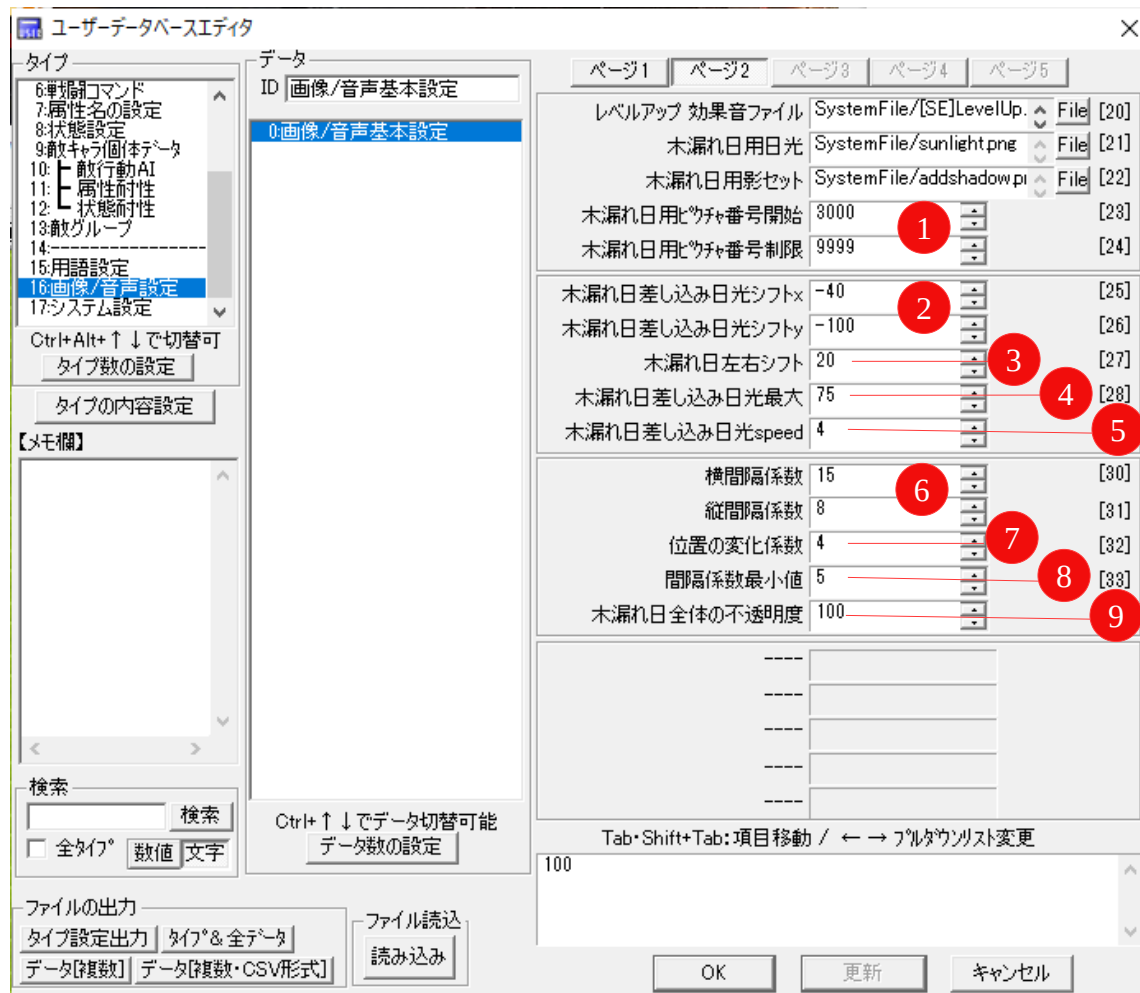
おすすめします

# 木漏れ日の設定

それでは木漏れ日の演出の下準備をしましょう

設定する項目は先ほど置き換えたユーザ DB の項目のみです

以下の画像をご覧ください それぞれ番号が振ってありますので次のページから説明を添えます



## 1 ピクチャ番号の開始、制限

サンプルゲームの基本システムではピクチャ番号は 10,000 以上が使われています

なので木漏れ日の開始ピクチャ番号が 10000 を超えるとメニュー画面が正常に表示されなくなる可能性があります

なのでデフォルトではピクチャ番号の開始を 3000 にし、

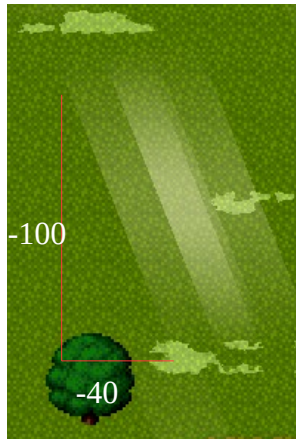
ピクチャ番号の制限を 9999 にしてあります

ピクチャ番号の制限、つまり最大値以上はピクチャが使われないようになっておりますが、

できるだけゆとりは持っておいた方が良いでしょう

## 2 差し込む日光の特徴

差し込み日光シフト x (y) は左図のような床の光に向かって差し込む日光の傾きを



設定するための変数ですデフォルトでは x は -40 に

y は -100 に設定されていますが、同じく左図を見るとちょうど

左方向に 40 ピクセル分、上方向に 100 ピクセル分、

差し込む光が傾いているのが確認できます

### 3 木漏れ日全体揺らし



木漏れ日左右シフトというものを設定すると、  
時間がたつにつれ木漏れ日全体が左右に揺れるように動きをつける  
ことができます

この動きはイージングを使用しており、  
単純な等速移動ではありません  
デフォルトでは20と設定されておりますが、  
これは20ピクセル分左右に行ったり来たり  
するという意味を持ちます

## 4 差し込む日光の最大不透明度

項目に使用できる文字数の影響でわかりにくいですが、

4 番の項目は木漏れ日に差し込む日光の不透明度が最大になった時の不透明度を設定できます

あまりに高すぎると背景や主人公たちが日光に隠れてしまうので

お気を付けください

左図が最大を 200 に設定したときの様子で、右図が最大を 75 に設定したときの様子です



## 5 差し込む日光の不透明度変化スピード 最大

4番に引き続きこちらも文字数制限のためわかりづらいですが、  
差し込む日光は時間がたつにつれ現れたり消えたりする処理を加えております  
その出現や消滅のスピードはランダムに決められており、  
最小が1でデフォルトでは最大が4（つまり4倍）に設定されています  
これで明滅のスピードが1倍から4倍の間のどれかになるというわけです

## 6 縦横のばらつき間隔

この2つの変数は、値を大きくすればするほど隣り合う木漏れ日同士の距離が離れていくというものです  
横間隔係数が横同士、縦間隔係数が縦同士の距離の目安になります  
実際は補正がかかりますが、次のページに値を変更した結果を載せます  
マップが余りにも大きいときは、この2つの係数を大きくすることをおすすめします  
その代わりに、値を大きくすればするほど木漏れ日の数は少なくなります

注意：この値を小さくすると木漏れ日同士が重なってしまい、

異常な描画になります

なるべくデフォルトの値以上に設定することをおすすめします

左図がデフォルトの値、そして右図がデフォルトの2倍の値にした結果です

かなり少なくなっているのがわかるでしょう



## 7 さらにばらつきを与える

これは実際に値を0にした結果と比べる方がわかりやすいと思います

以下が値を0にした結果です（便宜上、横間隔係数を7に、縦間隔係数を16に設定してあります）

どうでしょうか、なんだか横に並んでるように見えませんか？

実は7番の変数は下図のようにならないようにさらに位置にばらつきを与えるための変数なのです



## 8 ばらつきの最小値、最低でもどれだけずらすかを決定

この項目は細かいことを気にする場合のみ読んでいただいて構いません

この値も木漏れ日同士の間隔を決めるのに一役買っていますが、

デフォルトの値にしていればほぼほぼ気にすることはありません

あえて説明するとすれば、例えばこの値をデフォルトの5ではなく0にしてみると、

先ほど説明した横間隔係数が15だと仮定して、

ある一つの木漏れ日の位置が決定しました（x座標を100とします）

そして、次の木漏れ日の位置は

0の場合： $100 + (0 \times (\text{補正值}) \sim 15 \times (\text{補正值}))$

5の場合： $100 + (5 \times (\text{補正值}) \sim 15 \times (\text{補正值}))$

「 $\sim$ 」の記号はランダムな値の範囲を表します

以上から、間隔係数最小値が0だった場合、下手をすれば1ピクセル隣に

新たに木漏れ日が生成されることになりますが、

5にしていればある程度の間隔を確保することができるというわけです

## 9 木漏れ日全体の不透明度

端的に言えば、この値が大きいほど木漏れ日以外の影が暗くなります

ただそれだけです 以下に比較画像を用意しています

左が不透明度を 100 にした時で、右が 160 にした時です



## 木漏れ日の起動、消去

ここまで設定すればあとは簡単です

適当なマップイベント中で以下の用に

「木漏れ日トリガー」というコモンを呼び出し、

「木漏れ日開始」かまたは「木漏れ日やめ」を設定するだけです

ただし、呼び出した瞬間にたった一つある並列コモンが起動し、

即座に木漏れ日が描画されるため、事前に暗転などの処理を加えてからの使用をおすすめします

## 起動の際の注意点

木漏れ日処理を開始したあと、別のマップに移る際には、

それまで表示していた木漏れ日処理をいったんやめて、

また新たに別マップへ移ってから再び木漏れ日処理を行うことをお勧めします

なぜかという、木漏れ日処理を始めた瞬間にいたマップの大きさを基準に

木漏れ日の位置を決めているためです

そのため、上記のことをしないと途中までしか木漏れ日が描画されていない

という事態になる可能性があります

## 不具合、バグなど

本コモンイベントを改造していない状態での  
不具合、バグなどが見られましたら、ウディタ公式の  
コモンイベント集にて報告をしていただけると幸いです

# バージョン情報

Ver1.00(2022/3/25) 公開

ver1.01(2022/3/29) 可能な限り描画を制限し、軽量化を図りました

木漏れ日を開始した際に、マップが広い場合、500000 コマンドエラーが発生することがある不具合を

修正しました

ユーザ DB の項目に新たに、「木漏れ日全体の不透明度」を追加しました