

# ド迫力！？カットインコモン

制作：ロンバート



## 目次

このコモンについて .....	3
利用条件 .....	3
導入方法 .....	4
カットインの設定 .....	5
カットインの使い方 .....	7
SE も付けてもっと魅力的に .....	9
お問い合わせ .....	10

## このコモンについて

本コモンは物語中での重要なシーンや、戦闘中の技能使用直前などの場面にて、カットインを使用した演出を繰り広げることのできるコモンとなっております  
推理パートで重要な証拠を発見したときや核心的なセリフを言う前に使えるかもしれません  
また、大技などの技能を使用する際に演出の強化を行うことも可能です

## 利用条件

- このコモンは**ご自由に改造**してもらってもかまいません また、**二次配布も許可**いたします したがって、ご自身の大規模コモンイベントに**統合することも許可**します ただし、改造や統合などにより生じたいかなる不具合も作者は責任を負うことができませんのでご了承ください

- 改造した場合も、二次配布を行ったり大規模コモンイベントに統合した場合も、元となったコモン「ド迫力！？カットインコモン」を

改造、または統合した旨を付属の README などに**作者名（ロンバート）**と記述してくださいようよろしくお願いいたします

例：README.txt 内にて、お借りしたコモン「ド迫力！？カットインコモン」（ロンバート）

例：README.txt 内にて、本コモンイベントは以下のコモンを改造、統合いたしました

ロンバート氏より「ド迫力！？カットインコモン」

- ご利用にあたり、報告などは任意です あったら作者が喜ぶくらいです

## 導入方法

まずは本説明書のあるフォルダに「コモン」「ユーザ」「可変」「Mask」という名のフォルダが同封されているはずです

まずはウディタを開く前に、「Mask」フォルダ自体を Data フォルダの中に放り込みましょう

本システムの根幹を担う画像群ですので、必ず行ってください

次にウディタを開き、コモンイベントエディタを開き、「コモン」フォルダの中身を読み込ませましょう

まあまあなコモン数なので、上書きにお気をつけて

次に、ユーザデータベースを開き、「ユーザ」フォルダの中身「カットイン用設定」を可能ならば18番のタイプ番号に

読み込ませましょう 敢えて可能ならばと書いた理由としては、「カットインメイン」という名の

コモンイベントが18番のデータベース番号を指定しているからです 18番以外にしたい場合は、「カットインメイン」のコモンの  
コモンセルフ変数0の入力「使用カットイン」の指定データベース番号を任意の値に変えましょう

そして、もう一方の「技能」に関しては、技能の発動の直前のカットインの設定が新たに追加されておりますので、

そのまま0番の「技能」タイプと置き換えましょう

次に、可変データベースを開き、「可変」フォルダの中身をすべて好きなタイプ番号に読み込ませましょう（全て新規タイプです）

## カットインの設定

さて、ここからはカットインの設定といきましょう

ユーザデータベースの「カットイン用設定」のタイプを選択し、初期実装されている

「赤エフェクト」のデータを見ていきましょう

右下図のカットインを見ればわかるように、  
カットインは細かい「亀裂」を集合させて  
その亀裂をもとにマスク処理を施しているのです  
よく見てみると、画面中央の大きな亀裂の他に  
周辺にも小さな亀裂もとい欠片のような  
マスク処理があるのがわかるはずです

また、大きな亀裂の内部にマスク処理がなされて  
いない欠片のような部分があるはずです  
ここからは各項目の説明と行きましょう

**亀裂分解数縦、横**…画面中心の大きな亀裂の  
縦、横の分解数を表します 数値が大きいほど、  
細かく分解されます

この値を小さくしすぎると、エラーが発生する  
可能性がありますのでお気をつけて

**ランダム座標補正±**…亀裂を構成するための  
4点の座標をランダムにする役割を持ちます  
大きすぎるといびつかつ処理がおかしくなる可能性  
がありますので要調整

周辺の亀裂数の項目がこの紺色の丸の数に影響します



内部の亀裂片数の項目がこのオレンジ色の丸の数に影響します

平行四辺形化補正…大きな亀裂を平行四辺形、つまり x 座標方向にずらすための数値です

亀裂全体の幅、長さ…大きな亀裂の文字通り幅と長さです 大きくするほど大きくなります

亀裂 y 座標補正…前述の平行四辺形化補正の y 座標版と言えわかりやすいでしょうか

周辺の亀裂数…大きな亀裂の周辺にランダムに小さな亀裂の欠片をマスク処理させます 大きくするほど周辺の亀裂の数が多くなります

内部の亀裂片数…大きな亀裂の内部にマスク処理を施さない部分を生成します

エフェクト用画像…カットイン発生の瞬間に発生するエフェクト用の画像です（右下図参照）これをお好きな画像に変更するのも良いでしょう



## カットインの使い方

カットインを使うタイミングと言えば、オーソドックスなもので「技能発動の直前にやるタイプ」と「イベント中の重要なシーンでやるタイプ」の2種類があるでしょう

技能発動の直前にやるタイプでは、導入したユーザデータベースの「技能」タイプで新たに追加された項目を設定すれば可能です  
技能タイプに追加された各項目の説明は、

**使用するカットイン ID**…文字通り使用するカットインの ID を指定します 前述で設定したカットインを技能ごとにエフェクトを変えたい！というときに使い分けることもできるでしょう 当然、あんまり特徴がない技能ではカットインを表示しないといった事もできます（-1 以下の「なし」に設定）

**カットイン用画像**…カットインで表示する画像を指定します ここで注意しておきたいのが、**できるだけ画像の大きさはゲーム画面サイズを超えたものを使用すること**です なぜならば、ピクチャの関係上、《マスクの入った黒背景》の上に《マスクの入ったカットイン用画像》という順番で表示しているため、半端な画像サイズだと、**カットインのアニメ中に後ろの黒背景が見えてしまう**といったことになるためです  
**カットイン画像の動き**…カットイン画像の動く方向を8方向で指定できます 例えば、移動方向が上の場合、あらかじめ下の位置にずらしてから上へ動くといった具合ですね

使用するカットイン ID とカットイン用画像を**両方とも**設定した場合のみ、技能直前にカットインが表示されるのでお気をつけて

そして、イベント中の重要なシーンでやるタイプといたしましては、

単純にコモンイベント「カットインメイン」を呼び出す方法があります

イベントシーンの途中でそのまま「カットインメイン」のコモンイベントを呼び出せばあとはカットインが表示されてイベントが進みます  
注意したいのが、カットインメインのコモン中に **40 フレームのウェイト**を挟んでいる点ですね



右図がカットインメインの呼び出し画面です

入力の説明です

使用カットイン…使用するカットインの ID を指定します

カットイン画像の動き…カットイン画像の動く方向を指定します

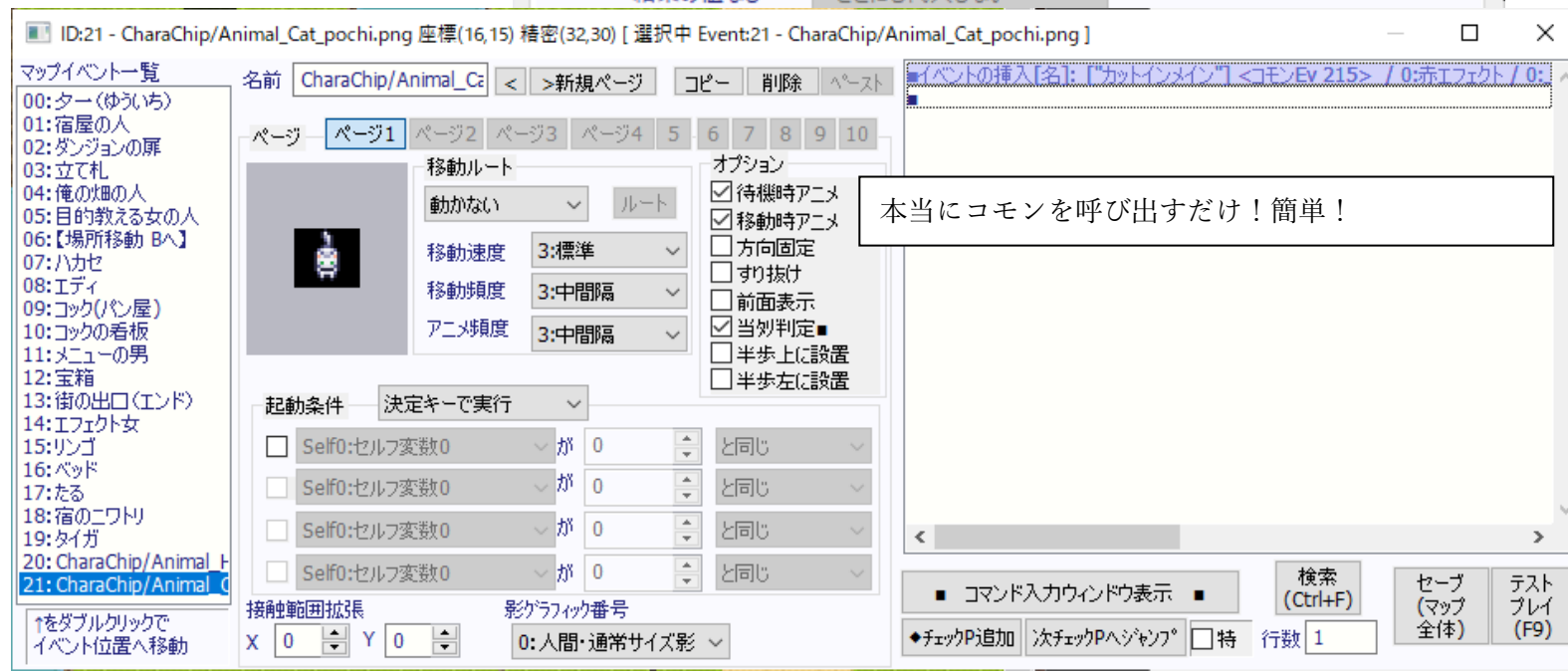
カットイン用ピクチャ番号…カットインを表示するピクチャ番号を指定します ちなみに使用するピクチャ数は

$2 + (\text{亀裂分解数縦} - 1) \times (\text{亀裂分解数横} - 1) + \text{周辺の亀裂数}$

です このことも念頭に入れると、ピクチャ番号がダブらないかも？

シフト量…カットイン画像の移動量です 大きくするほど大きく移動します

カットイン画像（文字列）…ここでカットインに使用するファイル名を指定します






## SE も付けてもっと魅力的に

さて、実際にテストプレイでカットインを表示したはいいものの、SE が無くて物足りないなあと思った人は必ずいることでしょう

その際は、コモンイベント「カットインメイン」の中にある、「ここで SE」と書かれた部分にあなたが一番カットインに似つかわしいと感じる SE を指定して鳴らしてください

また、技能の直前の方のカットインの方は、シフト量やピクチャ番号などが固定されていますゆえ、変更したい際は、「X |  1 行動ループ」内の「ここでカットイン処理」と書かれたあたりにあるカットインメインの呼び出しでの入力パラメータをお好みで変更してください

## お問い合わせ

本コモンイベントに関して疑問点、不具合などを発見されましたら、ウディタ公式コモン集のコメント欄や製作者ロンバートの X（旧 Twitter）にて（<https://twitter.com/ronbarting>）お問い合わせいただけると助かります