

よりリアルに！？吹雪コモン

制作：ロンバート 制作したウディタのバージョン：ver2.2961



目次

このコモンの特徴.....3

導入方法.....4

さっそく使用してみよう.....5

TIPS.....6

このコモンの特徴

このコモンはマップイベントからの呼び出しではなく、
コモンイベントの方で常時並列実行で呼び出して
吹雪を表現するコモンです

他の雪系統のコモンと違う点は、
雪の粒一つ一つが微妙に大きさ、速度、降ってくる角度が
異なり、よりリアルな吹雪、または降雪を表現することに
特化した作りになっております

また、本コモンを使用したことによって
いかなる不具合が生じたとしても、制作者は一切の責任を
負わないものとします

導入方法

この READ ME.pdf ファイルと同じ場所に
「コモン」「ユーザ」「可変」というフォルダが入っています
まずはコモンフォルダから、
中に入っているコモンをお好きな場所に読み込ませてください
計 8 つのコモンで構成されています
コモンイベントの上書きにご注意を

次にユーザフォルダの中に入っているファイルを
ユーザデータベースのお好きな場所に読み込ませてください

そして最後に可変フォルダの中身をすべて
可変データベースのお好きな場所に読み込ませてください

画像ファイルはありません

ウディタの標準機能を用いて雪を表現します

さっそく使用してみましょう

厳密に言えば、先ほど読み込ませたユーザデータベース用のタイプにて、

描画を開始するピクチャ番号を設定する必要がありますが、

初期値 1000 から変えたいのであれば、任意の値に変更してください

逆に言えばそれだけで準備は完了です

マップイベントを用意しましょう

コモンイベントにて、「吹雪トリガー」という名の

コモンがあるはずです

項目は3つあり、上から、「画面白化不透明度」について

この値は、吹雪を発生させると同時に

画面全体に白い霧がかかったような表現をするための値です

この値は変化させると即座に霧の濃さが変化するのではなく、

徐々に変化するように工夫が施されております

なお、この値が**大きいほど**霧は濃くなっていきます

続いて、「吹雪モード」

これは吹雪かない、若干吹雪く、結構吹雪く、猛烈に吹雪くのどれかを選ぶことができます 逆にいえばこれらの値以外にセットした時の動作の

保証はできません

TIPS

もしもこのコモンイベントを改造したいと

感じた際に、吹雪の様子を変えたいと感じた場合には、

「吹雪ドット生産」と「吹雪ドットパラメータ再適用」にて、

雪の粒のスピード、残像の数、粒の大きさ、吹雪く角度の誤差を設定可能です

それぞれ 40 行、16 行程度のコモンイベントなのでどこをいじればいいのかは

すぐにわかるはずです

それでは最後に「吹雪く角度(0~450)」についての説明です

これはその名の通り、吹雪の角度を設定可能です

次の頁にてこの値を 0、200、450 に設定した時のプレビューを載せておきます



図1: 0 に設定



図2: 200 に設定



図3: 450 に設定