Iniciar sesión Buscar Yanfly.moe Wiki Página Discusión Leer Ver fuente Ver historial

LIBRARIUM ANIMATED

PRIMAL

DEMON

Anti-Player Stress Plugin

RPG Maker MV

4 Introducción

5 Instrucciones

7 Llamadas a guiones

8 Registro de cambios

6 Comandos de complementos

Hojas de sprites de imágenes (YEP) **YANFLY ENGINE PLUGINS**

FULL COLLECTION Pagina principal Cambios recientes VisuStella MZ Página aleatoria Sample Game Project

RPG MAKER MV

3 D B R X 6 4 A

Ækashics.moe VisuStella , Caz Wolf , Fallen Angel Olivia , Atelier Irina y otros creadores de contenido afiliados.

¡Bienvenidos a la wiki! Aquí es donde puede encontrar recursos de Yanfly.moe

RPG Icons

Contenido [hide] 1 Descargar 2 Sistema

3 Complementos de Yanfly Engine

Actualización de complementos Solución de problemas Lista de referencia (MZ) Changelog Notetags Comandos de complemento Códigos de texto

Glosario Complementos y

secuencias de comandos

Activos y recursos

Ækáshicos Caz Lobo VisuStella

Bibliotecas de

ΜZ

complementos (MZ)

complementos VisuStella

Ayuda del complemento

Instalar

complementos

Todos los activos

(MZ)Ejemplo de juego Complementos

básicos X Complementos de

Complementos de artículos Complementos de Equip complementos

juego

✓ Menú de estado

Complementos de

♂ Complementos de

Complementos de

Complementos de

búsqueda **Options Plugins Eventing Plugins** > Complementos de utilidad Mecánico Complementos visuales Complementos de

menú

mensajes Calidad de vida Misc Complementos Bibliotecas de complementos (MV) Todos los complementos Aries de Sheratan

> La casa de muñecas de Arrisu

Atelier Irina Ángel Caído Olivia VisuStella **Motor Yanfly** Consejos y trucos Proyectos de muestra

Lista de referencia (MV) Secuencias de acción Etiquetas de comentarios Menú principal Intgr.

Modo lunático

Notetags Integración de opciones Comandos de complemento Llamadas de script Códigos de texto

Complementos y secuencias de comandos (MV) Complementos básicos X Complementos de batalla

Complementos de artículos Complementos de habilidades complementos ✓ Menú de estado

juego

Complementos de

Complementos de

Juegos de afiliados

Complementos de búsqueda **Options Plugins Eventing Plugins** > Complementos de utilidad Mecánico Complementos visuales

movimiento

Complementos de mensajes Calidad de vida Misc Complementos Afiliado Sitios web afiliados

menú

¿Qué enlaces aquí? Cambios relacionados Paginas especiales Versión imprimible Enlace Permanente Información de la

página

Instrumentos

Complementos de Yanfly Engine

Sistema

Este es un complemento creado para RPG Maker MV.

Para obtener ayuda sobre cómo instalar complementos, haga clic aquí .

¿Tiene errores con su complemento RPG Maker MV? Haga clic aquí .

Para obtener ayuda sobre cómo actualizar los complementos, haga clic aquí.

Este complemento es parte de la biblioteca de complementos de Yanfly Engine .

característica anterior y le da acceso para usar hojas de sprites como imágenes una vez más

Los marcos individuales se pueden mostrar usando comandos de complemento o llamadas de script

(mire en las secciones de ayuda posteriores para descubrir cómo). Para identificar qué marco

Identifique una celda de hoja de sprites en particular, comience con 0 en la esquina superior

Enemy Transform...

Script...

Cancel

OK

Al colocar una hoja de sprites en la carpeta / img / pictures / de su proyecto,

"Actor1_1 (9x6)" tendrá 9 celdas horizontales y 6 celdas verticales.

Descargar

En RPG Maker 2003, las imágenes tenían la capacidad de cargar hojas de sprites y mostrar ciertos fotogramas de ellos en la emisión de un comando. Desde entonces, mas tarde las iteraciones de RPG Maker carecían de la característica. Este complemento traerá de vuelta

Instrucciones

Introducción

nombre de archivo [HxV] Reemplace H en el nombre del archivo con la cantidad de celdas horizontales que tiene. Reemplaza V en el nombre del archivo con la cantidad de celdas verticales que tiene.

--- Por ejemplo ---

con control de cuadro completo.

tengo que nombrarlos de cierta manera.

Siempre que el nombre de archivo de la imagen esté formateado de tal manera, será se muestra en el juego como una hoja de sprites. --- Marcos ---

La identificación del cuadro aumenta a medida que avanza de izquierda a derecha, luego vuelve a girar en el comienzo de una nueva fila. Por ejemplo:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Change Save Access...

Change Actor Images...

Cha Plugin Command

nanc

Cha

izquierda. El

18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53

Comandos de complementos

9 10 11 12 13 14 15 16 17

Change Vehicle Image...

This is a plugin command.

Los comandos de complementos son comandos de eventos que se utilizan para invocar funciones agregadas por un complemento que no son inherentemente parte de RPG Maker MV. A continuación, se muestra una lista de los comandos de complemento que puede utilizar: Usando el evento de comando de complemento, puede configurar una imagen específica para cambiar una celda diferente usando el comando de complemento a continuación: Comandos de complementos: Imagen x Marco y

- Reemplace 'x' con el ID de la imagen cuyo marco desea cambiar.

Change Parallax...

- Reemplace 'y' con el ID del marco para cambiar la imagen.

Set

Llamadas a guiones

pen Menu Screen

Script

var text = 'This is a script call.'; console.log(text); an nar nar an an and ha ge OK Cancel MUVAIICEU ange Actor Images... Script... ange Vehicle Image... Plugin Command... Las llamadas de script son comandos de eventos que se utilizan para ejecutar código JavaScript durante un evento para invocar funciones únicas, generalmente agregadas por el complemento relacionado. Aquí hay una lista de llamadas de script que puede usar:

Para aquellos que deseen utilizar código JavaScript en lugar de comandos de complementos, puede usar el comando de evento Script Call para hacerlo:

var frame = 10; \$ gameScreen.picture (pictureId) .setSpritesheetFrame (marco);

ajuste que le gustaría. Registro de cambios

El código anterior ajustará la imagen designada para cambiar al marco deseado

- Complemento terminado!

Categorías : Complementos de RPG Maker MV | Complementos de Yanfly Engine Comandos de complementos (MV) | Llamadas de script (MV) | Complementos de eventos de RPG Maker MV Complementos de la utilidad RPG Maker MV | Complementos visuales de RPG Maker MV

Política de privacidad Acerca de Yanfly.moe Wiki Descargos de responsabilidad

Powered By MediaWiki

Versión 1.00:

var pictureId = 5;