

地形ブロックの追加 - SMILE GAME BUILDER ヘルプ

地形ブロックの追加方法です。テクスチャ画像をひとつのフォルダーにまとめて追加します。

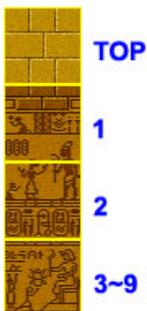
●追加できるファイルの形式

地形ブロックの形状はプログラムにより決まっています。素材として追加するのはテクスチャの画像のみです。1 ブロックのテクスチャのひとつの面は、48×48 ピクセルで作られます。

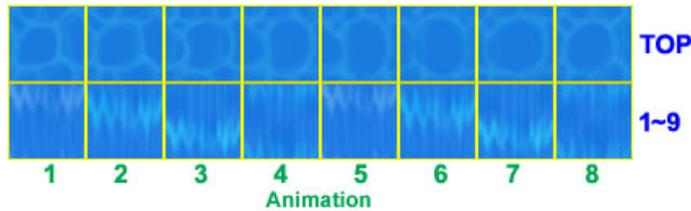
- ファイル形式：フルカラーPNG形式（ひとつの地形ブロックにつき、ひとつのテクスチャが必要です。）
- 縦サイズ…1 コマのテクスチャを 48×48 ピクセルとし、一番上に最上面、その下に側面のコマを必要な高さだけ並べて1枚の画像とします。上から順に、最上段の側面、上から2段目の側面…となります。側面は最低1段あればOKです。地形を上げた場合、足りない部分は同じ側面で繰り返されます。
- 下図は側面が2段用意されている例です。地形の高さを3段以上に上げると、2段目の側面が繰り返し使用されます。



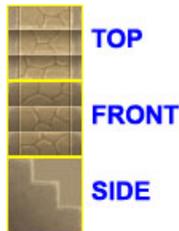
- 下図は側面が3段用意されている例です。地形の高さを4段以上に上げると、3段目の側面が繰り返し使用されます。



- **横サイズ**…通常は1コマ分48ピクセルですが、水のようにアニメーションさせたいときは、アニメーションのコマ数だけ横に並べることができます。各コマの表示時間は固定です。



- **坂・階段**…坂の場合、地形の上面・側面に相当するコマが、それぞれ斜面と側面に拡大縮小されて表示されます。階段の場合、ステップ上面、ステップ前面、側面の3コマが必要です。



↑ 階段の例

※注意！

縦・横サイズは必ず48ピクセルの倍数になります。それ以外のサイズのファイルは使用できません。

●追加するフォルダーの準備（1） システム素材を書き出す場合

標準添付のシステム素材のキャラクターを、外部のフォルダーに書き出して利用することができます。

1. 「地形ブロックのリスト」から、書き出したい地形ブロックを選択します。「地形のカテゴリ」から、カテゴリをまるごと選択することも可能です。カテゴリとは、マップパーツのリストにあるタブのことです。
2. リストの上にある [エクスポート] ボタンを押します。
3. 「エクスポート先のフォルダーを選択してください」というダイアログが表示されるので、書き出し先のフォルダーを左のツリーから選択し、[フォルダーの選択] ボタンを押してください。
4. 選択したフォルダーの中に、選択した地形ブロックのカテゴリのフォルダーが作られ、その中に PNG ファイルが書き出されます。

書き出されたテクスチャ (PNG ファイル) は、画像編集ソフトによって描き替えることができます。

●追加するフォルダーの準備（2） 新規に用意する場合

地形ブロックは、カテゴリごとにまとめて追加します。個別に追加することも可能ですが、必ずカテゴリに入れる必要があります。

下図は「Myparts」という名前のカテゴリを追加したものです。



地形ブロックを追加するには、準備として「カテゴリ」の名前を付けたフォルダーを適当な場所に作成し、その中にすべてのテクスチャ(PNG ファイル)を入れておいてください。フォルダーの名前がそのままカテゴリ名になります。

●追加方法

地形ブロックは、カテゴリの名前を付けたフォルダー単位で追加するのが基本です。すでに同じ名前のカテゴリがあった場合は、その中に追加され、古いファイルは上書き更新されます。地形ブロックの PNG ファイルを個別に選択して追加することも可能ですが、その場合は PNG ファイルが入っていたフォルダーが自動的にカテゴリとして追加されます。

1. 「マップ」→「地形」タブを選択します。
2. 「地形のカテゴリ」の上にある [+追加] ボタンを押します。
3. 「素材の追加」ダイアログの「ファイルから選択」タブを選択します。
4. あらかじめ作成したカテゴリのフォルダーを、右の欄から選択し、[追加] ボタンを押します。
5. 「地形のカテゴリ」の欄に新しいカテゴリが追加され、その中に地形ブロックが追加されます。

「ファイルから選択」で追加した素材は、初めから登録されている「システム素材」とは区別され、緑色のアイコン（ユーザー素材）で表示されます。また、ユーザー素材は、ゲームを保存する際に、ゲームファイル内に保存されます。元のファイルがそのまま使用されるわけではありません。

●素材データの設定

追加した地形ブロックに、持ち上げたときの角の丸み、通行可・不可などのオプション設定を加えることができます。

階段にしたり、坂にしたりする設定もここで行います。

1. 「ゲーム素材」→「マップ」タブを選択し、「地形」タブを選択します。
2. 「地形のカテゴリ」で、カテゴリを選択します。
3. 「地形ブロックのリスト」で、設定する地形ブロックを選択します。プレビューの下部の「素材データの設定」に、現在の設定が表示されるので、必要に応じて変更します。

●素材データの設定について

角を丸める	地形ブロックの角に丸みを付けます。1個だけ置いて、高さを上げてみると違いがわかります。
通行可能	地形ブロックの上を歩けるようにします。
液体	海のように、若干周囲の地面よりも上面を下げて表示します。
毒にする	地形ブロックの上を歩けるようにします。
地形・階段・坂	地形ブロックの種別として「地形」「階段」「坂」を選択可能です。 階段・坂は特殊な地形ブロックで、物体に近いふるまいをします。高さは変更できない代わりに向きを変えることができます。 設定にあたっては、テクスチャ画像が2コマしかない地形は階段にできない、など制限が生じることがあります。