

## 2Dキャラクターの追加 - SMILE GAME BUILDER ヘルプ

2Dキャラクターの追加方法です。1つのPNGファイルにキャラクターのアニメーションを描き、追加後に縦横のコマ数を指定します。

### ●追加できるファイルの形式

- ファイル形式：フルカラーPNG形式。
- サイズ：1コマの標準サイズを横48×縦64ピクセルとし、下記のルールで縦横に並べたサイズ。下図は、4方向を持ち、それぞれ3コマのアニメーションをする標準添付の2Dキャラクターです。



- 縦のコマ数：4方向を持ったキャラの場合、上から順に、上向き（向こう向き）・下向き（手前向き）・左向き・右向きのパターンを並べます。
- 方向を持たないキャラの場合は、1段だけとなります。
- 横のコマ数：アニメーションするキャラの場合、必要なコマを横方向に並べます。
- 4方向キャラの場合、方向ごとに同じ数のコマが必要です。

#### ◆サイズについての注意点

地形の1ブロックの幅が、キャラクターの横サイズの48ピクセルに相当します。標準添付のキャラクターの縦サイズは64ピクセルとなっていますが、これを超える高さの場合、背後に近接している壁に上部がめり込んで見えなくなることがあります。動き回るイベントを大きな2D画像で作った場合、この現象を避けることはできませんのでご注意ください。

### ●システム素材を書き出して利用する方法

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. 「キャラクター素材のリスト」から、書き出したいキャラクターを選択します。
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、「Animations」という名前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。

### ●画像素材の追加方法

1. 「キャラクター」→「2D」タブを選択します。
2. 「キャラクター素材のリスト」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. 追加したいファイルを選択し、[追加] ボタンを押すと、画像素材が追加されます。

「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。

### ●アニメーションのループ設定、コマ分割の指定

画像を追加したら、4方向・方向なしに応じた縦の分割数と、アニメーションのコマ数に応じた横の分割数を設定します。

1. 「キャラクター」→「2D」タブを選択します。
2. 「キャラクター素材のリスト」から、設定する素材を選択します。ユーザー素材は緑色のアイコンで表示されます。
3. 「アニメーションの設定」にある、横分割数・縦分割数・表示時間を入力します。



横分割数	アニメーションのコマ数を入力します。
縦分割数	4方向を持つキャラクターのときは「4」を、方向を持たないキャラクターのときは「1」を入力します。
表示時間	アニメーションの際、各コマの表示時間を、1/1000 秒単位で入力します。0.5 秒であれば 500 となります。

4. アニメーションの繰り返し方法を選択します。

ループしない	全コマの再生が終わると、そのまま止まります。
折り返してループする。	全コマの再生が終わると、逆順に再生し、それを繰り返します。
ループして先頭に戻る	全コマの再生が終わると、最初のコマに戻り、繰り返し再生します。