

## キャラクターフェイスの追加 - SMILE GAME BUILDER ヘルプ

キャラクターフェイスとは、会話のときやステータス画面で使われるキャラクターの大きな画像です。

### ●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：横 320×縦 544 ピクセル（※これ以外のサイズでも、テストプレイの結果異常がなければ使用可能です。）

### ●サイズについて

キャラクターフェイスは、ウィンドウサイズの異なる複数の箇所で兼用されます。場面によって、元画像の一部が切り取られて表示されます。



全体が使用される場合（ステータス画面）。



顔の部分だけ使用される場合（メニュートップ画面）。



顔の部分だけ使用される場合（2D バトル画面）

## 2018.2.1 更新

メニュートップ画面の場合、元画像の上から 1/3 の高さを中心に、横 200×縦 226 の領域が使用されます。おおむね下図の赤枠の範囲となります。



※画像のトリミング領域は[メニューウィンドウ]に指定されている画像の枠サイズ設定に依存します。実際のゲーム画面上で表示を確認、調整するようにしてください。バトル画面の場合、元画像の上から 64 ピクセル・下から 32 ピクセルが削られ、それが所定の位置に縮小されて表示されます。

### ●表情について

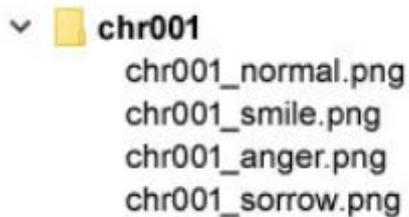
一人分のキャラクターフェイスには、普通・喜び・怒り・悲しみの4つの画像を登録することができます。それぞれの画像は、ファイル名の末尾に次のような文字列を付けて区別します。「普通」は必須ですが、他の表情は必ずしもなくてもかまいません。「普通」で代替されます。

(ファイル名) _normal.png	普通 (必須)
(ファイル名) _smile.png	喜び
(ファイル名) _anger.png	怒り
(ファイル名) _sorrow.png	悲しみ

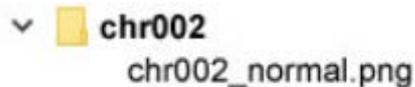
### ●追加するフォルダーの準備

キャラクターフェイスは、1つのキャラクターの画像（最大で喜怒哀楽の4つ）をひとつのフォルダーにまとめ、フォルダーごと追加します。キャラクター画像と同じ名前を付けたフォルダーを作り、その中にすべての画像を入れてください。画像が1枚しかないキャラクターでも、1つのフォルダーに1つのファイルを入れて追加する必要がありますので注意してください。

例：「chr001」という名前で、喜怒哀楽を持つキャラクターフェイスを追加する場合。



例：「chr002」という名前で、喜怒哀楽を持たないキャラクターフェイスを追加する場合。



### ●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フェイスを、フォルダーに書き出して利用することができます。

1. 「キャラクターフェイス素材のリスト」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、キャラクターの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。

●追加方法

キャラクターフェイスは、1キャラクターごとにフォルダー単位で追加します。

1. 「ゲーム用画像」→「ウィンドウ」タブを選択します。
2. 「ウィンドウ素材のリスト」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. 追加したいフォルダーを右の欄から選択し、「追加」ボタンを押すと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。