

モンスター画像の追加 - SMILE GAME BUILDER ヘルプ

バトル画面で表示される、モンスターの2D画像の追加方法です。

●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 544×縦 360 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。）
- 実際の表示サイズは、同時に出現するモンスターの数や、前後の表示位置によって自動的に調整されます。

●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. 「モンスター素材のリスト」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、「Monsters」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。

●追加方法

PNG 形式画像ファイルを選択して追加します。

1. 「モンスター」タブを選択します。
2. 「モンスター素材のリスト」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] ボタンを押すと素材が追加されます。