

## BGM の追加 - SMILE GAME BUILDER ヘルプ

ゲーム中に使用する BGM 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：Ogg Vorbis 形式

### ●画像素材の追加方法

1. 「サウンド関係」→「BGM」タブを選択します。
2. 「BGM 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。
5. 「BGMのループ設定」の「ループする」にチェックを付けると、BGMは繰り返し再生されます。

「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。

### ●ループについて

環境音は常にループ再生されます。環境音の先頭から全体がループしますが、Ogg Vorbis データ内に、メタデータとして次のループポイントが挿入されている場合、その範囲内でループ再生可能となります。

LOOPSTART	ループ開始点（サンプル数ベースの整数）
LOOPLENGTH	ループ開始点からのループ長さ（サンプル数ベースの整数）