

ジェネレーター用の歩行グラ素材が落ちてたけど使い方がわかんないよーってときのメモ

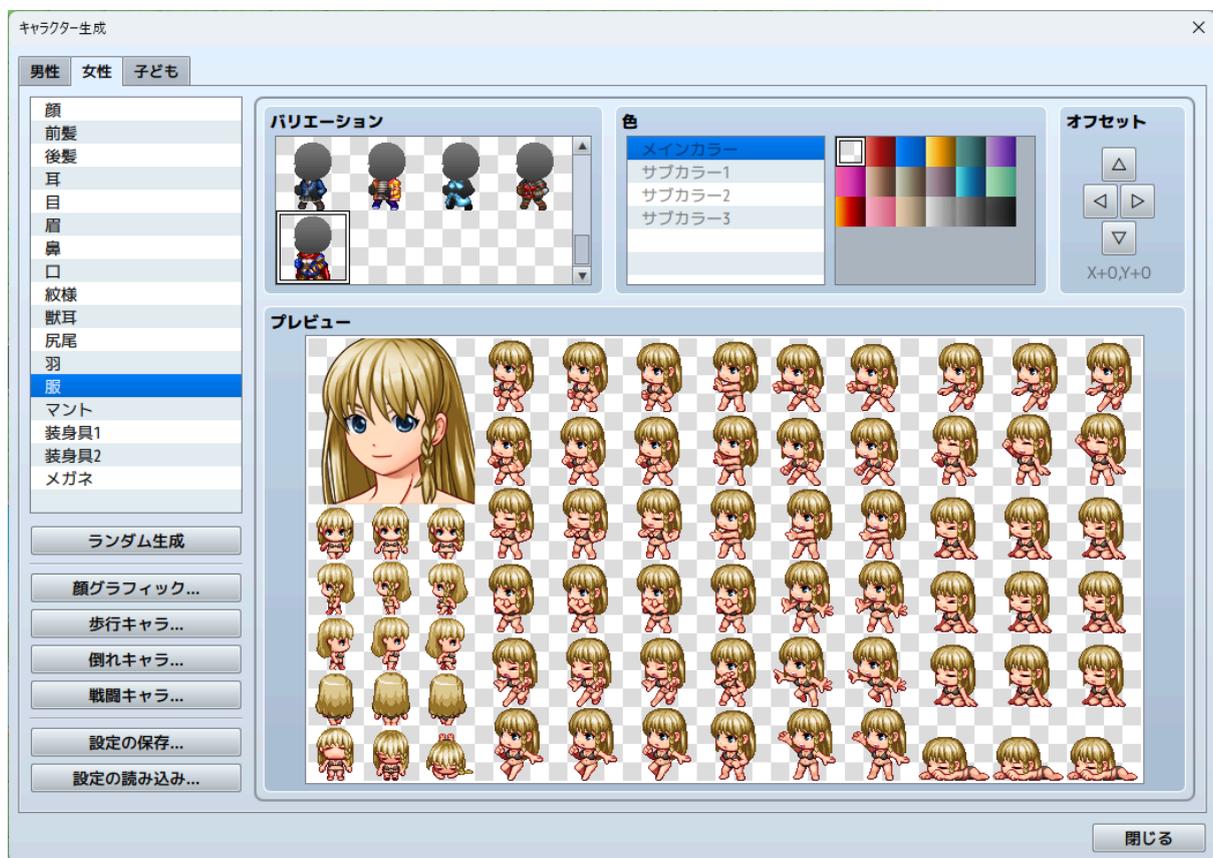
ツクールMZのインストールフォルダにあるgeneratorフォルダにジェネレーター用の画像が入っている。作業前にバックアップを取っておこう。

インストールフォルダは、

- ・STEAM版ならSTEAMのライブラリから「管理」→「ローカルファイルを開覧」、
  - ・ツクールストア版ならショートカットのプロパティから「ファイルの場所を開く」、
- で開けると思う。

女性用の新しい服を追加したい場合、まず\Variation\Female\icon\_Clothing\_p○○.pngを作ろう。(p29まではデフォ素材で使われてるからp30以降)

この画像はジェネレーター内の表示に使うだけだからp01をそのままコピーして名前変えてもOK。



icon\_Clothing\_p01.pngをコピー、名前をicon\_Clothing\_p30.pngに変更してジェネレーターを開いた画面。服に新しいバリエーションが増えている。

補足:

ツクールくんはこのファイルを読んで「女性用(Femaleフォルダ)の30番目(p30)の服(Clothing)なんだな」と認識する。

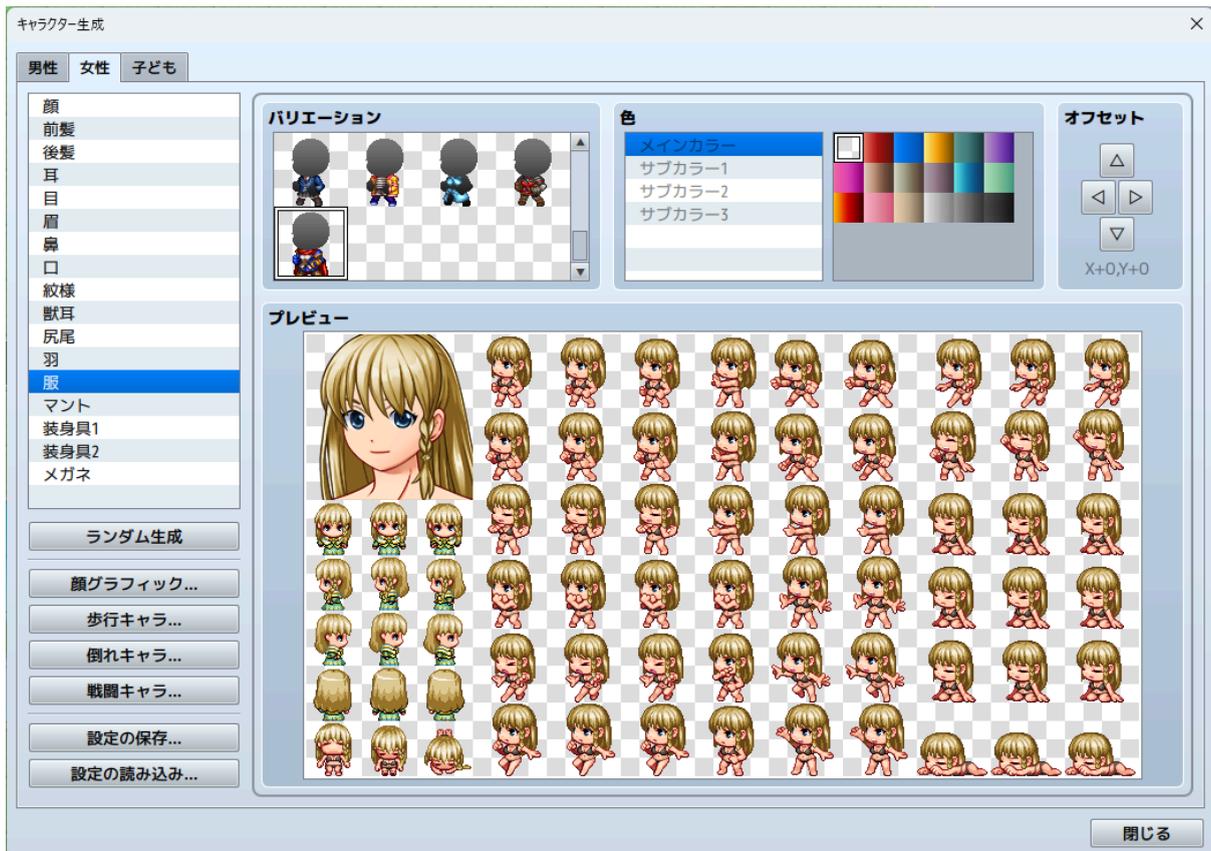
そして\generator\○○\Female\○○\_Clothing\_p30.pngを集めて顔グラの服部分や歩行グラの服部分をプレビューに合成していく。今はそんな画像達は一切存在しないのでボディしか表示されていない。

次はいよいよ歩行グラ用の画像を追加しよう。歩行グラは3コマ×4方向の12枚1セットの画像なので、複数のセットが結合されているものは画像編集ソフトで切り取ろう。今回例として使用するのはMVのアクター2\_4の子と同じ服。MVの素材使うときはちゃんとMV買おうね。MVのグラかわいくないって言われるけどすっきりしてて美人さん系で好きなんだけどなあ...

この画像にTV\_Clothing2\_p30.pngという名前を付けて  
 \generator\TV\Female\に入れてみよう。



再起動したジェネレータの画面がこちら。



歩行グラに服が反映されている。髪やアクセサリを弄っても問題なし。



倒れている3コマの服は歩行グラとは別のくくりになっているのでTVDフォルダに入れる。アドレスは\generator\TVD\Female、ファイル名はTVD\_Clothing2\_p30.png。

サイドビュー用の画像はSVフォルダ。アドレスは\generator\SV\Female、ファイル名はSV\_Clothing2\_p30.png。

...なんとなくジェネレーターの仕様と命名法則がわかってもらえると思う。

歩行グラの服だけ追加したいなら顔グラやサイドビューの画像は下着姿でも問題ないだろう。左の「歩行キャラ」ボタンで歩行グラを生成しよう。

カラーバリエーション用の画像については割愛。拾えるやつってそもそも無いことが殆どだし。

・下着は剥がせないの？

すっぴんボディは各フォルダの○○\_Body\_p01.pngとなっている。デフォルトのボディは下着を着ていて、裸の改変グラを用意すれば裸にできるのだが...ボディはどうもジェネレーターで切替はできないらしく、裸にしたい、体型を変えたい等の場合は都度Body\_p01を差し替えるしかないっぽい。

・なんでTV\_Clothing「2」\_p30.png？

icon\_Clothing\_p30.pngを読み込んだツクールくんは「じゃあClothing\_p30ってどんな服？」と「TV\_Clothing1\_p30」と「TV\_Clothing2\_p30」の2枚の画像を集めてくる。

服や装飾品などは2つのレイヤーを組み合わせることができるようにできていて、ポーズによっては腕や体に隠れるべき部分は2番(下)レイヤー、表に出ているべき部分は1番(上)レイヤーにして組み合わせるらしい。マントとかアクセサリとか。

そのため服にも1番と2番のレイヤーがあるが、ぶっちゃけ服、それも歩行グラのものはポーズによって出るor隠れるといったことを気にする必要はないので、2番(下)レイヤーの1枚でいい、という理由でこうなっているようだ。もちろんClothing1でも問題は無い。

名前が被っていてややこしいが、アイコンは**Clothing**(数字無し)にしよう。(重要)

自分も素人だから間違ってたらごめんね。

複数セットが結合された素材の切り出しについて

MZの歩行キャラ規格は1タイル48×48ピクセル。



3×4タイル集まって1キャラ144×192ピクセル。



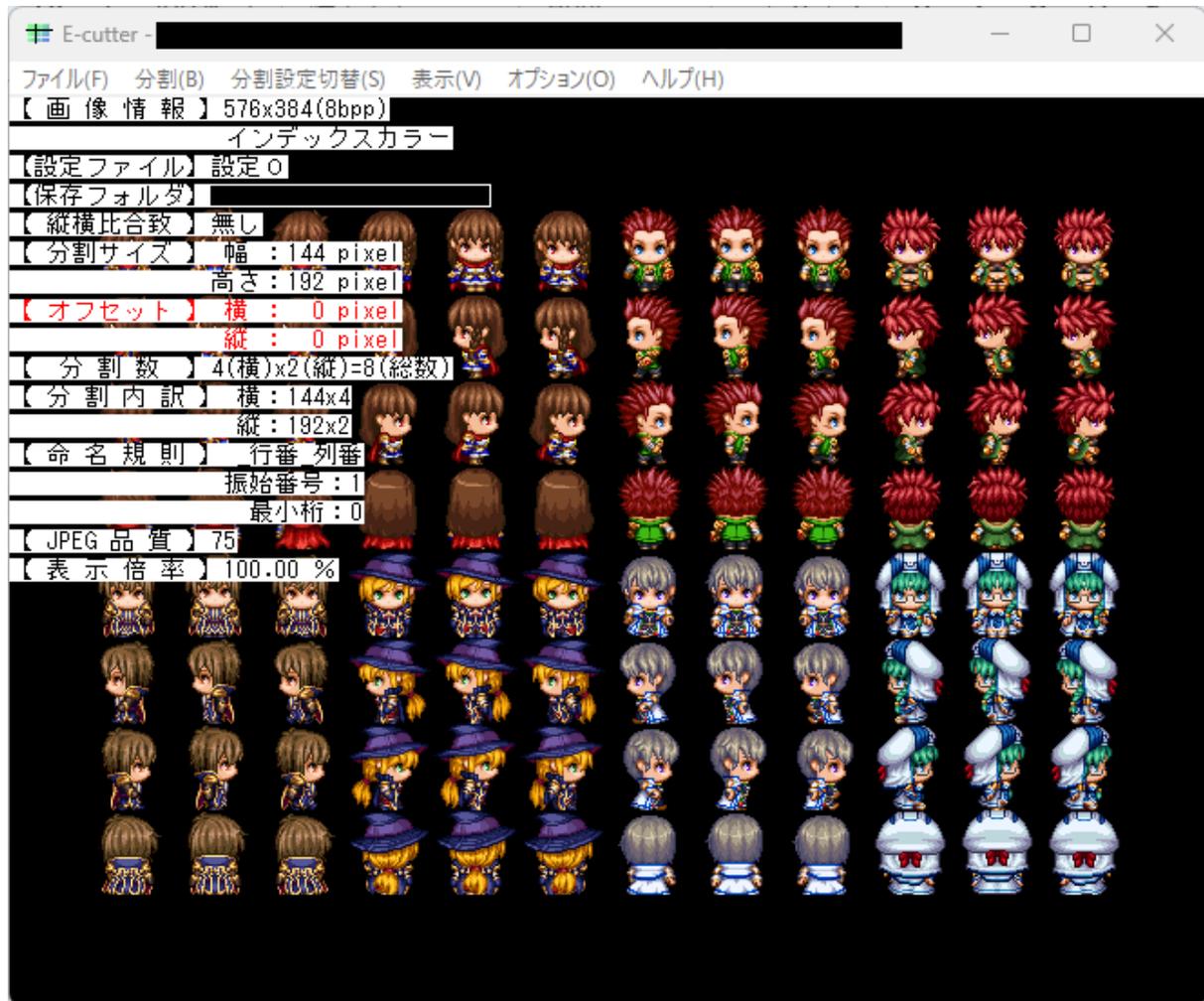
ツクール標準のキャラクター画像は4×2キャラ入りで576×384の画像。(配布される素材は最大でもこのサイズであることが多い。)



配布される素材は1キャラ単位のことになれば、いくつか結合されたものもある。結合されたものは1キャラ分に切り出す必要があるのだが...、ペイントとかの画像編集ソフトで切り出すの面倒！

というわけで今回紹介するのはこちら「E-cutter」。

(<https://www.vector.co.jp/soft/winnt/art/se508154.html>)



画像をD&Dしたら「分割」→「分割サイズ & オフセット設定」で切り出したいサイズを入力して「分割」→「分割実行」！（保存フォルダはデフォだとデスクトップ）  
これだけで1キャラ分の切り出しができる。オススメ。