

 どんなキャ	ラクター	を作るか	
まずはどんなキャラクターを作	Fるかを決めます.		

少なくともキャラクターの名前,キャラクターの型番が必要です.型番は他のキャラクター と区別するための文字列です.アルファベットと数字を組み合わせて作ります. キャラクターを使う人向けの,簡単なプロフィール(紹介文)をつけることをお勧めします.

また,制作中に迷わないように,簡単な性格付け(内気,活発,怒りっぽい,朝に弱い,アウトドア派等)を考えおくと良いでしょう.

 

 キャラクターの名前:前

 キャラクターの型番: NURSE

 プロフィール:
 看護婦さんだけど車専門なので左手には

 いつも工具箱.たまにはツナギ姿にスパ ナを持つことも・・・.

 作りたいキャラクターの設定

2

### 画像ファイルを用意する

つぎにキャラクターの画像を用意します.画像ファイルのフォーマッHは,BMP,PNG,HP3, HP2,HPGに対応しています.

画像ファイルの背景部を透明化する場合は、透明化したい部分を画像の左下端の色で塗りつぶします.下の画像の場合、緑色の部分が透明化されます.



3

### 画像名を決める

キャラクターメーカーでは,画像を指定するときに**画像名**をつかいます.この段階で画像 名も決めておきましょう. 画像の内容を表した,分かりやすい画像名を考えると制作時に便利です.

下は画像名の一例です.



4

# キャラクターの作り方

準備が完了したらキャラクターの制作に入ります.次のページからは下の流れに沿って説明します.

キャラクター情報を設定する	キャラクターの名前,型番,プロフィールを設定します	
機能を選択する	キャラクターから使える機能を選択します	
画像ファイルを登録する	キャラクターに使用する画像ファイルを登録します	
音声ファイルを登録する	キャラクターに使用する音声ファイルを登録します	
画像名を決める	画像ファイルに画像名をつけます	
▶ セリフを編集する	キャラクターのセリフを決めます.セリフに画像と音声による効果をつけられます.	
選択肢を編集する	選択肢 (はいいいえ,決定・キャンセル,など)を編集します	
 実行する	実際にキャラクターを動かします	
インストーラーを作成する	キャラクターを配布可能なインストーラーを作成します	
	5	

# 新規プロジェクトの作成

最初に,キャラクターメーカーを起動します.起動すると,下の画面が表示されますので新規プロジェクトの作成ボタンを押します.

☆ noname0.cmp - キャラク ファイル(E) 編集(E) 表示(V	<mark>マーメーカー for ペルソナウェア Ver.1.01β1 Copyright(C) Praesens, Inc.</mark> プロジェクト(P) ヘルプ(H)	
<ul> <li>①ファイルを登録する &gt;&gt;</li> <li>台詞   選択肢   機能 フ</li> <li>ファイルター覧(0)</li> </ul>	②画像名を決める >>     ③台詞を編集する >>     ④選択肢を編集する >>     ⑤実行する       P <sup>イル</sup> 画像名	
<u>追加(A)</u> 道加(A) 一 音声ファイル 音声ファイル		
	<b>キャラクターメーカーへようこそ</b> ★のメニューからお選びべださい。	
	サンブルプロジェクトの読み込み 用意されたサンプルプロジェクトを読み込み ます、とりあえず使ってみたい場合はこちら を選んでください。	
	既存プロジェクトの読み込み 制作済みのプロジェクトファイルを読み込む 場合はこちらを選んでください。	
	新規プロジェクトの作成 難んでください。	
	□ 次回からこのメッセージを表示しない 閉じる(2)	
		6

# キャラクター情報の設定

表示される下のウィンドウに,キャラクター情報を設定します.最初に決めたキャラクターの名前,型番,を指定してください.必要に応じてCopyright表記,サポート先(メールアドレスやホームページURL),プロフィール(紹介文)も設定できます.

制作するキャラクターの情報を設定してください。         キャラクター名(い)         ボーンダーコード(い)         ChMK       型番(い)         マンダーコード(い)         Praesens, Inc.         サポート先(S):         support@praesens.co.jp         プロフィール(P):         看護婦さんだけど車専門なので左手には、い         うも工具箱・たましコよンナギ(安)こスパナを持っことも・・・。	キャラクターの新規作成	X
キャラクター名(小)・萌         ペンダーコード(小)・OHMK       型番(1, NURSE)         Copyright(限):       Praesens, Inc.         サポート先(S):       support@praesens.co.jp         ブロフィール(P):       看譲録さんだけど事専門なので左手にコれ) つち工具箱,たまにコよンナギ姿にフパナを持 っことも・・・.	制作するキャラクターの情報を設定してください。	
ハンダーコード():       CHMK<型番():         Copyright(®):       Praesens, Inc.         サポート先(S):       support@praesens.co.jp         プロフィール(P):       若議婦さんだけど事専門なので左手にはいいつも工具箱・たまにはシナギ姿にスパナを持っことも・・・.	キャラクター名(N): 萌	
Copyright(B):       Praesens, Inc.         サポート先(S):       support@praesens.co.jp         プロフィール(P):       看護婦さんだけど軍専門なので左手にはい つも工具箱.たまにはシナギ姿にスパナを持 っことも・・・・	ベンダーコード(V): CHMK 型番(T): NURSE	
サポート先(S):       support@praesens.co.jp         プロフィール(P):       看護婦さんだけど車専門なので左手にはい、 つも工具箱・たまにはツナギ姿にスパナを持 っことも・・・・         シーン       クロフィール(P):	Copyright( <u>R</u> ): Praesens, Inc.	
プロフィール(P):       看護婦さんだけど車専門なので左手にはい、 つも工具箱・たまにはツナギ姿にスパナを持 つことも・・・。         1       1	サポート先(S): support@praesens.co.jp	
	プロフィール(P): 看護婦さんだけど車専門なので左手にはい つも工具箱、たまにはツナギ姿にスパナを持 つことも・・・・	
	 戻る(P) 次	へ(N) 設定できたら次へ(N)ボタン
を押します		を押します
7		7

### 機能を選択する

次にキャラクターに組み込む機能,組み込まないを選択します.組み込む機能にはチェックマークをつけ,組み込まない機能はチェックマークをはずしてください.

下の設定の場合は,アラーム,キャラデリ,インフォデリ,メールチェッカ,時1合わせ,タイマー,スケジューラを組み込みます.



## 画像ファイルの登録1

キャラクターの画像ファイルをキャラクターメーカーに登録します.登録したい画像ファイルを,キャラクターメーカーに ドラッグ&ドロップします.



### 画像ファイルの登録2

登録に成功すると, 画面左に画像ファイル名が表示されます. 画像ファイル名を選択すると, 中央に画像が表示されます.



### 音声ファイルの登録1

音声ファイルをキャラクターメーカーに登録します.登録したい音声ファイルを,キャラクターメーカーにドラッグ&ドロップします.



# 音声ファイルの登録2

#### 登録に成功すると、画面左に音声ファイル名が表示されます。





画像ファイルに**画像名**をつけます.最初に決めた画像名を設定します.以後のキャラクター制作で画像を指定するときは,この画像名を使用します.

<ul> <li>③ nona</li> <li>ファイル()</li> <li>①ファ</li> <li>台詞</li> </ul>	ame1.cmp (変更) - キャラクターメーカー for ペルソナウェ E) 編集(E) 表示(Y) プロジェクト(P) ヘルプ(H) イルを登録する >> ②画像名を決める >> 選択肢   機能   ファイル   画像名   ] 画像名(G):	ɪア Yer.1.01β1 Copyright(C) Praesens, Inc. 画像名設定画面を呼び出す	<u>-</u> ロ× ⑤実行する	
追加( <u>A</u> )ボタンを押す	- 「豆加(点)」」「膝(①)」	×		
	画像名( <u>c</u> ) 仕事著(看護 画像ファイル( <u>c</u>	携服)	画像名を入力(又は選択)	
	⊐x'2+@):		参照( <u>B</u> )ボタンを押す 	1
		を選択してくださし: moe01.bmp moe03.bmp moe03.bmp moe04.bmp moe05.bmp	× ファイルを選ぶ OKボタンを押す	
		イル名(E): moeO2.bmp	<u>QK</u> <u>C</u> ancel	13

### 画像名を決める2

画像名をつけると, 画面の左側に画像名が表示されます.同じ方法で, キャラクターに使用する全ての画像に画像 名をつけます.

登録した画像名が表示される         選択した画像名の詳細情報が表示される         FillIIIIディク上で画像プロパティンとて使用する画像を登録します。	①ファイルを登録する>>>     ②合詞を編集する>>>     ④選択肢を編集する>>>     ⑤実行する       合詞     選択肢     機能     ファイル     画像名            ·・         ·・         ·・
---	---

### セリフを編集する

つぎに**セリフ**を編集します.セリフ編集は下の図の順番で行います.キャラクターの個性を表現できる部分なので,じっくり作りこんでください.

<ul> <li>© noname0.cmp (変更) - キャラクターメーカ</li> <li>ファイル(E) 編集(E) 表示(V) プロジェクト(P)</li> <li>①ファイルを登録する &gt;&gt; ②画像名を決め</li> </ul>	<u>► for ペルソナウェア Ver.1.01β1 Copyright(C) Praesens, Inc.</u> ヘルプ(L) る >>  ③ 合詞を編集する >> ) 4 セリフ編集画面を呼び出す	
	C. w へります。     シナリオ選択(追加)     ジナリオ     ジボロン     ジェ     ジェ	
<ul> <li>● 再起動、電源オス、ログオフ</li> <li>● 時計合わせ</li> </ul>	初回起動時のあいさつ	15

### 朝のあいさつを作る

朝のあいさつを例に,実際にキャラクターのセリフを編集してみましょう. 朝,キャラクターを起動したときに次のようにあいさつをさせてみます.

イベント: セリフ: 画像: 表示速度: 音声:	朝のあいさつ(4時間以上使用しな かったとき) おはようございます。昨日は良く 眠れましたか? 仕事着(看護服) 変更しない おはよう.wav あいさつの概要	Aldようございます. 昨日は良く暇れま たか?
		実行時のイメージ 16

•

### イベントを選択する

### まず,画面左のツリーからイベント(セリフを喋らせる条件)を選択します.イベントは似たものごとにグループ化されていますので,それを目安にイベントを選択します.

<ul> <li>         台詞 選択肢 機能 ファイル 画像名         □・キャラクターメーカー         □・キャラクターメーカー         □・キャラクターイベント         □・キャラクターイベント          □・キャラクターイベント          □・キャラクタークーー          ○・売りまむ時のあいさつ          … 初回起動時のあいさつ          … 2ヶ月以上使用しなかった時          … 1ヶ月以上使用しなかった時          </li> </ul>	I I
朝のあいさつ(1週間以上使 	朝のあいさつを選択するためには次の順番でグループを選択します.
	標準モジュール
	起動時あいさつ
	朝のあいさ フ(4時間以上使用しなかつにとさ)
	イベントを選択すると,右側のセリフ編集画面に,イベントに応じたセリフの例が表示されます.
日、共通メッセージ	
田、終了時あいさつ	
田、デャノフリ 田、ごみ箱、最近使ったファイルの削勝 日、ごみ箱、最近使ったファイルの削勝	
□・時計合わせ  ■	
	17

カリ	77	东纽	言自	Ed	-3
			ライ		9

イベントを選択すると,	画面中央に下の画面が現れます. 一番上のセルにセリフを入力します.

良々眠れました
ました・
JUC.

### 画像と音声を設定する

次は、セリフを喋るときの画像、音声、メッセージの表示速度を設定します. これらの設定はセリフの一つ一つに対して個別に設定できます.設定を省略すると、直前の設定をそのまま利用します.



## シナリオを追加する

朝のあいさつを設定しましたが,これでは毎朝起動するたびに同じあいさつしかしてくれません.そこで新しいシナリオを追加して,下のような別の朝のあいさつも設定してみましょう.

シナリオ1 シナリオ2 おはようこさいます、調子はどうですか?	も・・・・昨日は夜更かししちゃっ たからかな?
私は、ちょっと具合悪いかも・・・・	追加シナリオのセリフ
昨日は夜更かし <u>しちゃったからかな?</u> 1 しちゃったからかな  2 シチャッタカラカナ 3	シナリオ追加(A)ボタンを押して新しいシナリ オを追加します
4	シナリオ2のタフを選択します
6	先ほどと同じようにセルにセリフを書き込みま す
	シナリオを複数用意すれば,一つのイベン Hc対 する振る舞いのバリエーションを増やせます.左 の例では,シナリオ1とシナリオ2がそれぞれ1 / 2の確率で実行されます.

### 選択肢を編集する

選択肢を編集します.画面左にグループ分けして表示される選択肢を選び,画面中央のテキストボックスに選択肢を 入力します.編集しない場合は,標準の選択肢が使用されます.

	※ moe.cmp - キャラクターメーカー for ペルソナウェア Ver.1.01β1 Copyright(C) Praesens, Inc. ファイル(E) 編集(E) 表示(V) プロジェクト(E) ヘルプ(E)	<u>-</u> ロメ 選択時始生一番を呼び出す	
Image: select	のファイルを登録する>>       ②画像名を決める>>>       ③/注射技を編集する>>>       ④/注抗技を編集する>>>         合語       運択肢       機能       ファイル       画像名         日       一方       小       画像名       ●         日       二       一方       小       ●         日       二       1       ●       ●         日       二       二       ●       ●         日       二       ●       ●       ●         ●       二       ●       ●       ●         ●       ●       ●       ●       ●         ●       ●       ●       ●       ●       ●         ●       ●       ●       ●       ●       ●       ●         ●	選択肢編集画面を呼び出す 選択肢を入力する	
			21

実行する1

キャラクターを実行します.実行するボタンを押すと、実行準備状態を表示するダイアログが現れます.このダイアログには実行準備の状態が表示されます.準備が完了すると自動的にキャラクターが起動します.

①ファイルを登録する>>>         ②画像名を決める>>>         ③台詞を編集する>>>         ④選択肢を編集する>>         ⑤実行する         キャラクタ	┚−実行を開始する
 台詞 選択肢 機能 ファイル 画像名 温珠技術生 ファイル 画像名 日本語本モジュール 日本語な少セージ 〇K 日本シンセル 一酸ス 一方次 一方次 一方次 一方次 一方次 一方次 一方次 一方次 一方次 一方次 一方次 一方次 一方次 一方次 一方、 一方次 一方、  一方、 一方	



キャラクターが起動したら,イメージした通りに動作するかテストします. 変更したい部分があった場合は,キャラクターを終了させてから,もう一度セリフや選択肢の編集を行います.



# インストーラを作成する

キャラクターが出来上がったら,配布可能なインストーラーを作成します.

