

ペルソナウェア2002 キャラクターメーカーで
キャラクターを作ろう

プラエセンス株式会社
<http://www.praesens.co.jp/pws/>

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：	萌
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

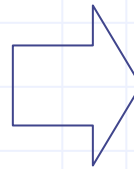
画像ファイルを用意する

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トは, 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.



用意するキャラクター画像
(緑色の部分を透明化)



実行時の透明化イメージ

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。



画像名 仕事着(看護服)」



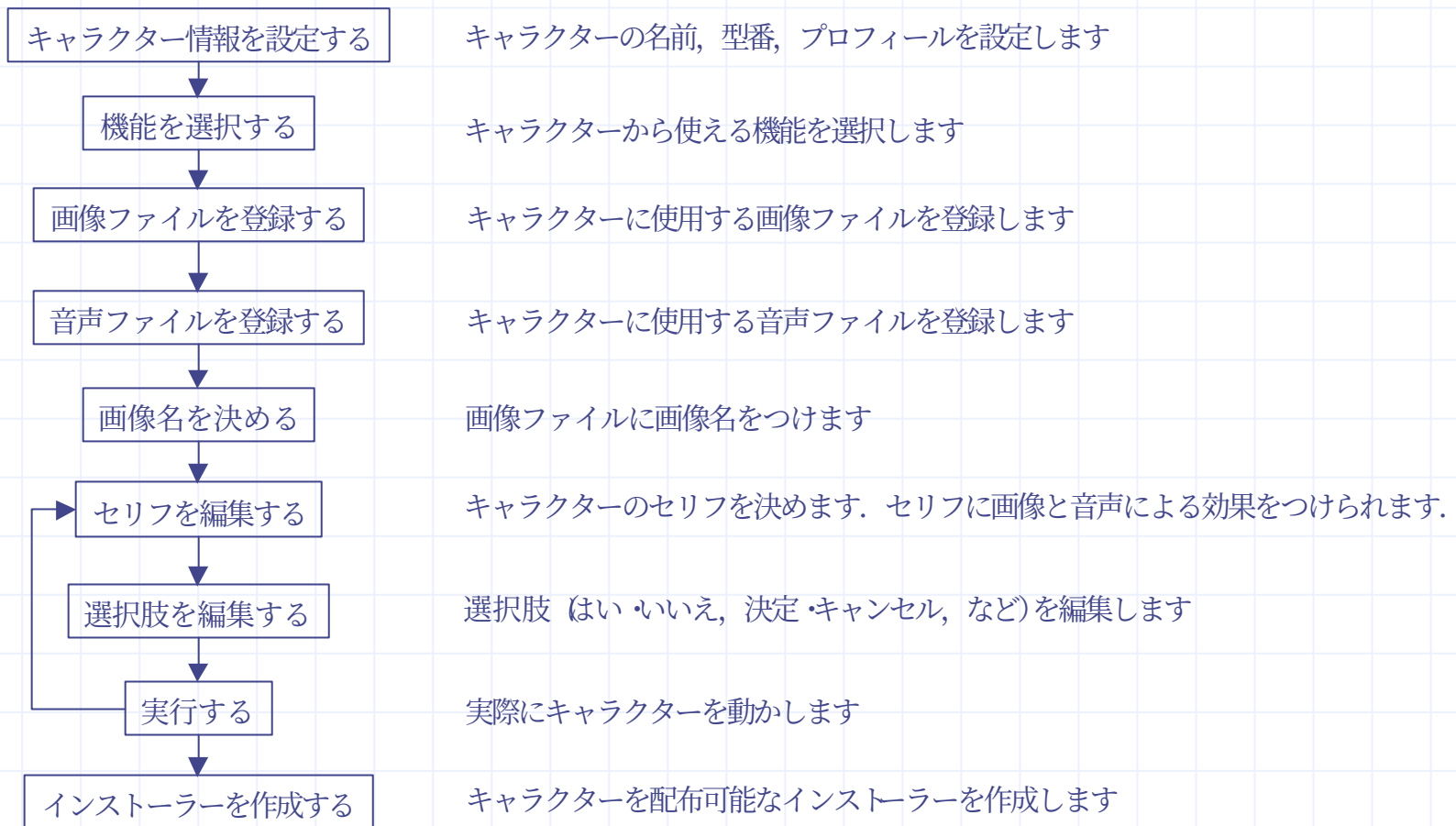
画像名 泳着」



画像名 仕事着(ツナギ紫)」

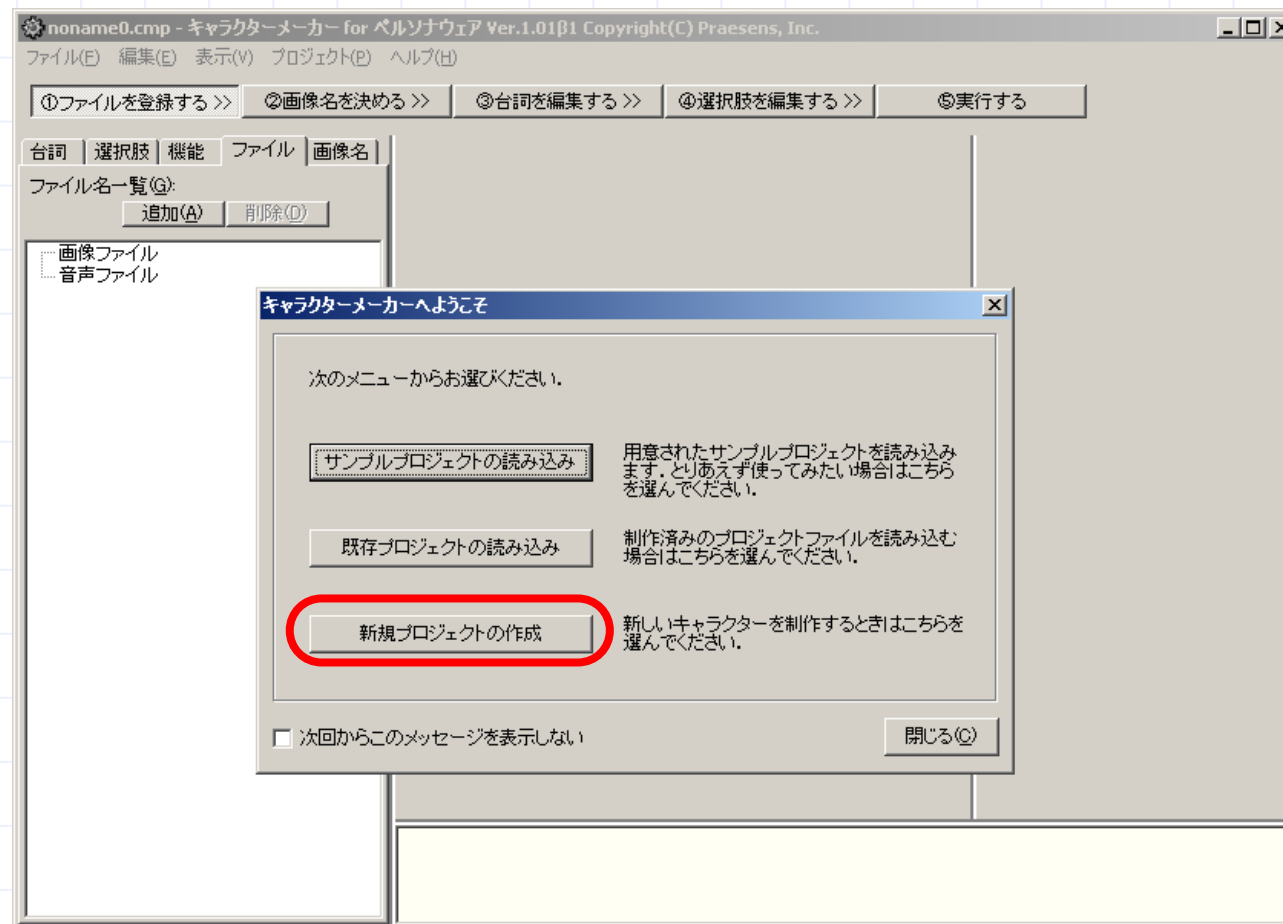
キャラクターの作り方

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。



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。



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。

キャラクターの新規作成

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(N): 萌

ベンダーコード(V): CHMK 型番(T): NURSE

Copyright(R): 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...

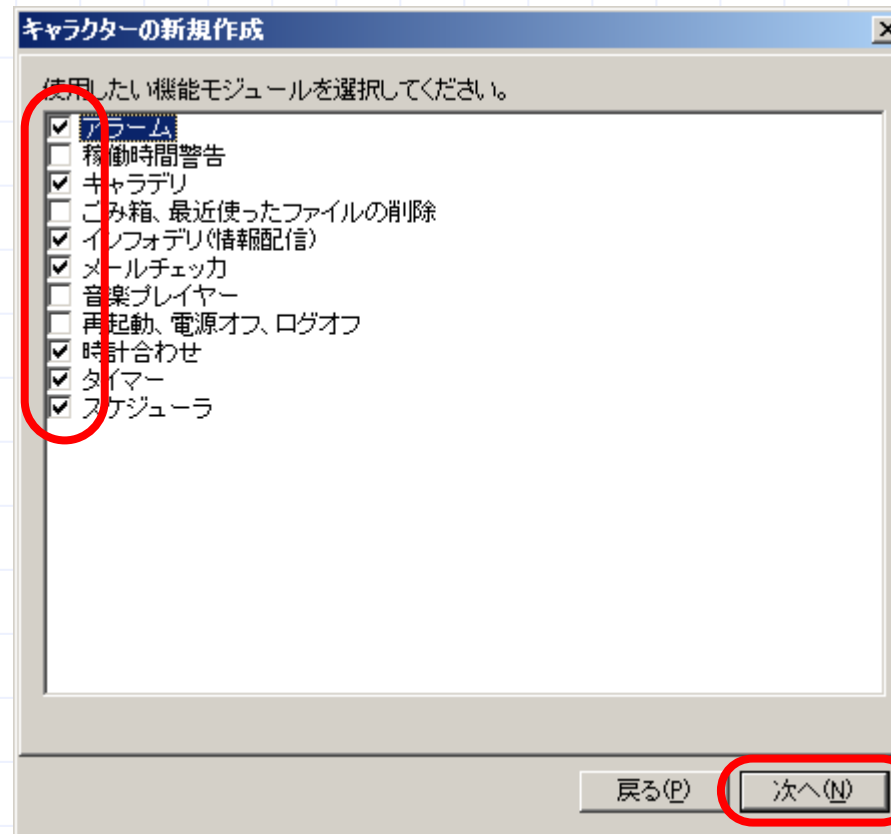
戻る(B) 次へ(N)

設定できたら**次へ(N)**ボタンを押します

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。

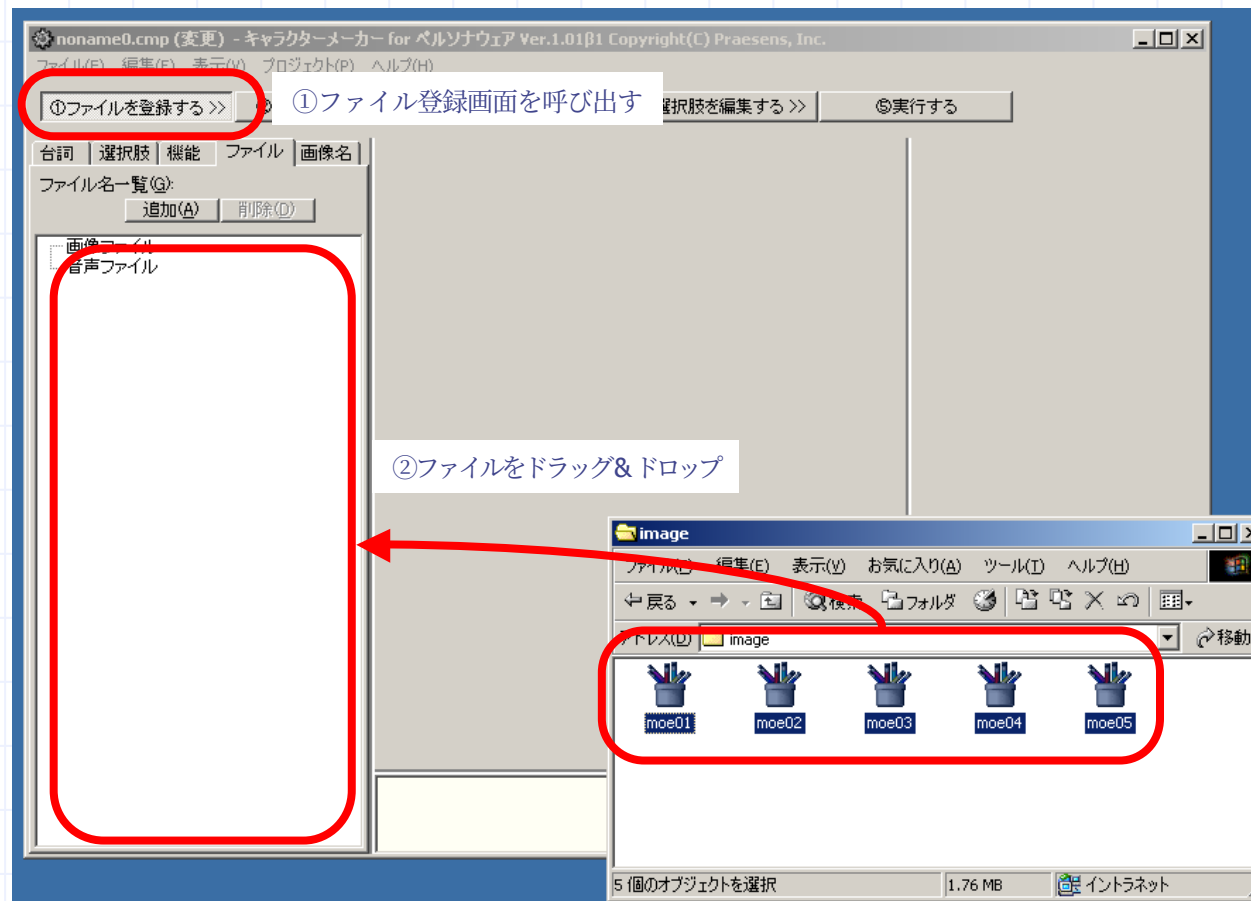
下の設定の場合は，アラーム，キャラデリ，インフォデリ，メールチェッカ，時計合わせ，タイマー，スケジューラを組み込みます。



設定できたら**次へ(N)**ボタンを押します

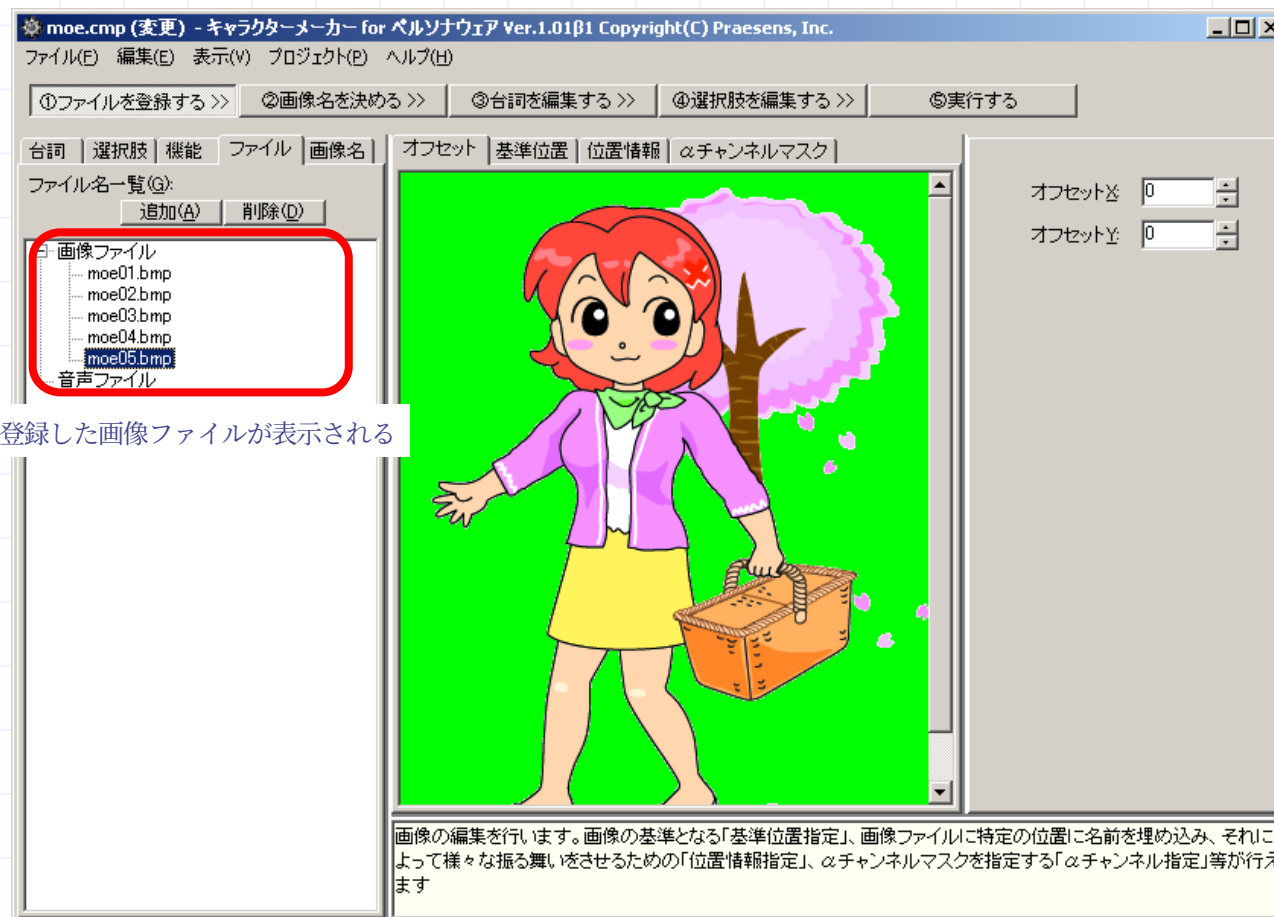
画像ファイルの登録 1

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。



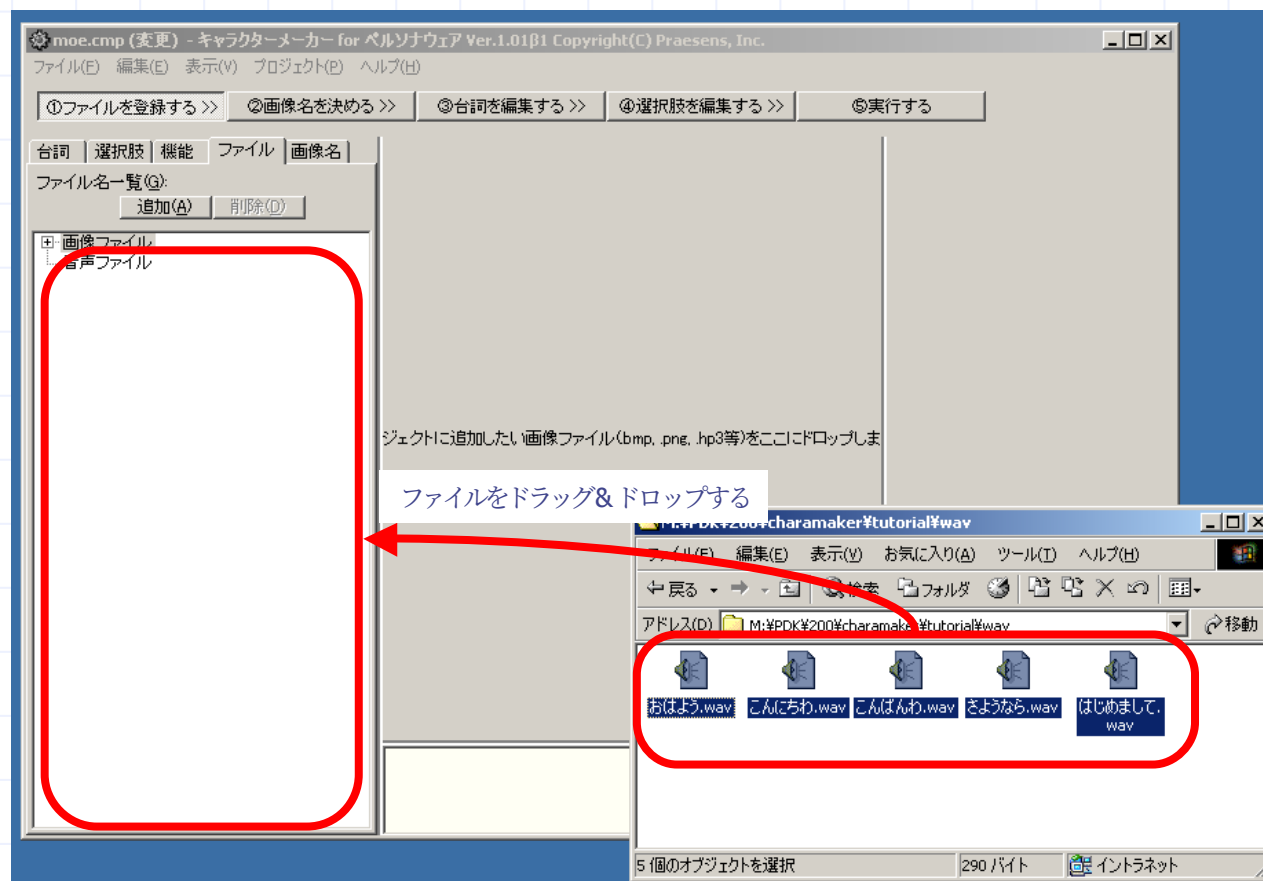
画像ファイルの登録 2

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。



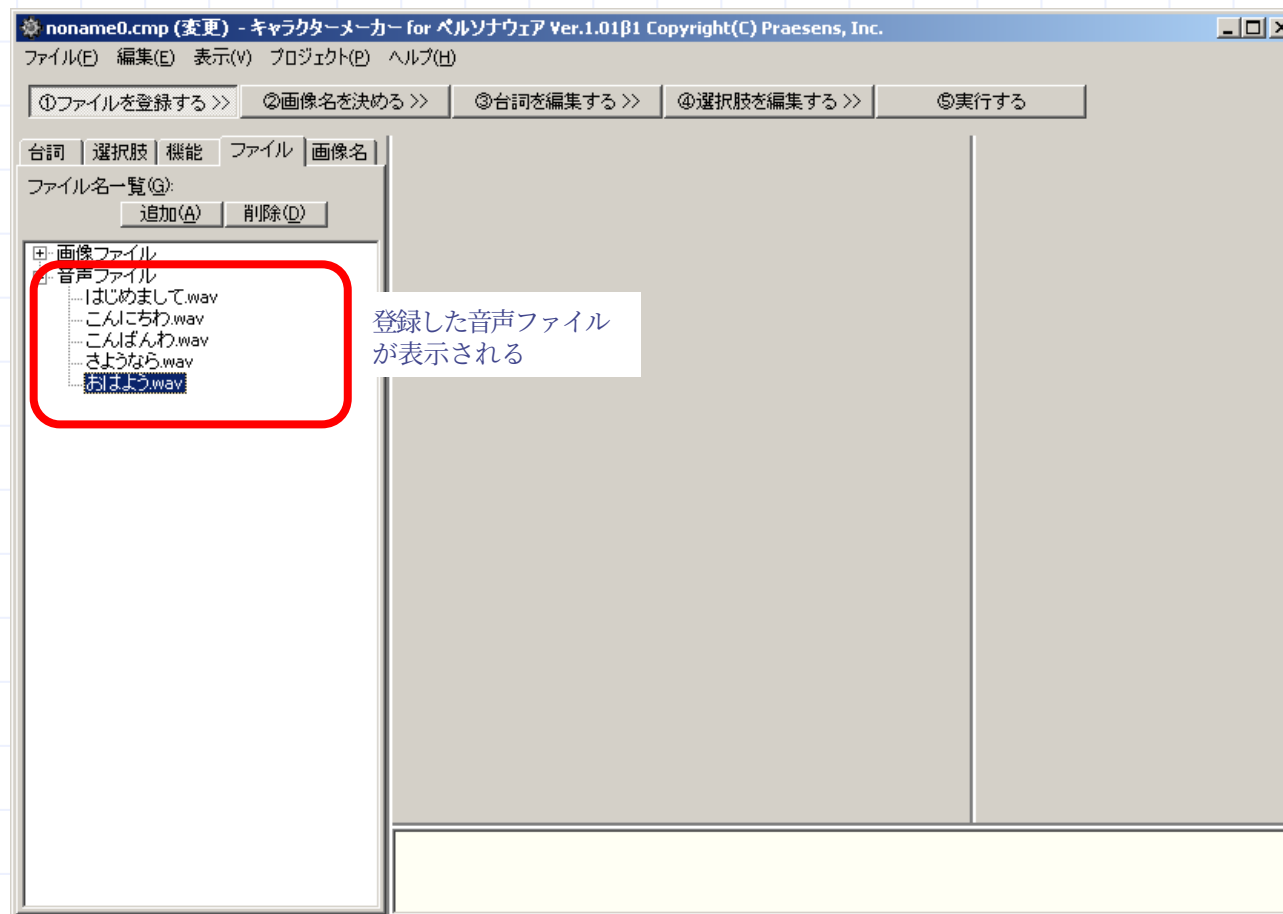
音声ファイルの登録 1

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。



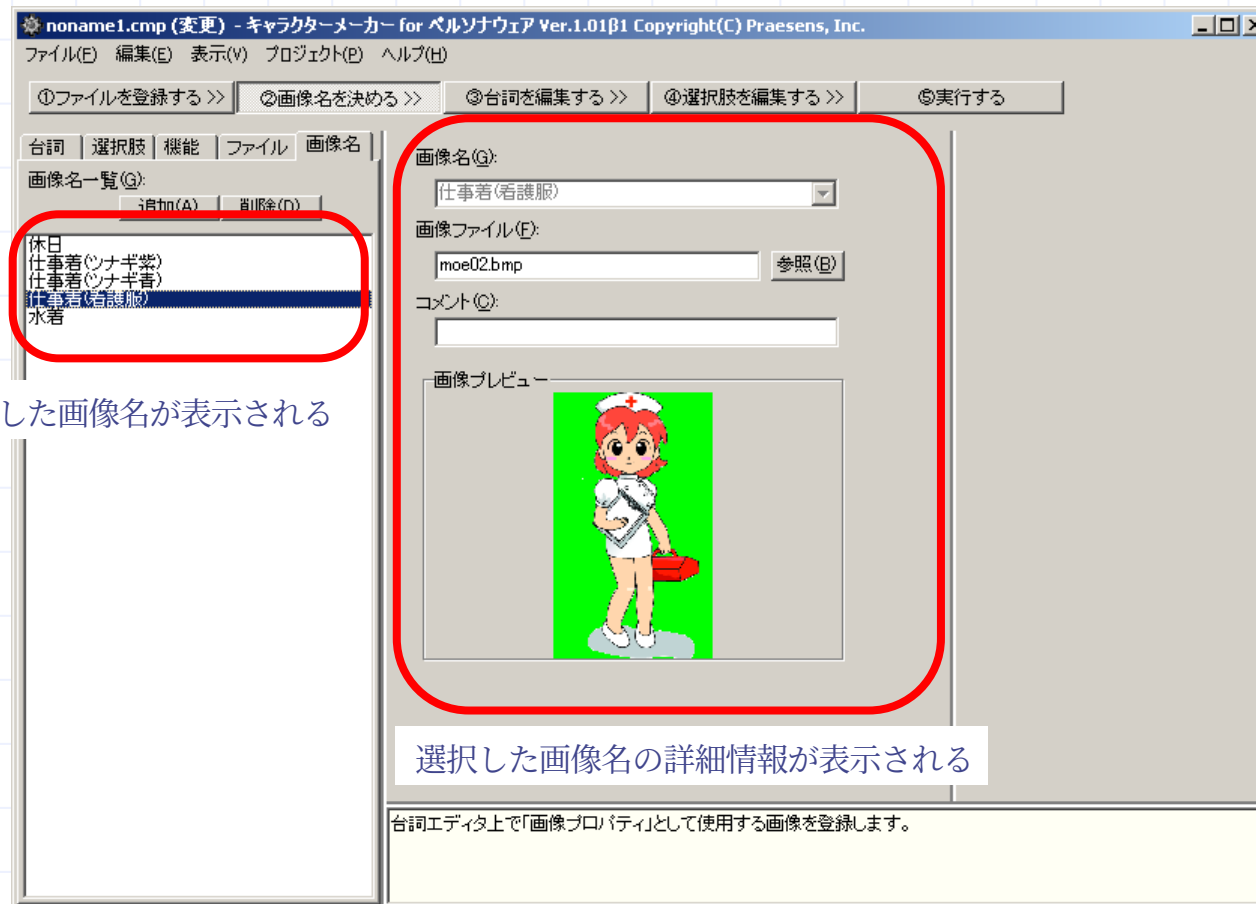
画像名を決める1

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。



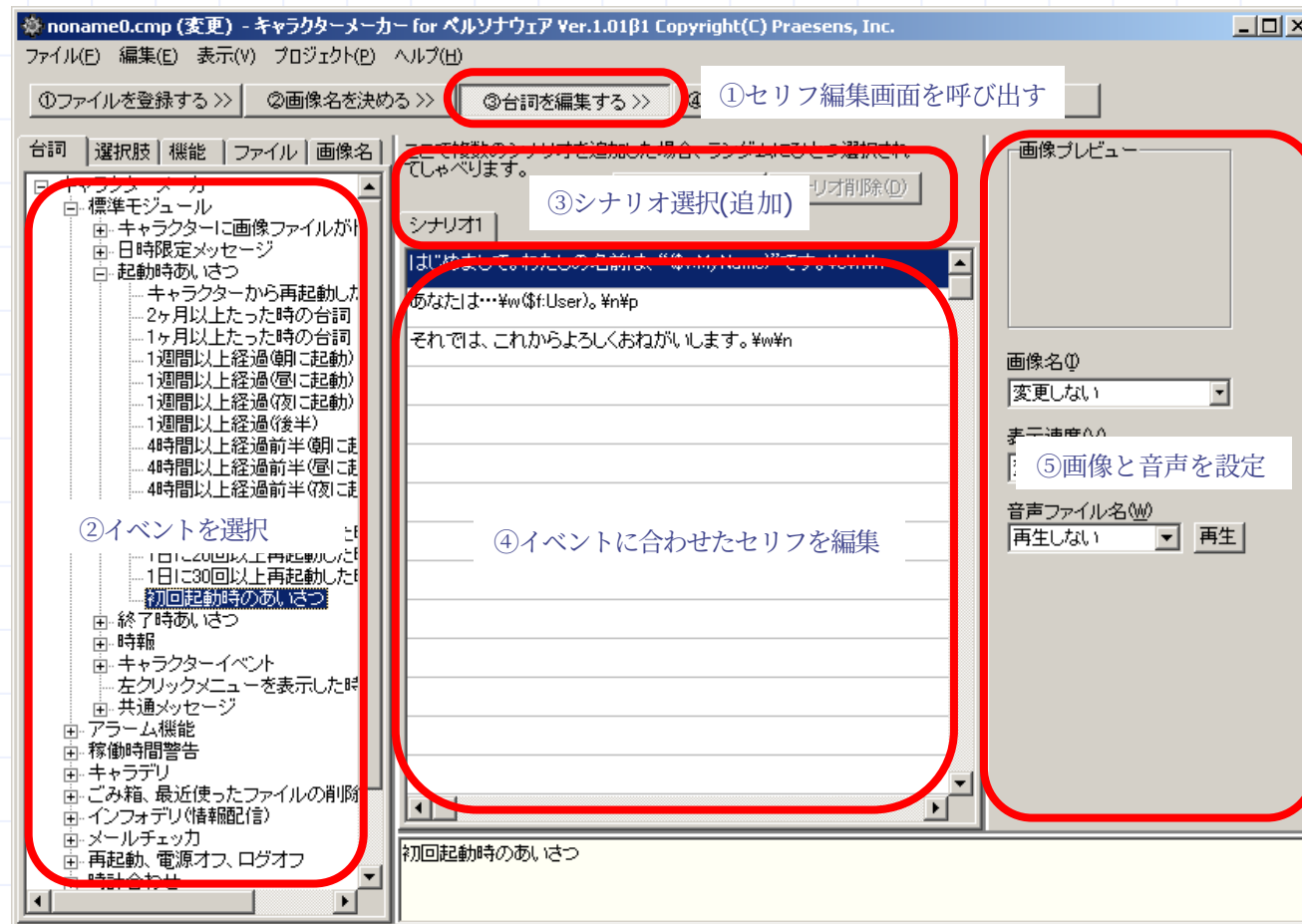
画像名を決める2

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。



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。



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ます。

イベント：	朝のあいさつ（4時間以上使用しなかったとき）
セリフ：	おはようございます。昨日は良く眠れましたか？
画像：	仕事着(看護服)
表示速度：	変更しない
音声：	おはよう.wav

あいさつの概要

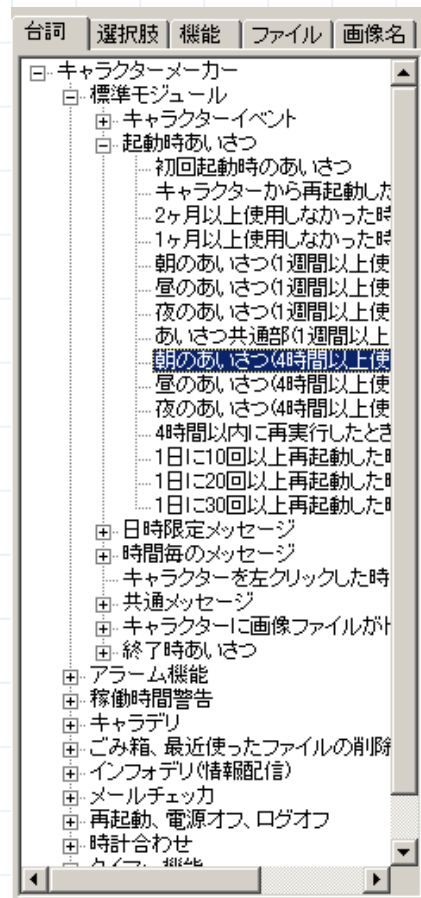
A character with red hair, wearing a white nurse's uniform with a red cross on the cap, is standing and holding a clipboard. A speech bubble next to her contains the text: "おはようございます。昨日は良く眠れましたか？"

おはようございます。昨日は良く眠れましたか？

実行時のイメージ

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。



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

→朝のあいさつ(4時間以上使用しなかったとき)

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。

セリフを編集する

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。

ここで複数のシナリオを追加した場合、ランダムにひとつ選択されてしゃべります。

シナリオ追加(A) シナリオ削除(D)

シナリオ1

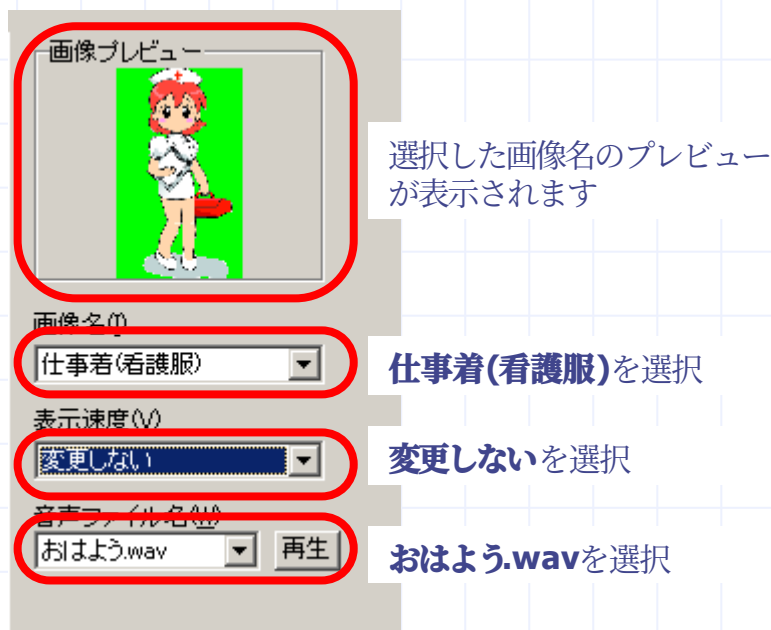
¥eおはようございます。昨日は良く眠れましたか？

今回は ¥eおはようございます。昨日は良く眠れましたか？」と入力します。

これで朝のあいさつのセリフが設定できました。

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。



ここでは、朝のあいさつの概要にしたがって、画像名に**仕事着(看護服)**、セリフの表示速度に**変更しない**、再生する音声ファイル名に**おはよう.wav**を設定しています

これでイベント**朝のあいさつ(4時間以上使用しなかったとき)**の設定ができました。

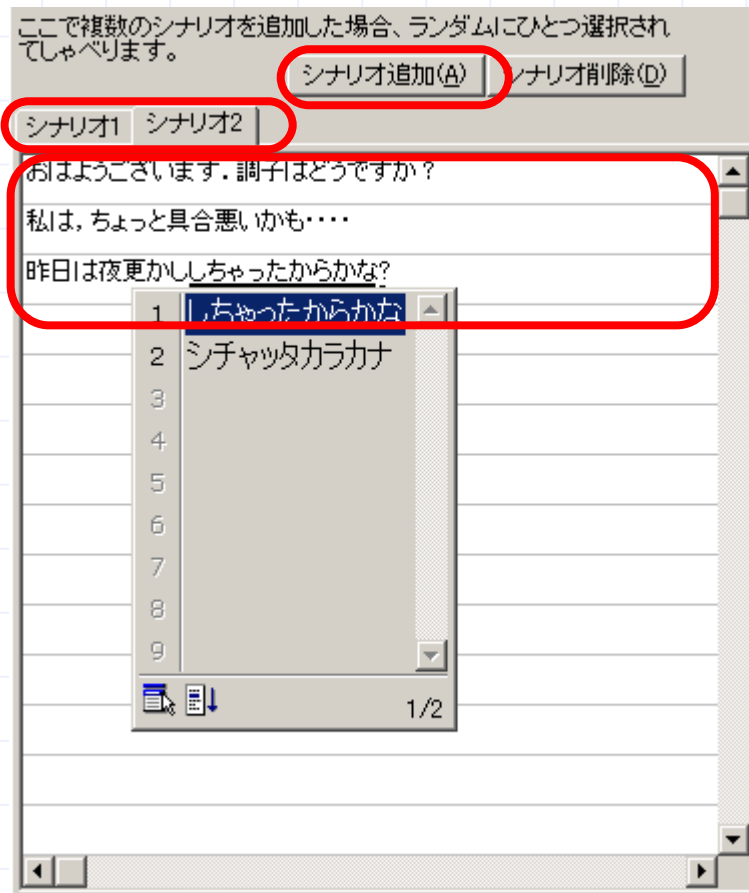
このようにして、順番にイベントにセリフや画像、音声を設定していきます(※)。

(※)全てのイベントには予めセリフが設定されているので、**一部のセリフだけを設定して**キャラクターを動かすことも出来ます。

気になるイベントだけを先に設定して実行(後のページを参照)することも出来ます。

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られません。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。



セリフ： おはようございます。調子はどうですか？私はちょっと具合悪いかも・・・昨日は夜更かししちゃったからかな？

追加シナリオのセリフ

- ① **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
- ② **シナリオ2** のタブを選択します
- ③ 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、一つのイベントに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。

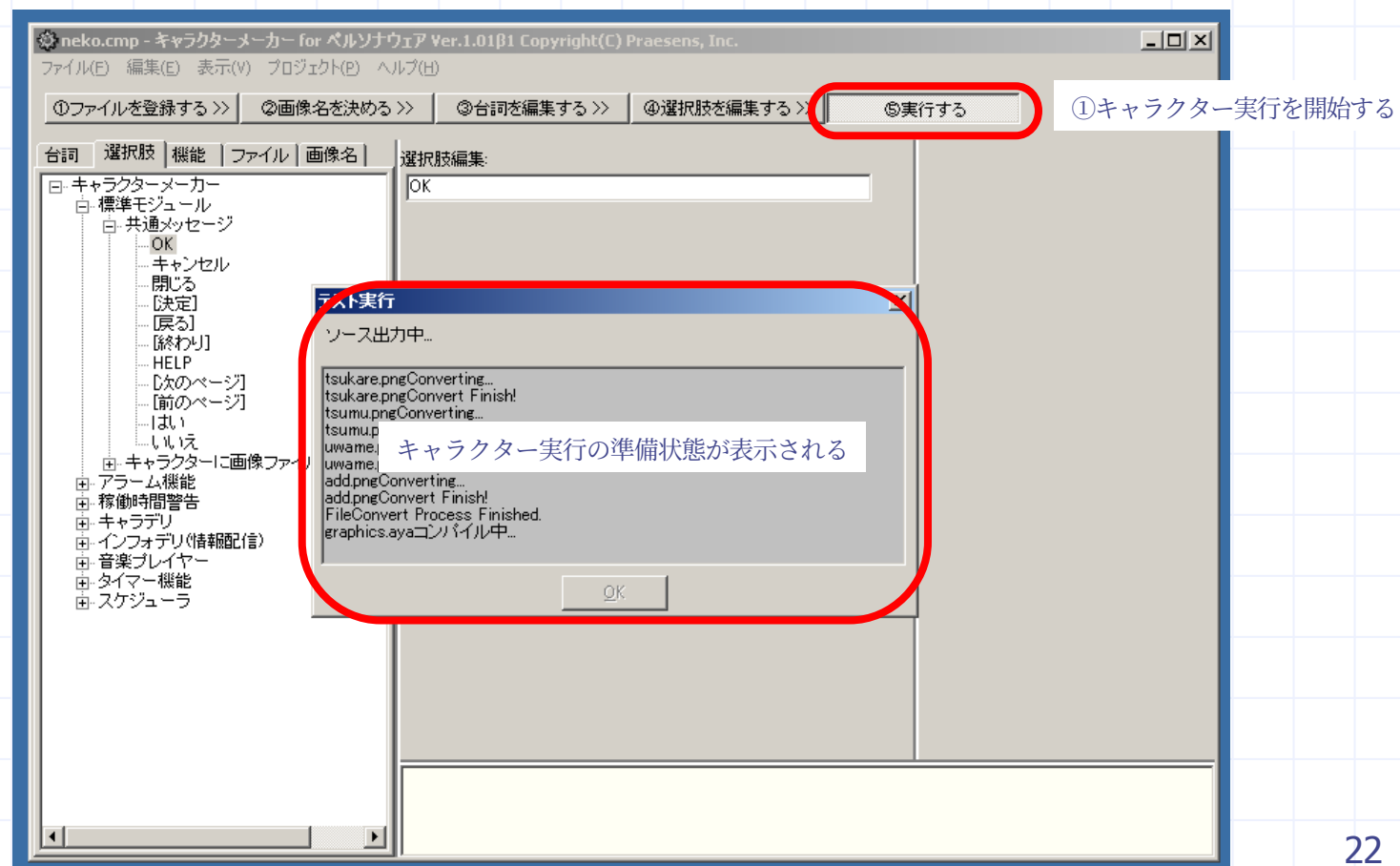
選択肢を編集する

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。



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。



実行する2

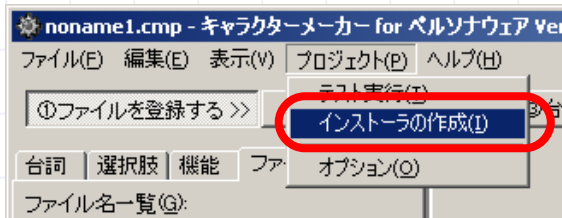
キャラクターが起動したら、イメージした通りに動作するかテストします。
変更したい部分があった場合は、**キャラクターを終了させてから** もう一度セリフや選択肢の編集を行います。



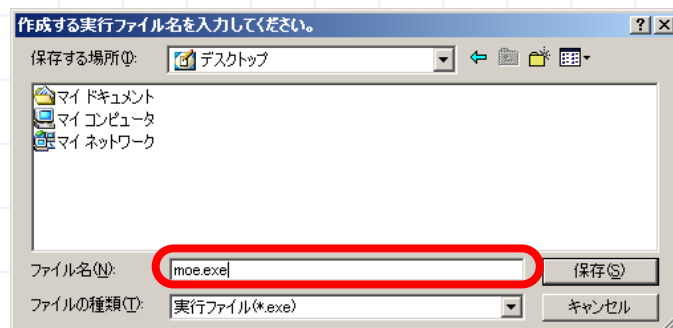
実行中の画面

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を作成します。



①プロジェクト(P)メニューのインストーラの作成(I)メニューを選択します。



②保存ダイアログが表示されるので、インストーラーの名前を指定して保存(S)ボタンをします。



作成されたインストーラプログラム

③指定したフォルダにインストーラが作成されます。作成されたインストーラーは、ホームページなどで公開できます。