

キャラ制作関連

キャラってどうやって作るの？

工程は以下の通り

1. 企画をまとめる
2. キャラの絵をしこしこ一生懸命に描く
3. cell (描いた絵をコンピュータに認識させるデータ) を作る
4. キャラクターの動きをプログラム言語で記述していく。
5. 仕上げにテストプレイをしつつバランス調整

キャラ作るマニュアルってあるの？

[ハイキヨ](#)(最新本体のサイト)の「キャラ開発キット」(こちらは最新版対応)

または

[Sunnyvale2289](#)の「ソースコード等いろいろセット」

で

マニュアル、ソーステンプレート、CELL作成ツールなどがセットで落とせます。

マニュアルはキャラクターを作る情報がぎっしりなので、ちゃんと読もうな。『4. キャラクターの動きをプログラム言語で記述していく』については、[Goluahcharacter dll Making](#) に貴重な講座があります。開発環境のセットアップから、詳しく例をあげての説明があり、必見です。(但しプログラミング未経験者にはちょっと難しい内容かも知れません。)

なーんにも知識ないけど、キャラ作れる？

絵に関してはあまり知識がなくても問題ありません。

256色のCGが描ければ、とりあえず作るだけならできます。

DLLはC++を使用するため、プログラムの知識が必要になります。

ただ、キャラクターのDLLでは、それほど難しいプログラムはほとんど使われていないので、

以下の知識とヒューマンスキルがあればなんとかなるはずです。

- ・2進数、16進数の理解 (絶対必須)
- ・高校卒業程度レベルの文法読解力 (必須)
- ・2次元方程式が解ける程度の計算能力 (ほぼ必須)
- ・中学卒業程度の、力学or2次関数の理解 (ほぼ必須)
- ・うまく行かなくても負けない心とその覚悟と忍耐力 (必須)

時間と根性と愛だけで誰でもキャラ作れると思ったら大間違いなのだよ。(、° °)でも一番大事なのは、やっぱり、時間をかけてでも取り組む根性と、キャラクターへの愛だと思いますモナ(・`´)b

C++って何よ？

プログラム言語です。

Goluah!!はC++のプログラムで制作されています。

当然追加キャラもC++で制作することになります。

ソースファイルって何よ？

DLLの元になるファイルのこと。

拡張子が「.cpp」とか「.h」等のファイルのことです。

DLLを作る作業の大半は、ソースファイルへのプログラムの記述になります。

キャラクターによってはソースファイルが公開されているので、参考にしましょう。
ソースファイルの記述は、テキストエディタを使うとやりやすくなります。

キャラ作るのに必要なソフト教えて

- 絵を描くのに必要なソフト
- [D-Pixed](#) (256色お絵かきソフト)
DLLを作るソフト
 - [BorlandC++Compiler5.5](#) (略してB C C。C++コンパイラ。必須)
 - [setbcc](#) (B C Cの初期設定ソフト。ほぼ必須)
 - [BCCDeveloper](#) (B C C簡易開発環境。ほぼ必須)
ソースファイルを書くソフト
 - [JmEditor2](#) (テキストエディタ お好みで)
 - [サクラエディタ](#) (テキストエディタ お好みで)

VCって何？

Goluahではマイクロソフト社製「MicrosoftVisualC++」のことを指すことが多いようです。
フリーのBCCよりも高機能で、デフォキャラも問題なくコンパイルできるため、
お金に余裕があるならばBCCよりもこちらがおすすめです。
学生ならアカデミックパックが安価で購入できます。

絵を描きたいんだけど、どこか参考になるサイトある？

[ラインハルトコーポレーション窓の風景支店](#)の素材作成資料に、
imageファイルとcellファイルの基本的な作り方がまとめてあります。
他にも、[ちょっとためしにみたい](#)に絵を描くときやアニメーションさせる時の
注意点やテクニックなどの講座があります。

DLLを作りたいんだけど、どこか参考になるサイトある？

[ラインハルトコーポレーションyoukan支店\(閉鎖\)](#)のGoluah!!キャラクター [dll講座](#)に
DLL制作の解説があります。

絵の真っ黒のところが、ゲーム上で透明になっちゃうんだけど・・・

パレットが0, 0, 0だとゲーム上では透明色として扱われます。
10, 10, 10ぐらいにしておけば大丈夫。

BCCでデフォキャラがコンパイルできないんだけど・・・

理由は二つあります。
ひとつはデフォルトキャラクターはDirectXSDKという機能を使用しているのですが、
BCCではそのままではDirectXSDKの機能を利用できないため、コンパイルが成功しませ
ん。
もうひとつが、デフォキャラがMicrosoftVisualC++独自の機能を使用しているためです。
こればかりはBCCではどうしようもありません。
まあフリーだしね。諦めましょう。

BCCじゃコンパイルできない旧バージョンのキャラがあるんだけど・・・

0.8xのキャラクターで、[ギコ教授](#)等、BCCではコンパイルできないキャラクターが存在しま
す。
「#include」と「#include」という文章が各ファイルの先頭のあたりにあるので、
消して変わりに「#define LPDIRECT3DTEXTURE8 LPVOID」
と書き換えてコンパイルしてください。