

OPTPIX

Sprite Studio[®]

ゲームジャム活用術

ゲームジャムでもSpriteStudioを使って
簡単にアニメーションを作ろう！



時間がない時こそ！SpriteStudio

ゲームジャムは短期決戦。とにかく時間がありません。

でも

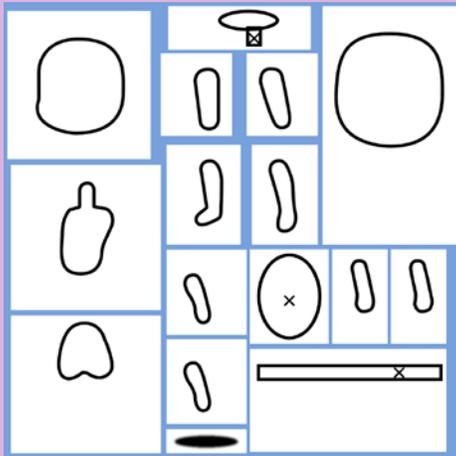
「時間は無いけどオリジナルのキャラクターでゲームを作りたい！」
と思ったことはありませんか？

OPTPIX
そんな時こそ SpriteStudio®

無料で配布しているテンプレートを利用すれば、1枚テクスチャを描くだけでオリジナルのキャラクターの多彩なアニメーションを作ることができます。

SpriteStudioって難しくないですか？

あらかじめ用意されているテンプレートのデータを使用するので
絵の差し替え方と、レンダリングの方法を覚えるだけで大丈夫！
簡単にアクションゲームに必要なアニメーション式を揃えることができます。



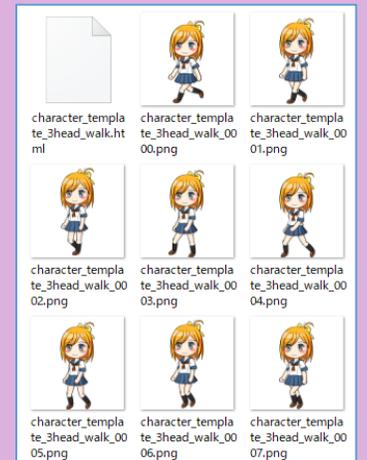
テンプレート画像を
ダウンロード



枠に合わせてパーツを
描き込むと……



アニメーションの絵が
自分のキャラに早変わり



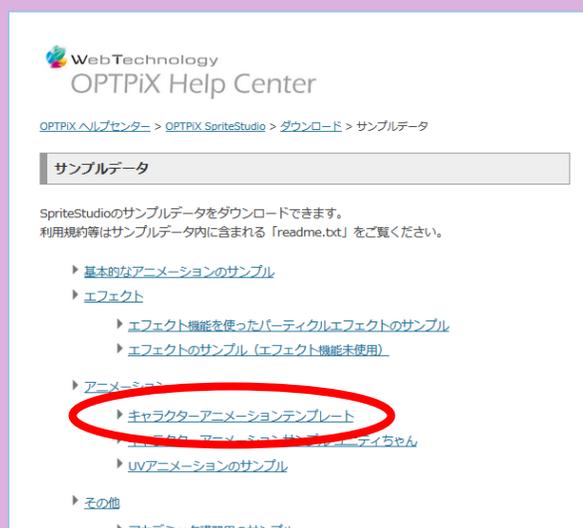
PNG画像として出力して
すぐ使えます

まずはテンプレートをダウンロード！

テンプレートが入っているサンプルファイルをダウンロードしましょう。
SpriteStudio サンプル で検索します。



検索するとヘルプセンターが
 ヒットします。
サンプルデータをクリックします



キャラクターアニメーションテンプレート
 をクリック



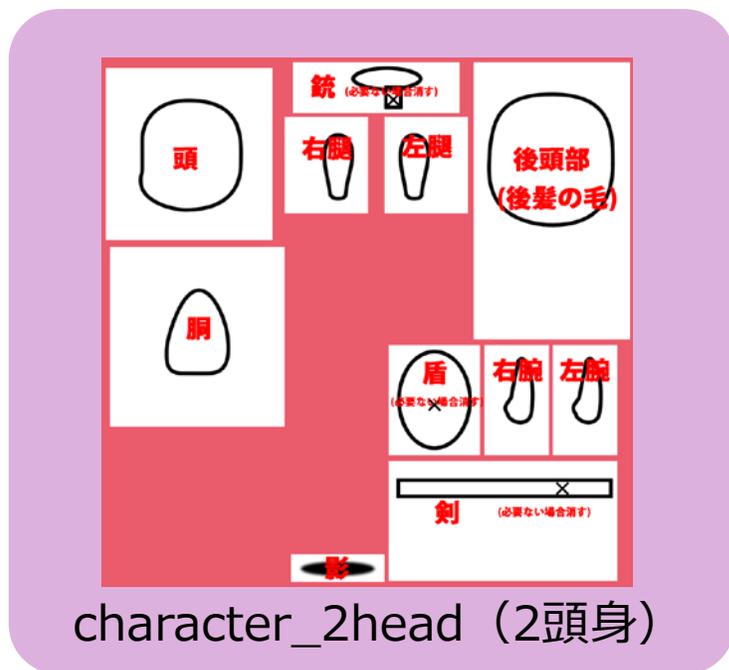
ダウンロードボタンをクリックし
 テンプレートをダウンロードします

直リンク http://www.webtech.co.jp/spritestudio/ss5user/download/OPTPiX_SpriteStudio_Animationtemplate_20170214.zip

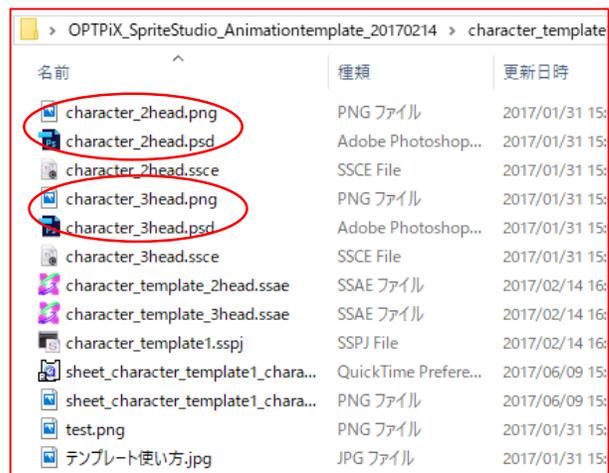
テンプレートを編集しよう！（絵の描き方①）

ダウンロードしたファイルを解凍したら「character_template1」というフォルダを開きます。
フォルダの中には

「character_2head（2頭身）」、「character_3head（3頭身）」
というファイルが格納されています。これらがテンプレートのデータになります。
このファイルをこれから編集していきます。

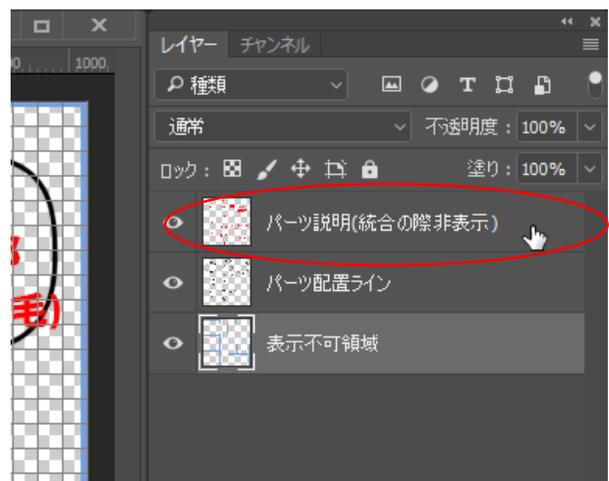


テンプレートを編集しよう！（絵の描き方②）



フォルダの中には**PSDファイル**と**PNGファイル**2種類のファイルが入っています。

SpriteStudioで使用するのはPNGファイルです。

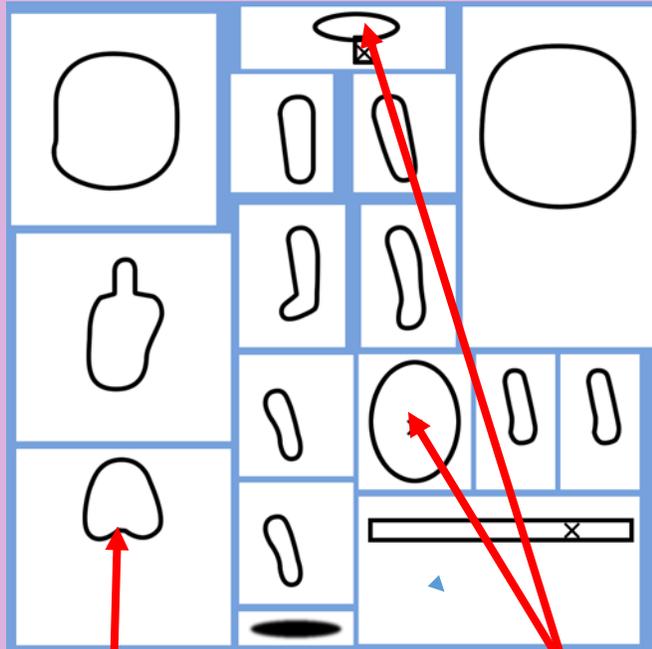


PSDを使用する場合は、作業後
「**パーツ説明(統合の際非表示)**」のレイヤーを削除し
PNGファイルに上書き保存してください。

テンプレートを編集しよう！（絵の描き方③）

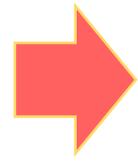
画像の輪郭線に従ってキャラクタを描きます。

character_sample1を参考にテンプレートファイルに絵を描き込みます。
描き込みが終わったら別名で32bit pngデータとして保存してください。

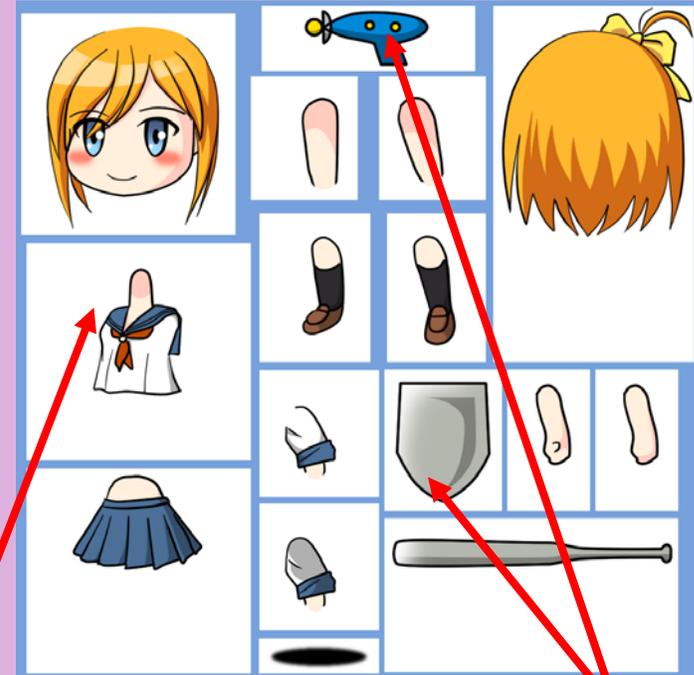


“X”の位置は手の接続位置です

黒い線が輪郭線になります



描きこむ



ウェスト部分は
服がある場合裾で切ります

銃、武器、盾は必要なければ空白にします
(または9ページの方法でパーツを削除します)

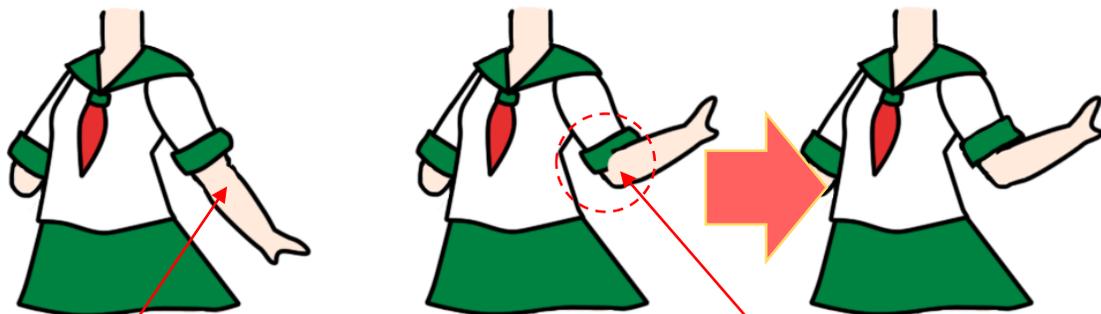
テンプレートを編集しよう！（絵の描き方④）

関節部に輪郭を出したくない場合は、下図のように関節を処理します。
難しい場合、時間がない場合は、割り切ることも必要でしょう。



上に重なる方のパーツの境界線を削ります

半円と半円だと境界線が出ておかしい

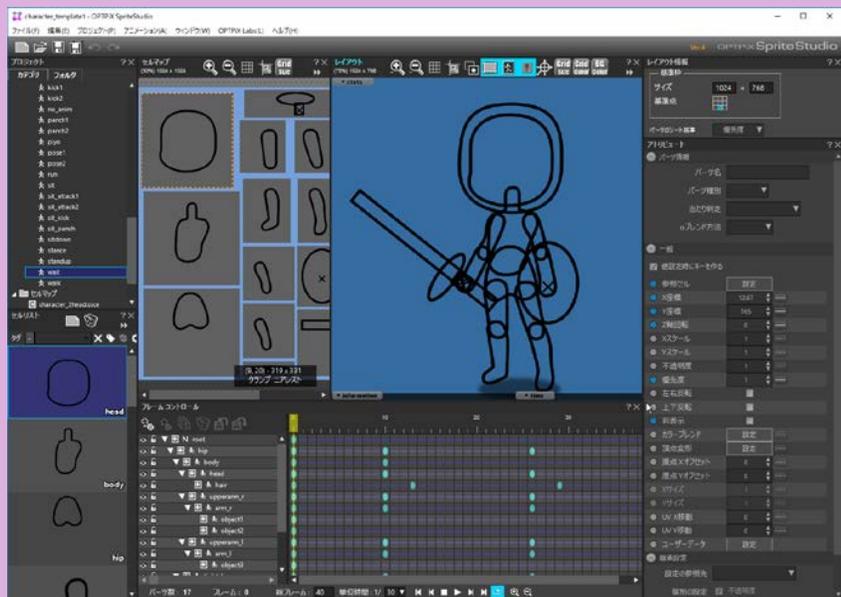


上に乗るパーツの輪郭を削り、
乗せることで下の輪郭が隠され、
パーツが繋がって見えます

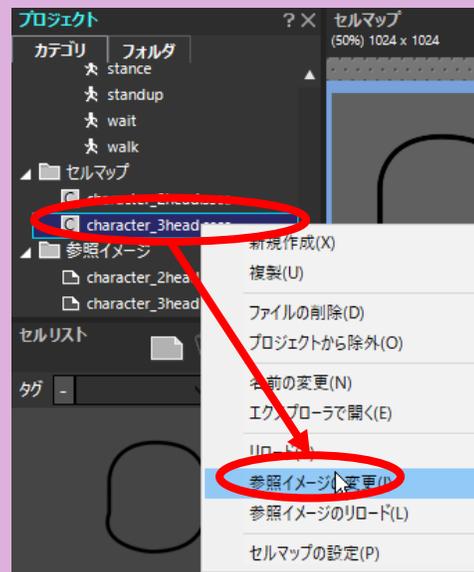
うまくつながらない場合…絵を調整します

SpriteStudio に描いた絵を取り込もう

SpriteStudioを起動し、テンプレートデータの中にある「character_template1.sspj」を開きます。



character_template1.sspjを読み込むと
上のようなテンプレートが表示されます。

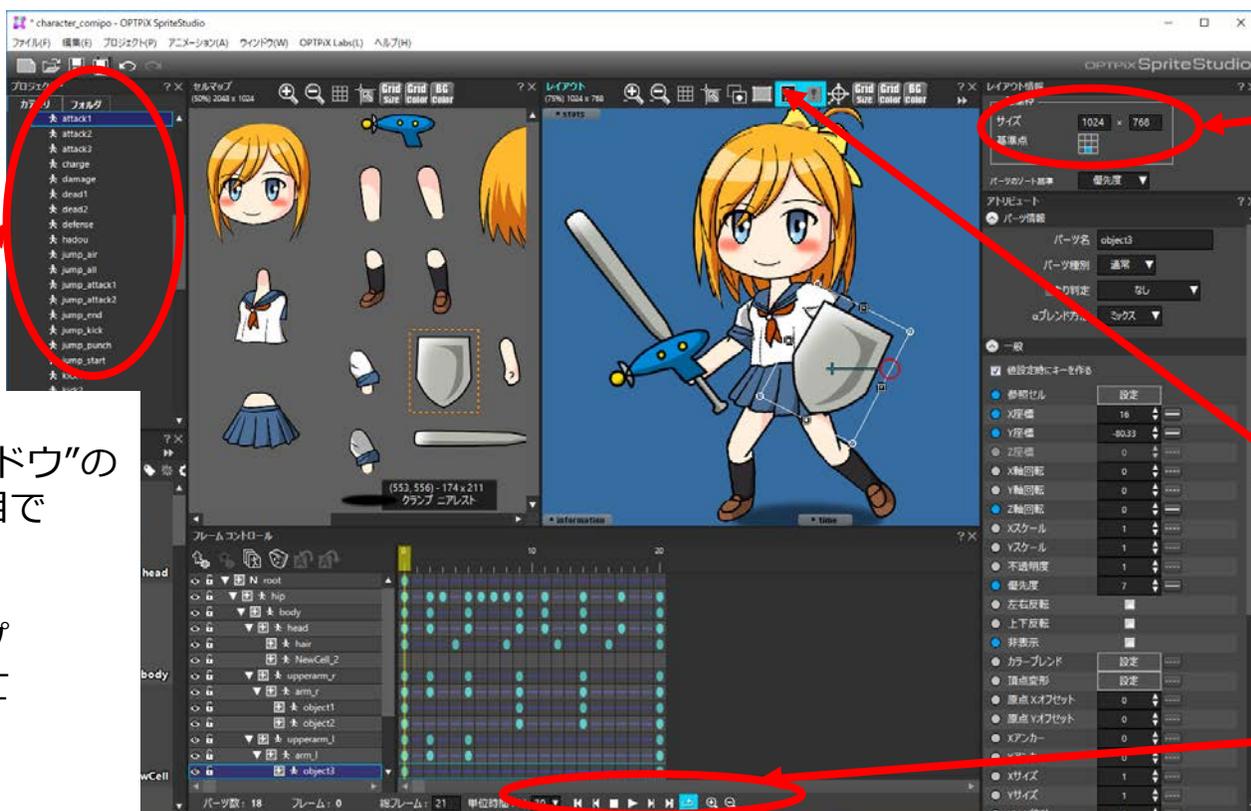


右クリックで
コンテキストメニューを開き
参照イメージの変更を選択

自分の絵に変更するにはプロジェクトウィンドウ>セルマップの
character_3head(2頭身の場合はcharacter_2head)
のコンテキストメニューから
参照イメージの変更を選択し、ファイルを指定してください。

アニメーションを確認してみよう

前ページで開いたcharacter_template1には
多数のアニメーションパターンが収録されています。
アニメーションを確認し、必要なモーションをピックアップしましょう。



左上の
“プロジェクトウィンドウ”の
アニメーションの項目で
動きを選択します。

歩き、走り、ジャンプ
攻撃、ダメージ、死亡
などなど…いろいろ
入っています

“基準枠”でレンダリングされる範囲を決めます。

このアイコンで基準枠の見た目をON/OFFします。

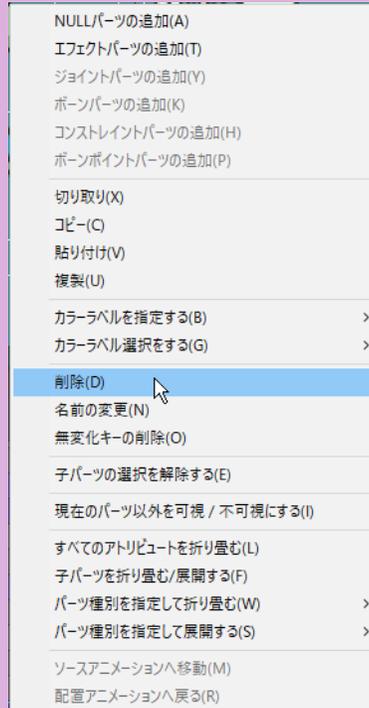
ここで再生や停止などの
コントロールを行います。

武器や影など、いらぬパーツを削除しよう

テンプレートには武器や影のパーツも含まれています。
これらが必要ない場合、パーツを削除してください。



フレームコントロールのパーツ名をクリックするとパーツが選択されレイアウトウィンドウで確認できます。



パーツのコンテキストメニューから「削除」を選択します。



パーツが削除されました。

Object1: 剣
Object2: 銃
Object3: 盾
Shadow : 影

になります

1つのssaeに属するアニメーションデータのパーツ構成は共通しているため、1つのモーションからパーツを削除すると、他のモーションも同様に削除されます。

アニメーションをレンダリングしよう

出力したいアニメーションが決まったら**レンダリング**をしましょう。

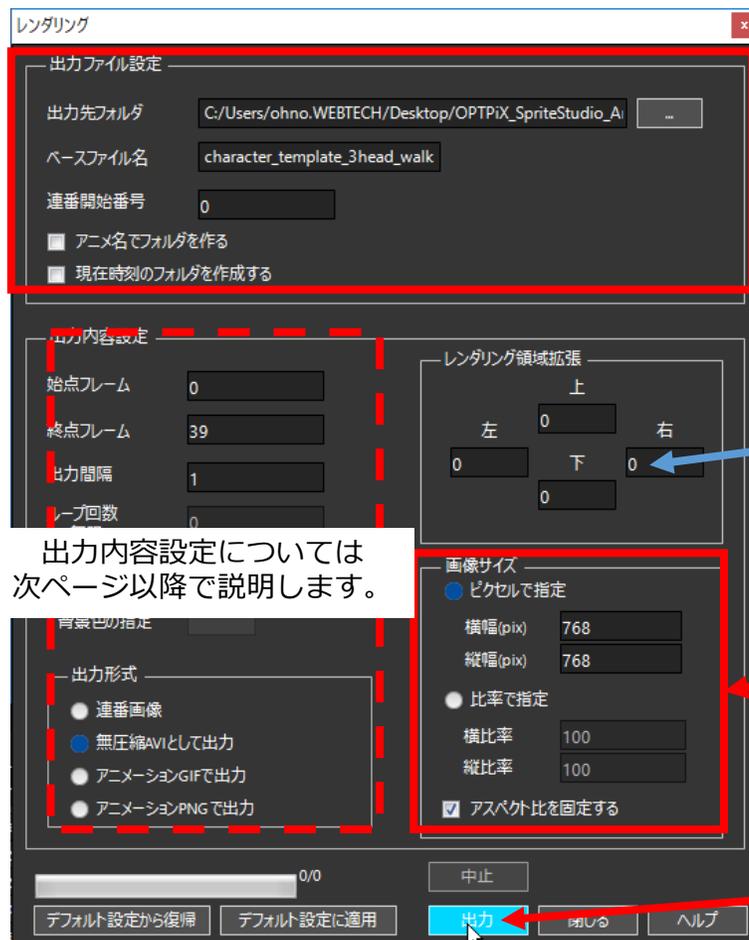
メニュー>アニメーション>レンダリング
で左の画面になります。

ファイルの出力先や出力名を設定します。

レンダリング領域を、基準枠より大きくできます。
影や武器の先が攻撃時に見切れてしまう場合
数値を入れてレンダリングサイズを大きくしましょう。

出力サイズを設定します。
サンプルキャラクターはかなり大きめに作られています。
適したサイズに設定してください。

出力ボタンを押すとレンダリングを開始します



出力内容設定については
次ページ以降で説明します。

出力設定のコツ

出力内容設定

始点フレーム 0

終点フレーム 39

出力間隔 4

ループ回数 (0=無限) 0

αチャンネルの追加 (背景色の指定は無効)

背景色の指定

出力形式

- 連番画像
- 無圧縮AVIとして出力
- アニメーションGIFで出力
- アニメーションPNGで出力

基本的にはこの数値はそのまま使用しますがそのまま出力ボタンを押すと60枚ものPNG画像が出力されます。

ゲームで使用するコマアニメーションでは60枚もの絵は通常使用しないため、出力枚数を絞ることになります。出力枚数を絞る場合は、その下の**出力間隔**で間引くことができます。

チェックを入れてください。

連番画像にチェックをいれます

出力設定のコツ

歩きモーションの場合、最低4枚あれば表現できます。



40フレーム÷枚数4 = 出力間隔10
(昔のファミコンなどでよくあった動き)

8枚あればスムーズな歩きパターンになります。

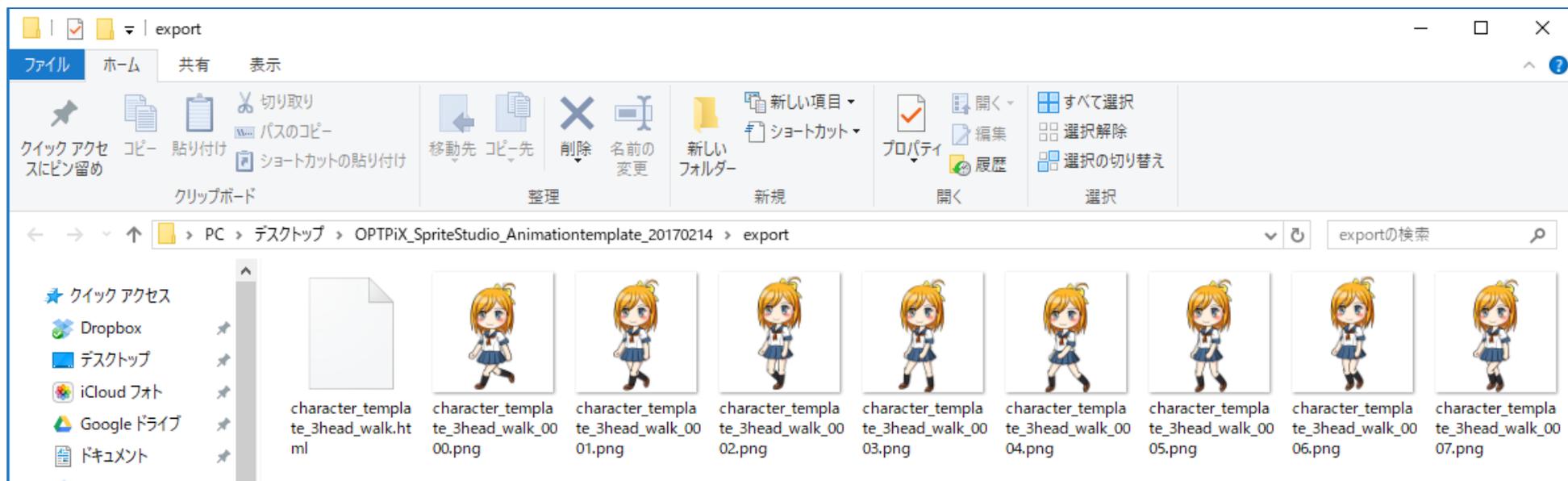


40フレーム÷枚数8 = 出力間隔5

パターン枚数は総フレーム数の割り切れる枚数がよいでしょう

※ひとまず出力間隔は1のまま、1モーションの全パターンを出力してしまい、自分で必要な絵をファイル単位で選び出していくのも1つの方法です。

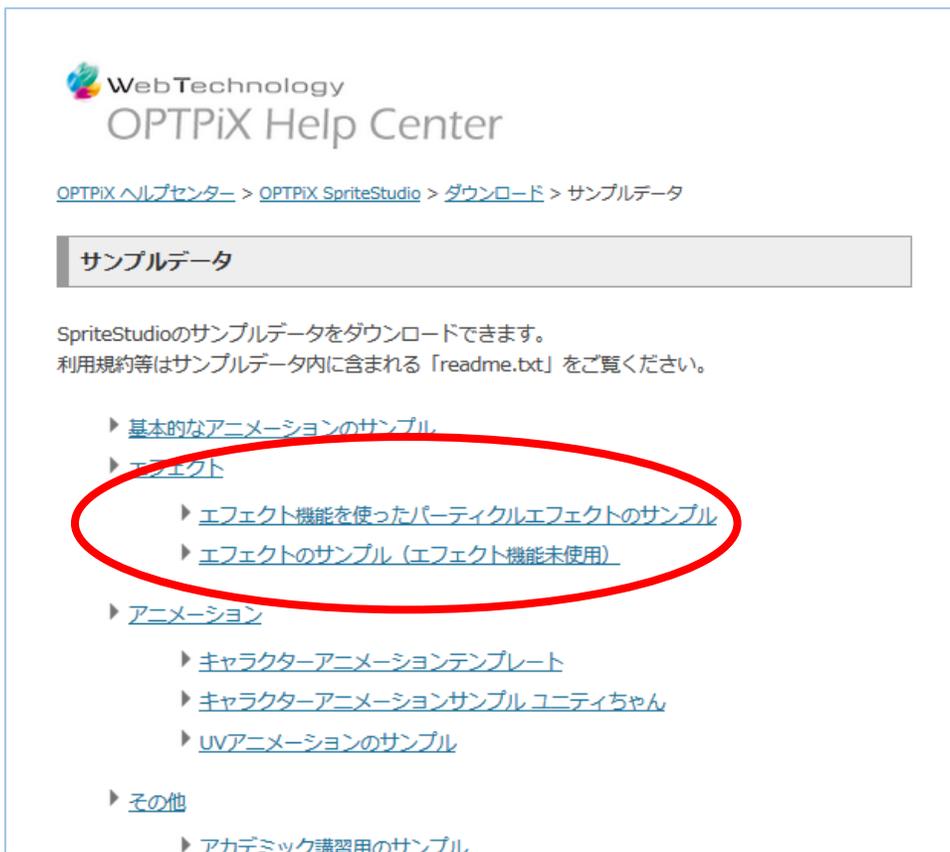
レンダリング画像をゲームで使おう



出力ボタンを押すと、指定したフォルダにアニメーションの連番画像が出力されます。
あとはUnityなどにインポートして使用しましょう！

エフェクトも使用してみよう

4ページ目でご紹介したテンプレートをダウンロードしたページには、エフェクトのサンプルもあります。



WebTechnology
OPTPIX Help Center

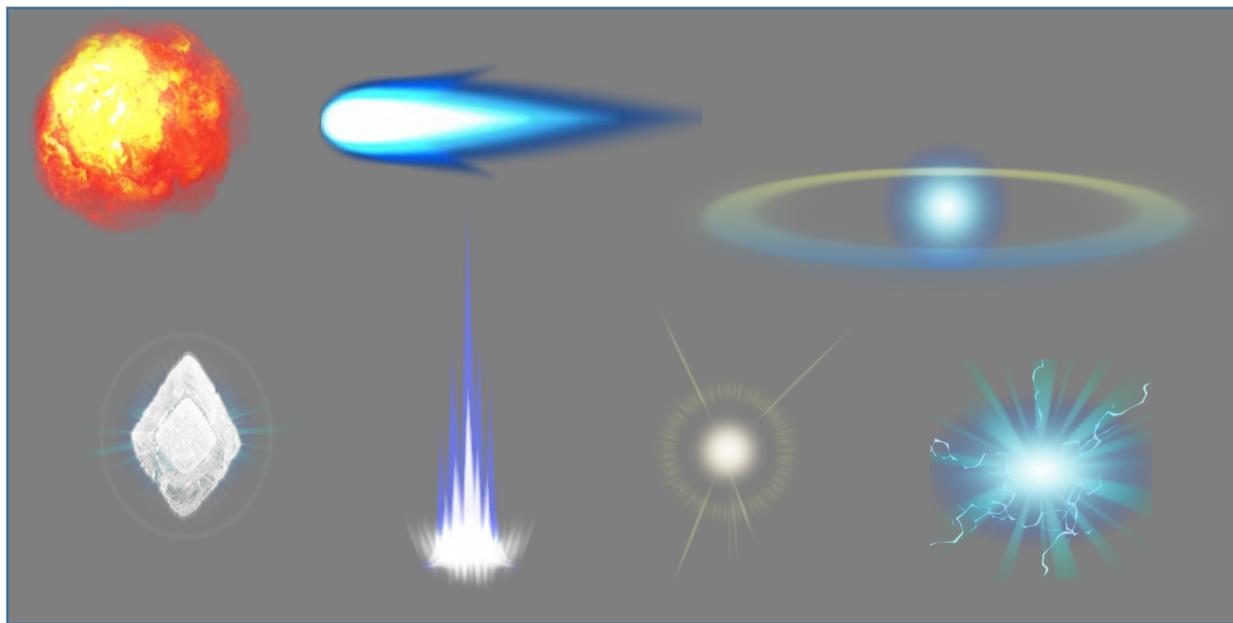
OPTPIX ヘルプセンター > OPTPIX SpriteStudio > ダウンロード > サンプルデータ

サンプルデータ

SpriteStudioのサンプルデータをダウンロードできます。
利用規約等はサンプルデータ内に含まれる「readme.txt」をご覧ください。

- ▶ [基本的なアニメーションのサンプル](#)
- ▶ [エフェクト](#)
 - ▶ [エフェクト機能を使ったパーティクルエフェクトのサンプル](#)
 - ▶ [エフェクトのサンプル \(エフェクト機能未使用\)](#)
- ▶ [アニメーション](#)
 - ▶ [キャラクターアニメーションテンプレート](#)
 - ▶ [キャラクターアニメーションサンプル ユニティちゃん](#)
 - ▶ [UVアニメーションのサンプル](#)
- ▶ [その他](#)
 - ▶ [アカデミック講習用のサンプル](#)

こちらも同様にレンダリングを行うことで比較的容易にゲームに組み込むことができますのでお試しください。



余力があるなら……

アニメーションのカスタマイズや
0から作ったオリジナルのアニメーションにもチャレンジしてみましよう。



SpriteStudio ビギナーズで検索すると
初心者用の解説本「OPTPiX SpriteStudio ビギナーズ」
の電子書籍版のダウンロード案内と
チュートリアル動画の解説のページにアクセスできます。
こちらを是非ご覧ください。

直リンク

<http://www.webtech.co.jp/help/ja/spritestudio/starter/beginners/>