

FAQ

1. キャラクタ画像を自分で作りたい

GeoWalkerでは、Charaにさまざまなキャラクタ画像を割り当てることができます。デフォルトで用意されているのは次の5種類です。

0 大人男性	1 大人女性	2 子供	3 アニメキャラ1	4 アニメキャラ2
				
Chara	WomanChara	BabyChara	TetekeChara	TotoChara

Project上にユーザーが任意のキャラクタを割り当てる方法は以下の2通りです。

1. デフォルトのキャラクタを割り当てる
2. 自分で作成したキャラクタを割り当てる

以下、キャラクタを自分で作成する方法を説明します。

1. キャラクタに使用する画像を用意します

以下のフォーマットに従って自由に画像を作ることができます。

	傾斜率90°		傾斜率45°		傾斜率0°
	chara0.png	chara2.png	chara4.png	chara6.png	chara8.png
静止					

	傾斜率90°		傾斜率45°		傾斜率0°
歩行	chara1.png 	chara3.png 	chara5.png 	chara7.png 	chara9.png 

※左向きは、プログラム内部処理にて、反転して実現します。

width	height	画像タイプ
64px	64px	透過 png

2. 新しくクラスファイルを作成します。

Charaクラスを継承して、独自のクラスファイルを作成します。このとき、ほかのCharaサブクラスとクラス名が異なる必要があります。クラスファイルの設定箇所は以下の通りです。(WomanChara.asを開き、別名で保存してから設定を変更するとやりやすいでしょう。)

行	変更箇所	変更内容
17行あたり	class WomanChara	class ExampleChara
20	function WomanChara (cont :MovieClip)	function ExampleChara (cont :MovieClip)
23	clazz = WomanChara;	clazz = ExampleChara ;
37~	static var bmp = ["woman0.png", "woman1.png", "woman2.png", "woman3.png", "woman4.png", "woman5.png", "woman6.png", "woman7.png", "woman8.png", "woman9.png"];	static var bmp = ["example0.png", "example1.png", "example2.png", "example3.png", "example4.png", "example5.png", "example6.png", "example7.png", "example8.png", "example9.png"];
62~	//補正用データ //足を原点に移動するためのオフセット[x,y] 単位:px static var origin_tbl = [[[32, 64], [32, 64], [32, 64], [32, 64]], [[32, 64], [32, 64], [32, 64], [32, 64]], [[32, 32], [32, 32], [32, 32], [32, 32]]];	//補正用データ //足を原点に移動するためのオフセット[x,y] 単位:px static var origin_tbl = [下記画像テーブルを参照して、作成した画像の足下座標を配列に 設定する];

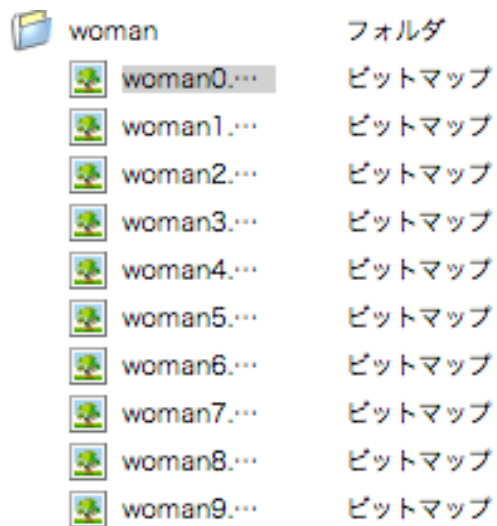
行	変更箇所	変更内容																
		<table><tr><th>0</th><th>90</th><th>180</th><th>270</th></tr><tr><td>[0][0] </td><td>[0][1] </td><td>[0][2] </td><td>[0][3] </td></tr><tr><td>[1][0] </td><td>[1][1] </td><td>[1][2] </td><td>[1][3] </td></tr><tr><td>[2][0] </td><td>[2][1] </td><td>[2][2] </td><td>[2][3] </td></tr></table>	0	90	180	270	[0][0] 	[0][1] 	[0][2] 	[0][3] 	[1][0] 	[1][1] 	[1][2] 	[1][3] 	[2][0] 	[2][1] 	[2][2] 	[2][3] 
0	90	180	270															
[0][0] 	[0][1] 	[0][2] 	[0][3] 															
[1][0] 	[1][1] 	[1][2] 	[1][3] 															
[2][0] 	[2][1] 	[2][2] 	[2][3] 															
	<pre>//身長テーブル(上からのpxオフセット) static var tall_tbl = [(128 - 25) / 2, (128 - 42) / 2, (128 - 45) / 2];</pre>	<pre>//身長テーブル(上からのpxオフセット) static var tall_tbl = [下記画像テーブルを参照して、作成した画像の頭頂部の座標を配 列に設定する];</pre>																
		<table><tr><td>90</td><td></td></tr><tr><td>45</td><td></td></tr><tr><td>0</td><td></td></tr></table>	90		45		0											
90																		
45																		
0																		

さらに、Track.asに新しく作ったクラスを追加し、**キャラID**を控えておきます。

行	変更箇所	変更内容
31~	<pre>var characlass_tbl = ["Chara", "BabyChara", "WomanChara", "TetekeChara", "TotoChara"];</pre>	<pre>var characlass_tbl = ["Chara", "BabyChara", "WomanChara", "TetekeChara", "TotoChara", "ExampleChara"];</pre>
		※キャラIDは、 characlass_tbl の配列キーのことです。キャラIDは、projectList.xmlでのキャラ指定に用います。（例では、5）

3. 画像をFlashに読み込みます

ライブラリに読み込み、リンケージを設定します。適宜フォルダを作っておくとわかりやすいです。リンケージ設定箇所は以下の通りです。



これを、example0~9.pngに関してすべて行います。

4. FlashをPublishします。

5. プロジェクトファイルを更新します。

ここまでできればあとはデータを自由に編集する段階です。試しに、projectList.xmlをいじって確認してみましょう。太字部分に**キャラID**を指定します。

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<Projects>
  <Project date="2007.09.01" place="Shibuya" >
    <Data url="example.csv" name="your name" chara="5" sound="0 1" ></Data>
  </Project>
</Projects>
```

設定は以上です。

0	90	180	270
[0][0] 	[0][1] 	[0][2] 	[0][3] 
[1][0] 	[1][1] 	[1][2] 	[1][3] 
[2][0] 	[2][1] 	[2][2] 	[2][3] 

90	
45	
0	