descript.txt

```
// ◆descript.txt

charset,Shift_JIS
craftman,hiyaiyu

type,shell
craftmanw,蟻の住む木+冷やし湯

id,kenpei_chan
name,軍服

// オプション設定
seriko.use_self_alpha,1
seriko.alignmenttodesktop,bottom

// 相方側のゴーストのデフォルトのサーフェス番号変更 \s[10]→\s[99999]
kero.seriko.defaultsurface,99999

// 着せ替え
sakura.bindgroup100.name,帽子,軍帽
// メニュー表示
sakura.menu,auto

//---オーナードロー
//画像ファイル（上から背景、選択時背景、サイドバー）
menu.background.bitmap.filename,menu_background.png
menu.foreground.bitmap.filename,menu_foreground.png
menu.sidebar.bitmap.filename,menu_sidebar.png

//画像位置
menu.background.alignment,lefttop
menu.foreground.alignment,lefttop
menu.sidebar.alignment,top

//通常文字色
menu.background.font.color.r,0
menu.background.font.color.g,0
menu.background.font.color.b,0

//選択時文字色
menu.foreground.font.color.r,255
menu.foreground.font.color.g,255
menu.foreground.font.color.b,255

//選択不可文字色
menu.disable.font.color.r,200
menu.disable.font.color.g,200
menu.disable.font.color.b,200

//罫線色
menu.separator.color.r,0
menu.separator.color.g,0
menu.separator.color.b,0


//== == == == == == == == == == == 区切り == == == == == == == == == == ==
```

readme.txt

// ◆readme.txt

デモ用シェル【軍服】

顔パーツを総当たりで定義するsurface.txtのサンプルとして作成したソロゴースト用シェルです。
眉・目・口・オプション差分各６種（ベース含む）で1296パターンの表情を用意しました。
未定義部分を編集すれば、10000パターンまで拡張できます。
アニメーションの実装例に、瞬きと着せ替えを設定済みです。
さとりすとのサーフェスパレット対応。

報告・表示不要で改変流用配布ご自由に。
同梱のシェル画像を含めて再配布する際は、「蟻の住む木」様の利用規約を必ずご確認ください。

◆サーフェス番号の組み合わせ
- オプションなし表情☒ケタ \s[000]～\s[999]
目→眉→口の順でパーツ番号を指定する。
（例）００１：目０＋眉０＋口１
（例）３５２：目３＋眉５＋口２

- オプションあり表情☒ケタ \s[1000]～\s[9999]
赤面、涙等をつける場合「千の位」にパーツ番号を指定する。
（例）２３４２：オプション２＋（目３-眉４-口２）

◆辞書でのサーフェス指定例
さくらスクリプト：\s[111],\s[1020]
里々独自記法：（１１１）,（３５２０）
※行頭の０は省略可能。（００１）は（１）（０１）（０００１）と書いても同じ。

【注意】\s[010]（目０-眉１-口０）を\0側にのみ表示するためには設定が必要です。
- シェル descript.txtで指定
オプション「kero.seriko.defaultsurface」で設定済み

- 辞書側指定。
栞によって仕様が異なります。上記のシェル側の設定で不具合が出る場合には、辞書側でデフォルトサーフェス設定をしてください

◆改変方法
（例）顔パーツを追加・削除する
編集箇所：各パーツにある「ここからパーツ差分未指定」より先にある定義

1.６番～の口画像（mouse6.png）を用意
2.定義内のコメント行を有効化する
［編集前］
surface0006,0016,0026,0036,0046...（略）
{
element1,overlay,mouth0.png,0,0　←// をつける または削除
//☒element1,overlay,mouth6.png,0,0　←// を消して有効化
}
↓
［編集後］
surface0006,0016,0026,0036,0046...（略）
{
element1,overlay,mouth6.png,0,0
}

※目・眉・オプションを増やす場合も同様です。

（例）着せ替えを追加する
編集箇所１：surfaces.txt ◆触り判定やアニメーションの一括指定

```
surface.append0000-9999
{
（中略）
//着せ替え設定アニメーション100番 帽子
animation100.interval,bind
animation100.pattern0,overlay,60000,0,0,0

//着せ替え設定アニメーション200番 追加パーツ
animation200.interval,bind
animation200.pattern0,overlay,60001,0,0,0

（中略）
}

//-------------------------着せ替え用パーツ個別定義-------------------------
surface60001
{
element0,overlay,[追加パーツ画像名].png,0,0
}
```

編集箇所２：descript.txt 着せ替えアイテム名定義

```
// 着せ替え
sakura.bindgroup200.name,分類,追加パーツ名
```

（例）パーツを減らす
1. パーツ名[番号].png の番号を「0（半角数字ゼロ）」に書き換える
2. パーツ画像を削除
mouth4.png → mouth0.png
eyebrow7.png → eyebrow0.png
eye6.png → eye0.png
option9.png → option0.png

【使用ツール・素材】
- キャラクターなんとか機用パーツセット「少女セット」
『生存確認場所。』http://seizonkakuninbasyo.web.fc2.com/
- 順列工房 Ver3.1 『ソフトの小部屋』http://www.osaka-kyoiku.ac.jp/~tomodak/soft/#jun
- テキストエディタ Mery・サクラエディタ

発案：半透明なまこ氏
定義書いた人：冷やし湯　管理サイト『宵ッぱり。』http://night0v0l.webcrow.jp/

//== == == == == == == == == == == 区切り == == == == == == == == == == ==