

SDK2 グラフィックエディタ

取扱説明書

0. はじめに

このソフトは、SDK2 のスプライトパレット・地形パレットおよびスプライトグラフィックを手軽に編集することを目的に開発したものです。

1. スプライトパレットの編集

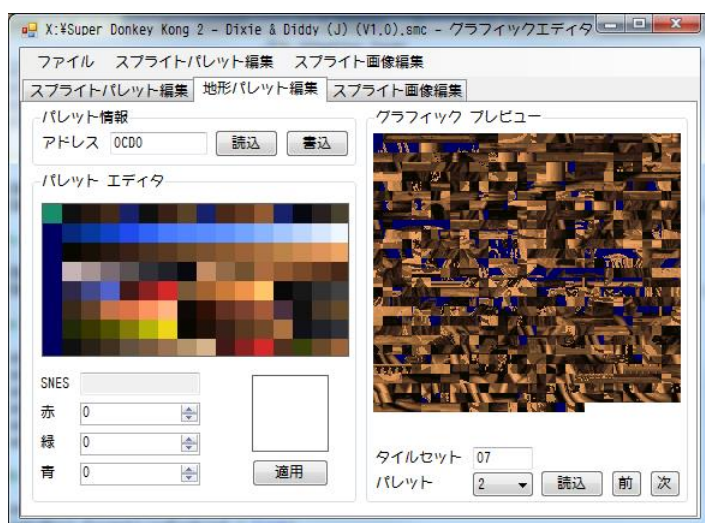
- a. ROM を読み込んで、[スプライトパレット編集]タブを開きます。
- b. パレット番号と画像番号を指定して、読みボタンを押すと、パレットデータと、そのパレットを適用した画像サンプルが表示されます。このパレット番号はスプライトのコマンド\$8D00 の引数です。
- c. パレットの色を編集する場合は、表示されているパレットの編集したい色をクリックし、RGB 値を 0x0～0x1F の間で設定し、適用ボタンを押します。
- d. 色の設定が終わったら、書きボタンを押すと指定されているパレット番号で指定されたアドレスに書き込みます。
- e. 画像サンプルを変える場合は、画像番号を直接入力して読みボタンを押しますまた[前]ボタンまたは F5 キーを押すと、1 つ前の画像番号、[次]ボタンまたは F6 キーを押すと 1 つ次の画像番号に対応する画像が表示されます。
- f. 編集するパレットを変える場合は、パレット番号を直接入力して読みボタンを押しますまた[前]ボタンまたは F3 キーを押すと、1 つ前のパレット番号、[次]ボタンまたは F4 キーを押すと 1 つ次のパレット番号に対応するパレットが表示されます。



2. 地形パレットの編集

スプライトパレットと同様の手順で編集できます。

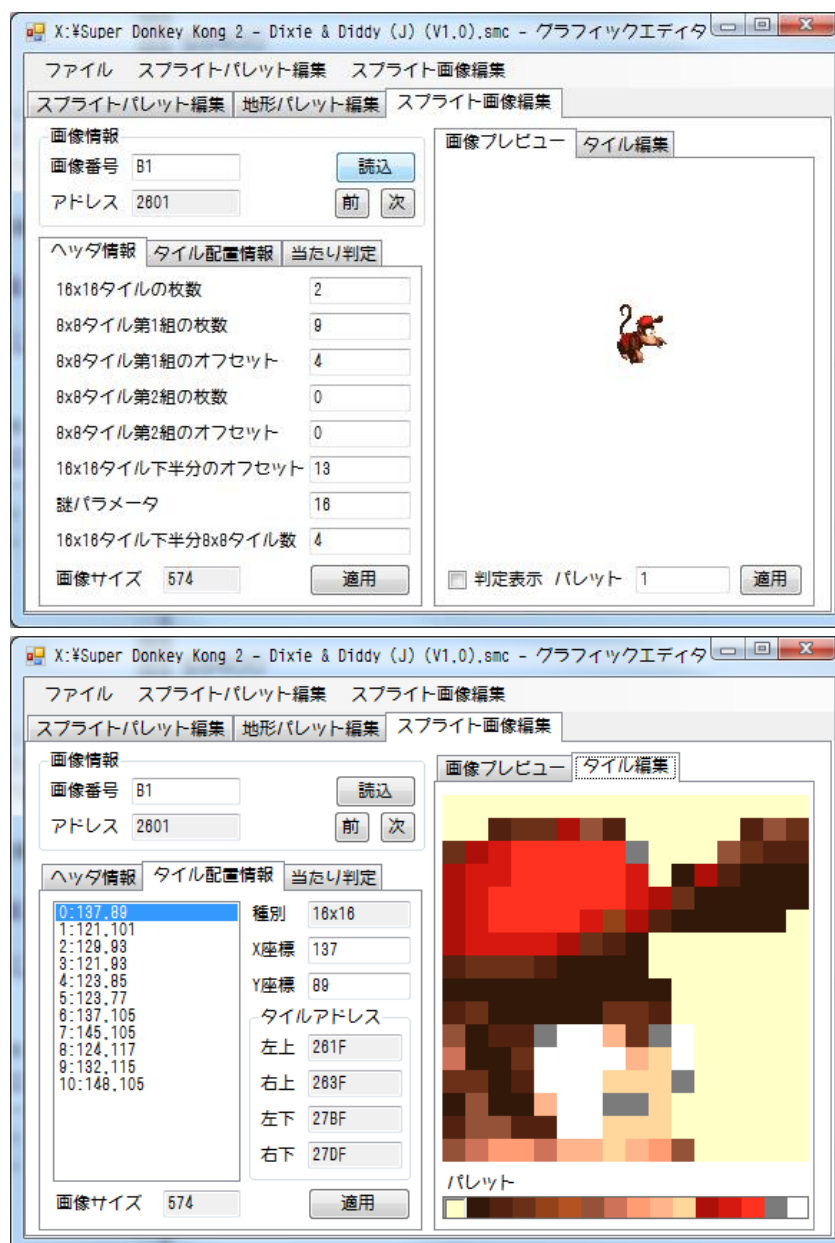
- アドレス欄に直接アドレスを入力し、読みボタンを押します。このとき、タイルセット番号(ステージ設定の[地形のグラフィック]の値)を指定すれば、指定されたタイルセットをデコードして表示します。
- 表示された 128 色パレットから、編集したい色をクリックして選択し、RGB 値を設定して適用ボタンを押します。
- 設定が終わったら、書きボタンを押せば指定されたアドレスに書込みます。



3. スプライトグラフィックの編集

- 画像番号を指定して、読みボタンを押します。このとき、パレット番号を指定しておけばそのカラーパレットを反映した状態で編集が可能です。デフォルトではディディーのカラーパレットになっています。
- ヘッダ情報を編集します。ただし、ここの設定を変えると画像サイズなどが変わることになるため、基本的に編集しないことをお勧めします。ここの設定を変更した場合、グラフィックを再読みします。
- タイル配置情報を編集します。編集したいタイルを一覧から選択すると、そのタイルの配置座標とそのタイルの画像データが表示されます。X,Y 座標を変更すれば、プレビュー画像にも反映されます。
- 各タイルの画像データを編集します。[タイル編集]タブに選択している 16x16 タイルもしくは 8x8 タイルの画像とパレットが表示されますので、パレットから色を選択し、画像を編集します。左ダブルクリックでそのピクセルに色を塗り、右クリックでスポイトが使えます。左シングルクリックで鉛筆が使えます。書き終わりのピクセルでもう一度左クリックをすると描きおわります。この変更はリアルタイムに反映されるので、都度プレビューで確認することも出来ます。

- e. 当たり判定を設定します。当たり判定の形状は矩形で、その矩形の左上の座標、幅、高さで指定されます。判定表示にチェックを入れておけば、設定した当たり判定を確認できます。



4. 動作環境

このソフトはMicrosoft Visual C#で製作しています。従って.Net Framework 4.5 以上がインストールされているコンピュータ上でなければ動作しません。基本的に Windows Update を行っていれば問題ありません。

デバッグは Windows7 Professional 64bit で行っています。これ以外のバージョンの Windows での動作報告を募集しています。

5. 免責事項

このソフトウェアを使用したことによるいかなる損害に対し、製作者はその責を負いません。自己責任でご利用ください。