DotShotX

高機能ドットエディター

© STUDIO SHIN 1998 - 2012

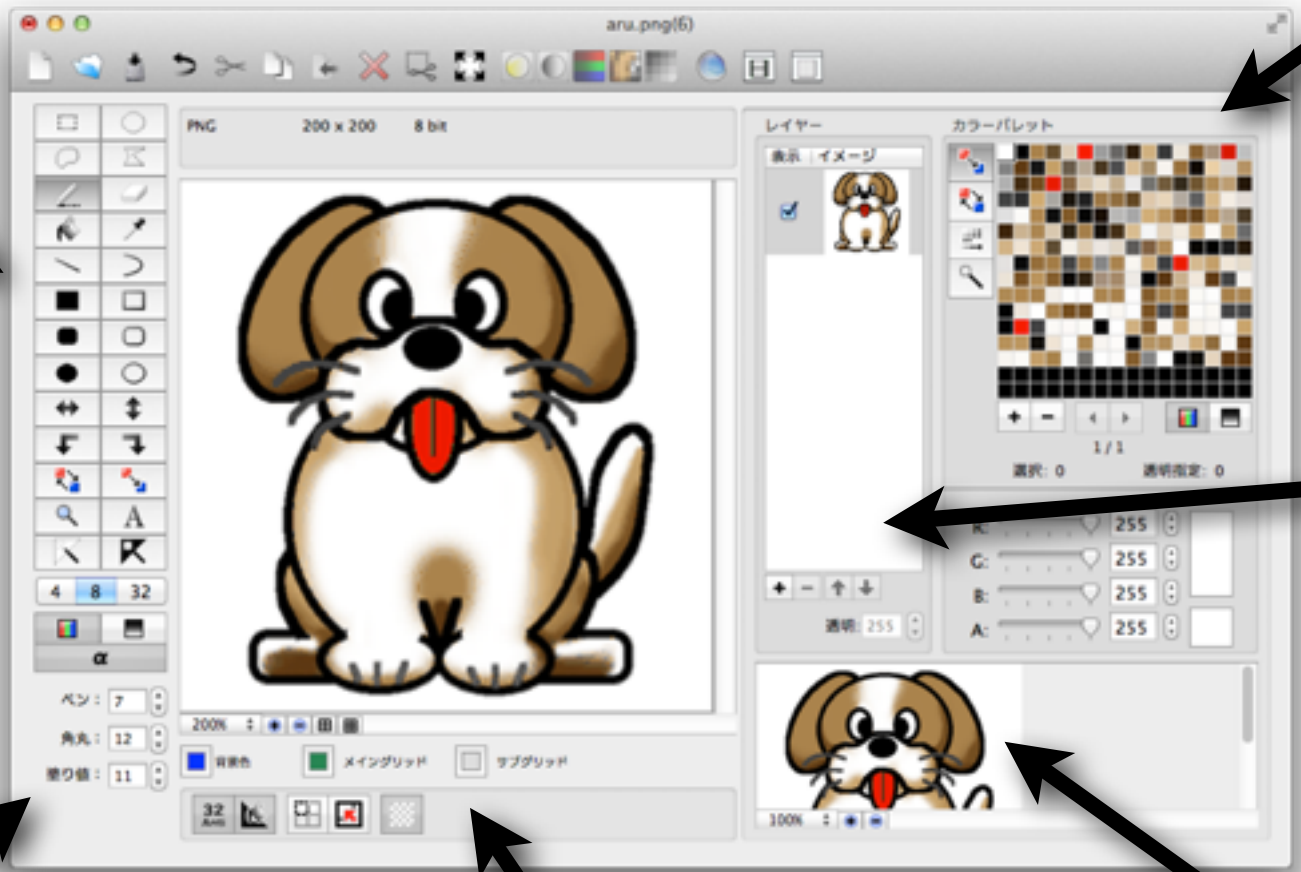
アプリケーション全体

▪編集ツール

画像を編集するためのツール類です。

▪カラーパレット

カラーパレットが表示されます、画像が4ビット、8ビットの場合はその画像のパレットが、フルカラー画像の場合は共通のシステムパレットが表示されます。



▪レイヤー

画像にはいくつものレイヤーを重ねることができ、選択されている１つのレイヤーが編集対象となります

▪編集ウインドウ

現在アプリケーションで開かれている編集対象画像が表示されています。画像を開くごとに１つ表示されます。

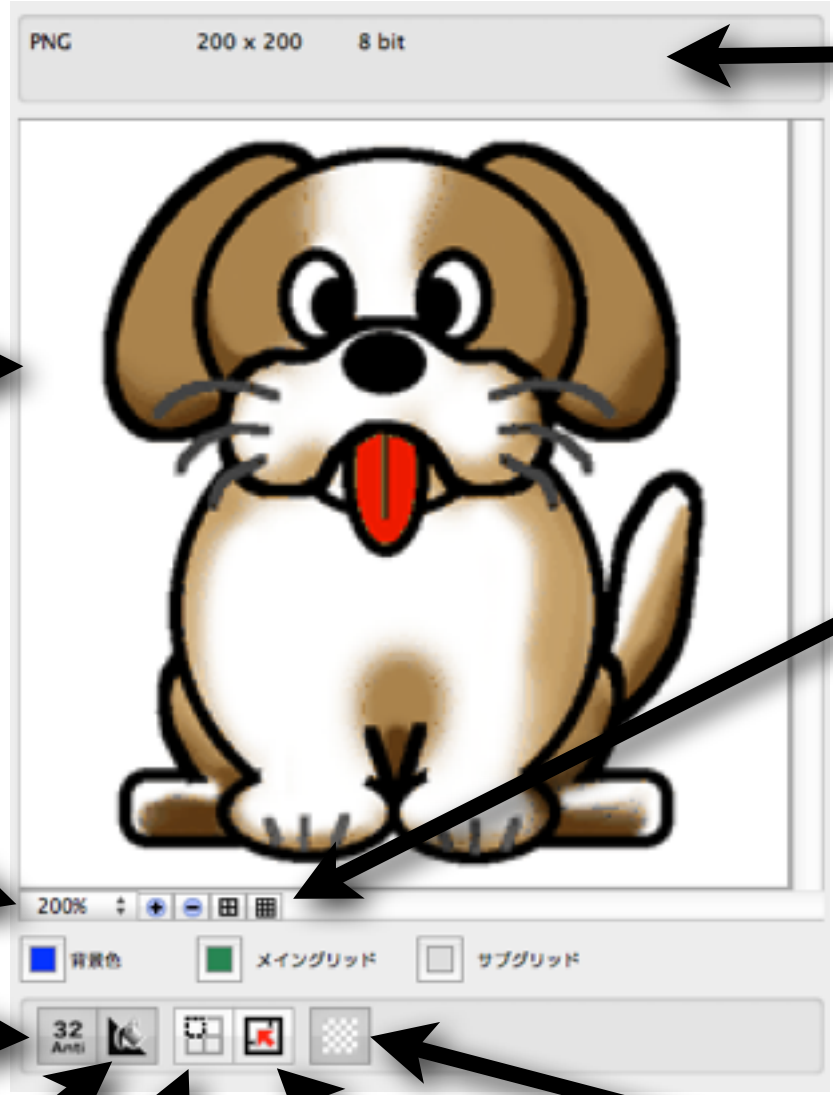
▪オプション

色々な設定を変更できます。

▪プレビュー

編集画像のプレビューが表示されます。

編集



▪画像情報
画像のフォーマット、サイズなどの情報が表示されます。

▪編集画像
編集する画像が表示されます。

▪グリッド表示
グリッドの表示、非表示を切り替えます。

▪表示サイズ
画像の表示サイズを切り替えます。

32ビット画像の場合に、描画にアンチエイリアスを適用します。

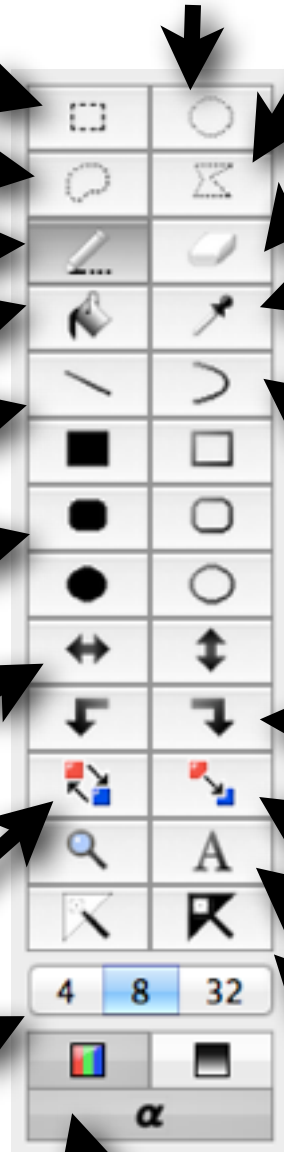
透明部分の背景をパターン表示します。

塗りつぶし、アルファ値の作成を行った場合に閉鎖された領域に処理が適用されます。

範囲選択をグリッドに沿わせます。

範囲選択の移動を画像範囲内に制限します。

編集ツール



▪矩形選択

矩形範囲を選択します。

▪フリー選択

不定形範囲を選択します。

▪ペン

描画色で画像に自由に線を描画します。

▪塗りつぶし

描画色でクリックした範囲を塗りつぶします。

▪ライン描画

描画色で直線を描画します。

▪図形描画

描画色で矩形、楕円を描画します。矩形はオプションで角の丸みを設定できます。

▪反転

選択範囲を左右、上下に１８０度反転します。反転した範囲は「フロート領域」になります。

▪ピクセル交換

１回目のクリックと２回目のクリックのピクセルを交換します。

▪ピクセルビット切り替え

画像のフォーマット、サイズなどの情報が表示されます。

▪楕円選択

楕円範囲を選択します。

▪多角形選択

多角形に選択します。クリックすることで選択を開始して、ダブルクリックで選択を完了します。

▪消しゴム

4bit、8bitカラーの場合、パレット番号０番の色で描画します。32bitカラーの場合、アルファ値を０にして描画部分を透明にします。

▪スポイト

クリックした位置の色をパレットに取り込みます、インデックス画像の場合はその番号の色を選択します。

▪ベジェパスライン描画

描画色でベジェパスを描画します、１回目のクリックで始点、２回目のクリックで終点、３回目のクリックで始点と終点からなる曲線を決定します。

▪回転

選択範囲を左、右に９０度回転します。回転した範囲は「フロート領域」になります。

▪ピクセルコピー

描画色をクリックしたピクセル全体にコピーします。

▪テキスト

テキストを描画します。

▪アルファ作成

クリックしたピクセルの範囲からアルファを作成します。

▪編集チャンネル

編集対象のチャンネルを切り替えます。

カラーパレット

▪カラーのコピー

ドラッグ＆ドロップでカラーをコピーできます。

▪カラーの交換

ドラッグ＆ドロップでカラーを交換できます。インデックス画像の場合、optionキーを押しながら交換すると、カラーに対応するピクセルも同時に交換します。

▪カラーパレット

最大で256色のカラーを表示します。

▪グラデーション作成

ドラッグ＆ドロップでカラーのグラデーションを作成できます。

▪チャンネル切り替え

表示チャンネルを切り替えます。

▪透明色指定

画像がインデックス画像の場合、クリックした色を「透明色」に指定できます、 透明色はGIFで保存した場合の透過色指定となります。

▪パレットの追加／削除

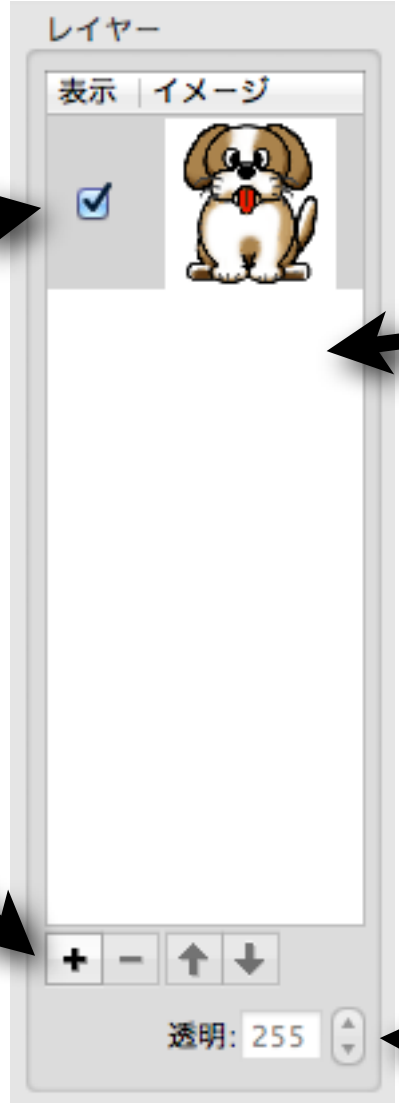
画像がインデックス画像の場合、パレットの追加、削除ができます。

▪カラー変更

選択しているカラーを変更します。

レイヤー

画像にはいくつものレイヤーを重ねることができ、選択されている１つのレイヤーが編集対象となり、それ以外のレイヤーには編集は影響しません。



▪レイヤー表示

チェックボックスのチェックを外すとそのレイヤーは非表示になり編集が出来なくなります。

▪レイヤーリスト

レイヤーのリストが表示されます、レイヤー名をダブルクリックすることで名前を変更できます。

▪レイヤーの追加／削除／移動

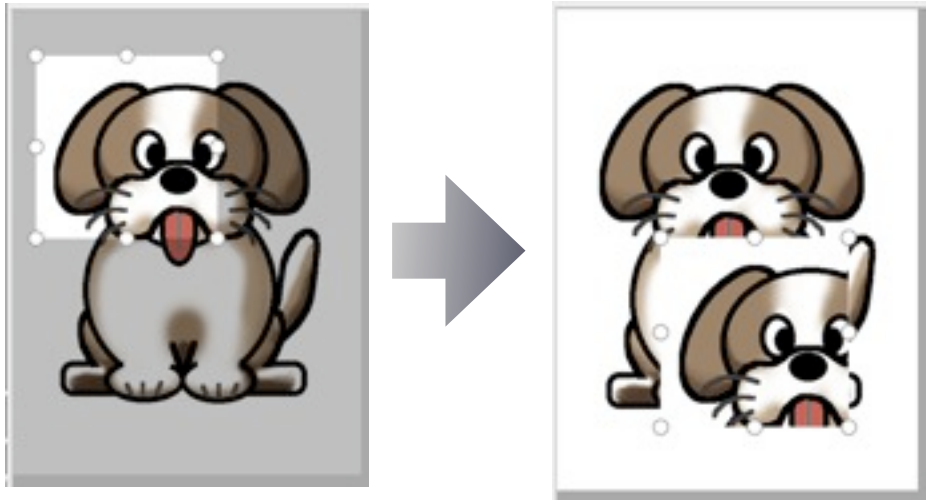
レイヤーの追加、削除、優先の変更ができます。

▪レイヤーの透明度

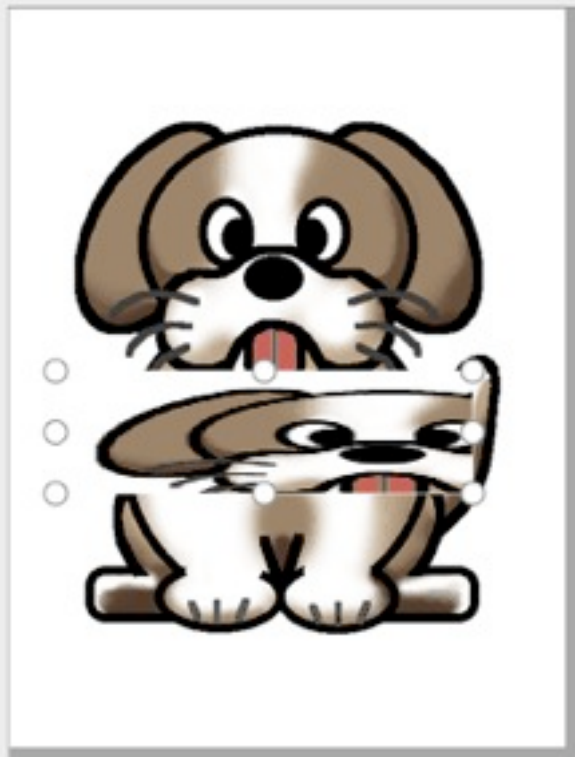
レイヤーの透明度を設定できます。

フロート領域について

フロート領域は各レイヤーに１枚だけもつことができる一時的な「簡易レイヤー」です、フロート領域がある場合、編集はフロート領域内に限られます。
画像に選択範囲がある場合、選択メニューの「選択範囲をフロート」か「選択範囲を切り抜きフロート」を選択するか、編集ツールにより選択範囲を「回転」「反転」させた時に作られます、また　クリップボードからペーストしたイメージもフロート領域となります。



フロート領域は選択範囲から作られます、複数レイヤーがある場合は現在の選択レイヤーの上に作られます。選択範囲を解除することでフロート領域は下の画像と統合されます。



フロート領域の周囲にあるハンドルをドラッグすることで画像を変形させることができます。

アニメーションウインドウについて

アニメーションウインドウは表示メニューの「アニメーションウインドウ」から表示できます。
１つの画像を元にスプライトパターンを組み合わせアニメーションを作成できます、作成したアニメーションはアニメGIFやQuickTimeムービーとして保存することができます。

▪スプライトリスト
フレームリストで選択されているフレームのスプライトのリストが表示されています。

▪フレームビュー
フレームリストで選択されているフレームのイメージが表示されています。

▪フレーム設定
フレームリストで選択されているフレームの設定が表示されています。

▪フレームトリスト
登録されているフレームのリストが表示されています。

▪スプライト設定
スプライトリストで選択されているスプライトの設定が表示されています。

▪シーケンスリスト
任意のフレームを組み合わせてアニメーションパターンを組み立てることができます。

アニメーションウインドウ（フレームリスト／スプライトリスト）

▪フレームの遅延時間（秒）
フレームの遅延時間を設定できます。

▪フレームの名前
フレームの名前を設定できます。

▪フレームトリスト
現在登録されているフレームが表示されています。

▪スプライトのコピー
選択しているスプライトをコピーして新しいスプライトを作成します。

▪フレームの追加／削除／移動
フレームの追加、削除、順番の変更ができます。

▪フレームのコピー
選択しているフレームをコピーして新しいフレームを作成します。

▪スプライト追加／削除／移動
スプライトの追加、削除、順番の変更ができます。追加する場合、画像の選択範囲をスプライトとしてフレームに登録できます。

アニメーションウインドウ（スプライト設定）

▪スプライトの名前
スプライトの名前を設定できます。。

▪スプライト位置
フレーム内でのスプライトの座標を設定できます。

▪スプライトクリップ範囲
画像内でのスプライトとなる範囲を設定できます。

▪縦反転／横反転
チェックすることでスプライトを縦／横に反転させます。

▪スプライトの透明度
スプライトの透明度を設定できます。

▪スプライトの回転角度
スプライトの回転角度を設定できます。

▪スプライトの拡大率
スプライトの拡大率を設定できます。

アニメーションウインドウ（スプライトの登録）

スプライトとして登録したい範囲を選択し、コマンドキー（⌘）を押しながら、フレームビューにドラッグ＆ドロップするか、フレームかスプライトの追加ボタン[+]を押すことで登録できます。

アニメーションウインドウ（フレームビュー）

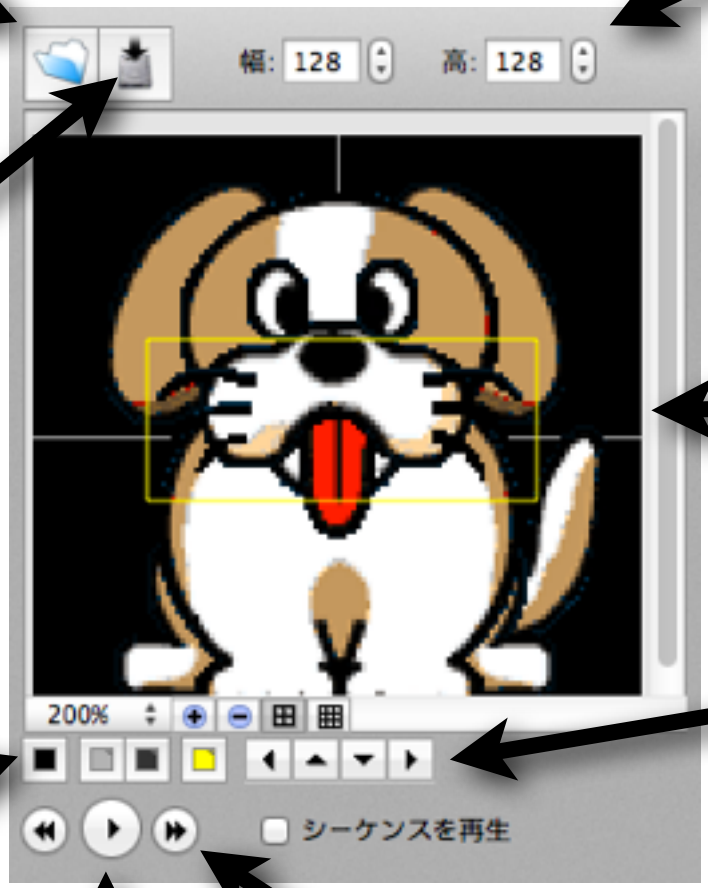
▪アニメーションデータを開く

DotShot形式のアニメーションデータを読み込みます。フレームビューにドラッグ＆ドロップすることでも読み込めます。

▪アニメーションを保存

作成したアニメーションを以下の形式で保存することができます。

・DotShotアニメーションデータ
・アニメーションGIF
・QuickTimeムービー
・静止画像形式



▪フレームサイズ

フレームのサイズを設定します。

▪フレームイメージ

スプライトをドラッグして位置を変更することができます。

▪スプライト位置移動

選択されているスプライトを１ドット単位で移動できます。

▪カラー設定

フレーム背景、グリッド、スプライト選択枠の色を設定できます。

▪表示フレーム変更

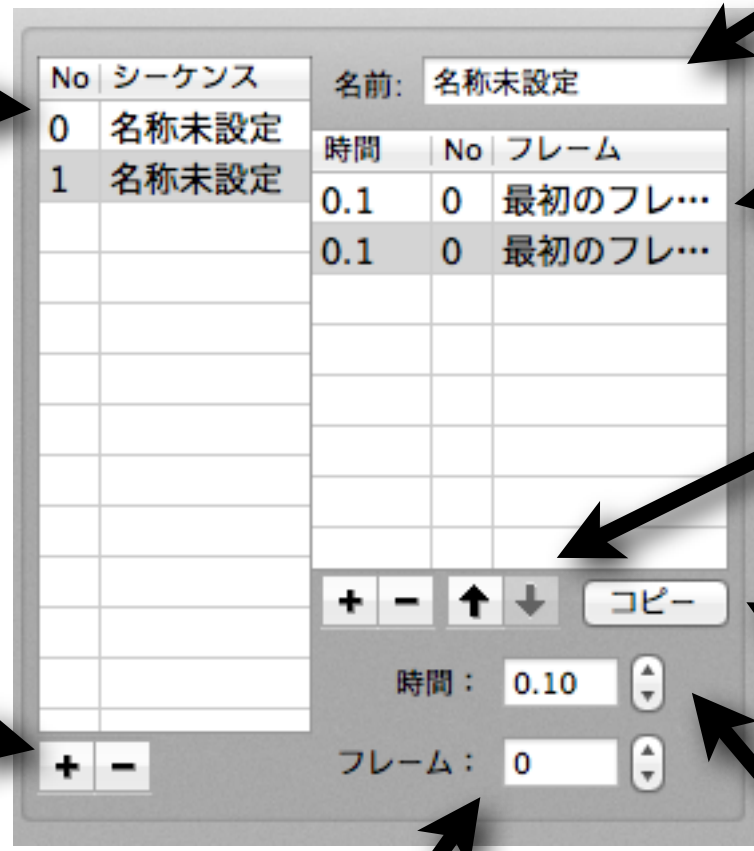
選択されているフレームを切り替えます。

▪アニメーション再生／停止

アニメーションの再生／停止を行います。
チェックボックスをONにするとシーケンスリストのフレームを再生します。

アニメーションウインドウ（シーケンスリスト）

フレームを任意に組み合わせアニメーションのパターンを組むことができます。



▪シーケンスの名前
シーケンスの名前を設定できます。

▪シーケンストリスト
現在登録されているシーケンスが表示されています。

▪シーケンスフレームトリスト
現在シーケンスに登録されているがフレーム表示されています。

▪シーケンスフレーム追加／削除／移動
シーケンスフレームの追加、削除、順番の変更ができます。

▪シーケンスフレームのコピー
選択しているシーケンスフレームをコピーして新しいシーケンスフレームを作成します。

▪シーケンスの追加／削除
シーケンスの追加、削除、順番の変更ができます。

▪フレームの遅延時間（秒）
遅延時間を設定できます。
ここを変更してもフレームの遅延時間は変わりません、フレームの設定とは別に設定できます。

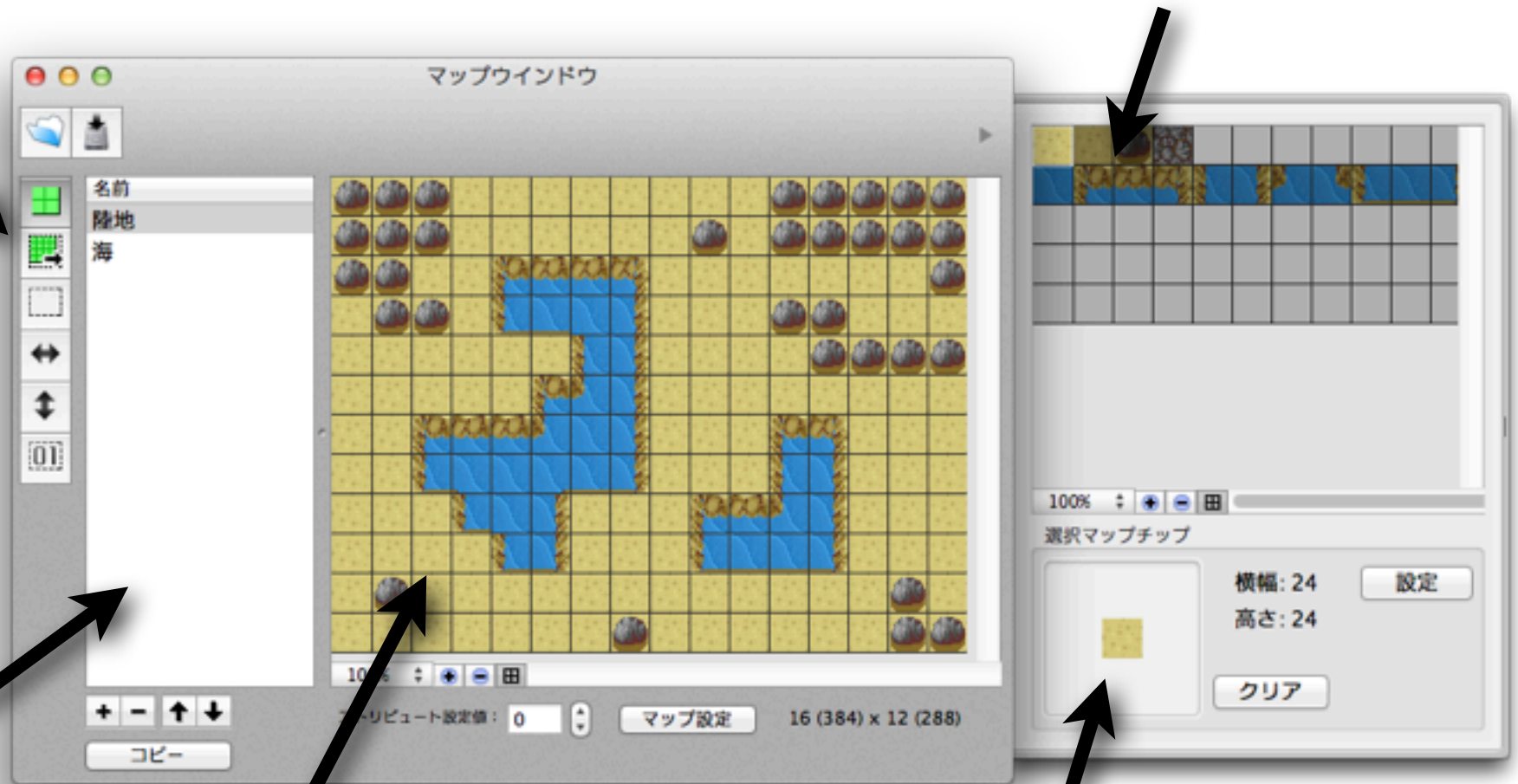
▪シーケンスフレーム設定
シーケンスフレームを設定できます。

マップウインドウについて

マップウインドウは表示メニューの「マップウインドウ」から表示できます。
１つの画像を元にチップを並べてマップを作成できます、作成したマップは独自形式のマップデータや静止画像として保存することができます。

▪マップツールアイコン
マップを編集するための
のツールアイコン。

▪イメージビュー
マップの元になるイメージが表示されます。



▪マップリスト
登録されているマップのリストが
表示されています。

▪マップビュー
マップリストで選択されているマップ
のイメージが表示されています。

▪選択マップチップ
選択されているチップが表示され
ています、このチップが現在配置
可能なチップです。

マップウインドウ（イメージビューと選択マップチップ）

▪イメージビュー

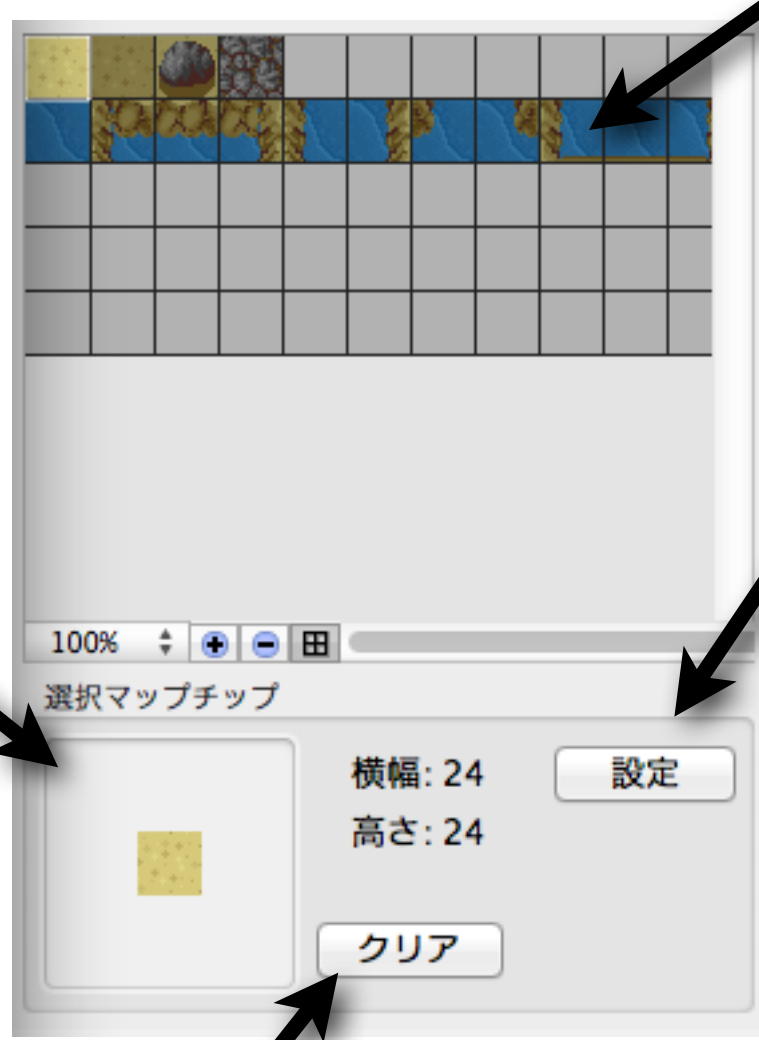
マップの元になるイメージが表示されます。ここをクリック、またはドラッグすることでマップに配置する「マップチップ」を設定することができます。

▪マップチップサイズ設定

マップチップのサイズを設定することができます。

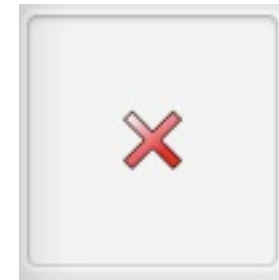
▪選択マップチップ

マップに配置されるチップのイメージが表示されます。



▪クリアマップチップ設定

マップチップを「クリア設定」にすることができます、クリア設定のチップを配置するとマップにはなにも置かれていない状態となります。



マップウインドウ（マップビュー）

▪マップデータを開く

DotShot形式のマップデータを読み込みます。

▪マップを保存

作成したマップを以下の形式で保存することができます。

・DotShotマップデータ、静止画像形式

▪マップビュー

マップのイメージが表示されます。

▪連続配置

マップビュー上をドラッグすることで連続的にチップを配置できます。

▪矩形配置

マップビュー上のドラッグした矩形範囲ににチップを配置出来ます。

▪選択（移動とコピー）

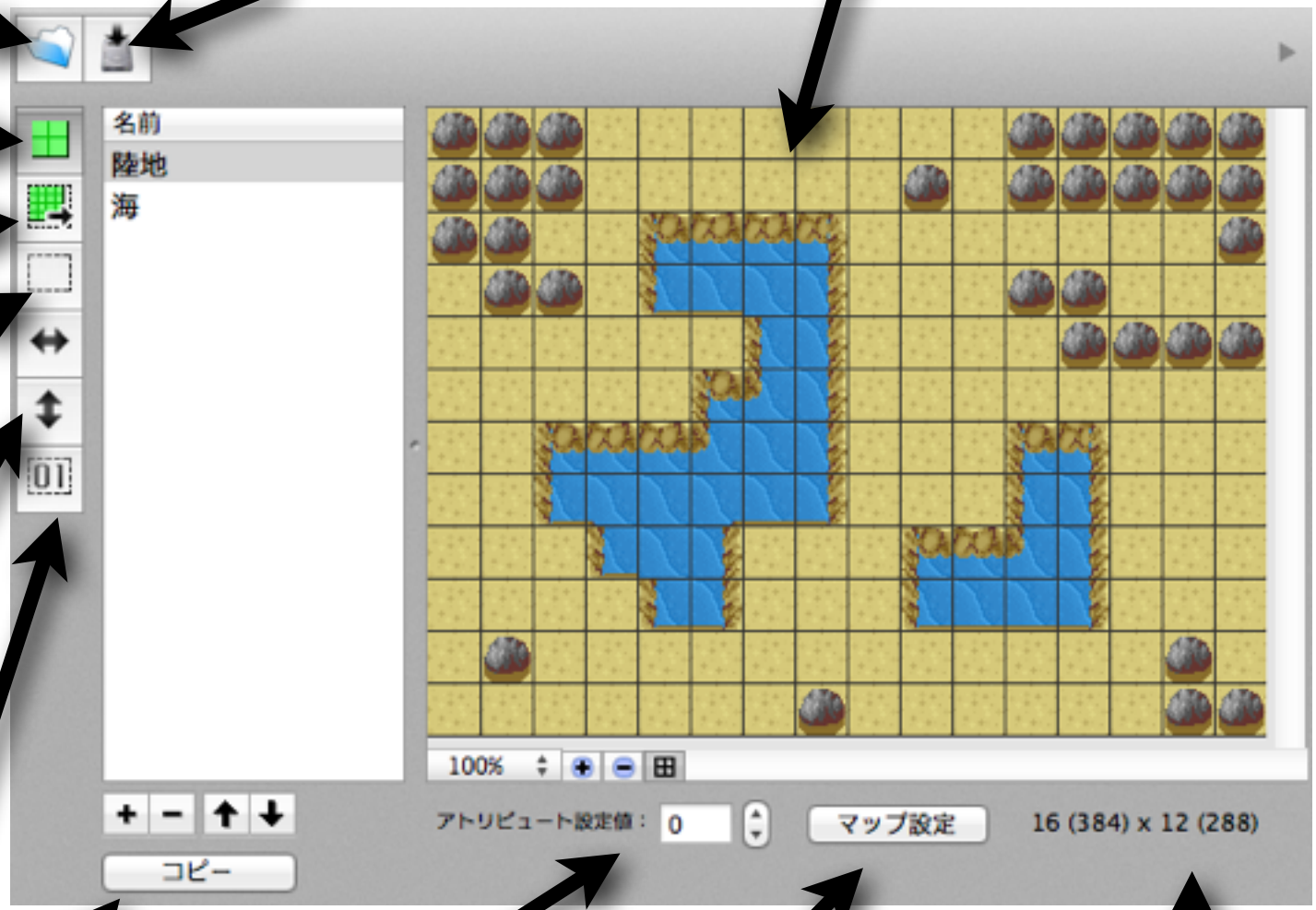
マップを矩形選択し、選択した範囲をドラッグすることで移動させることができます、optionキーを押す事でコピーすることもできます。

▪反転

マップを矩形選択し、選択した範囲を左右、上下に反転させます。

▪アトリビュート設定

マップを矩形選択し、選択した範囲をにアチリビュート値を設定します。



▪マップの追加／削除

マップを追加、削除します。

▪アトリビュート

マップチップに追加情報として設定するための数値を設定します。

▪マップ設定

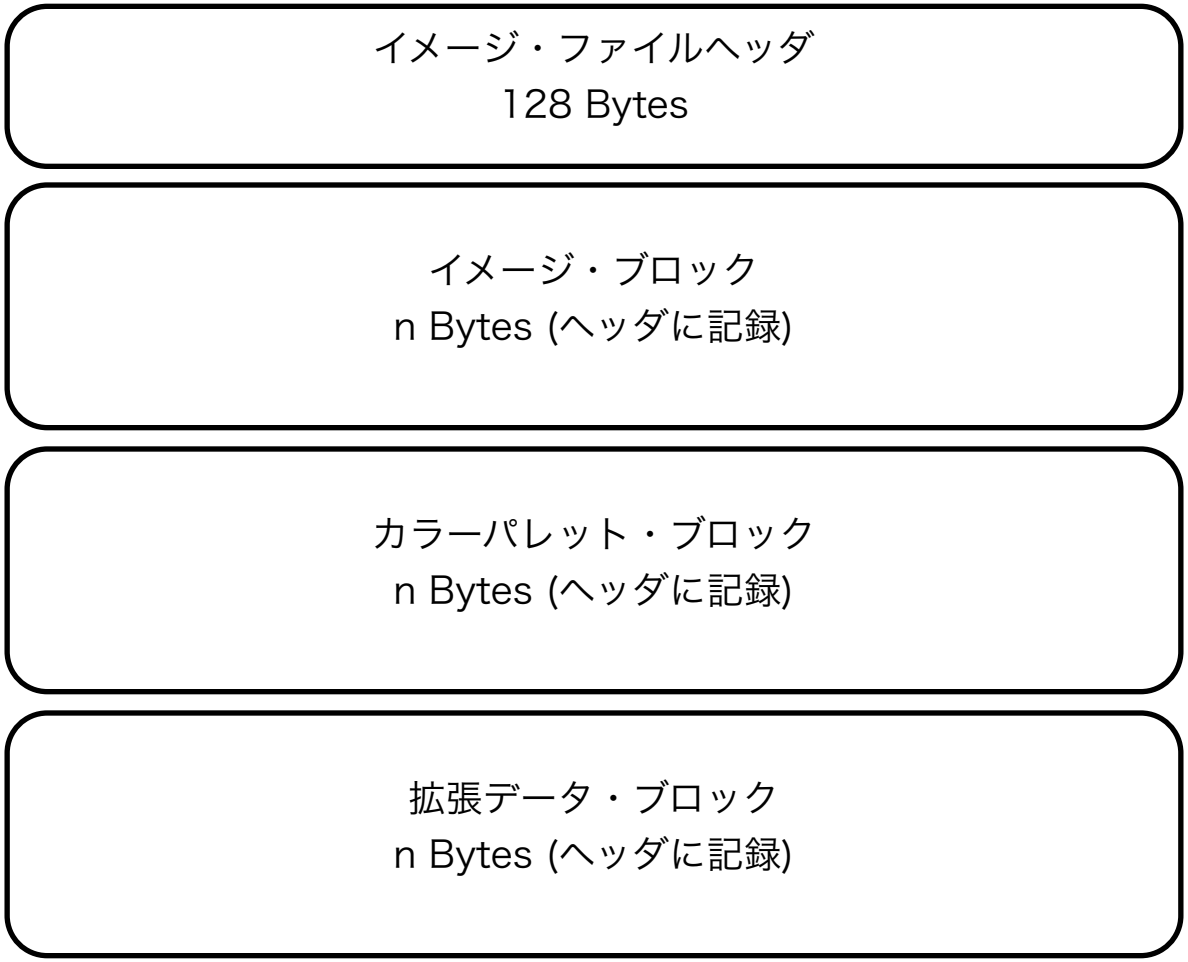
マップのサイズ（チップ数）と名前を設定することができます。

▪マップサイズ

現在のマップの横と縦のチップ数とピクセル数が表示されています。

DotShot イメージ　ファイルフォーマット (version 4.0.0)

●イメージ　ファイル全体



※値はビッグ・エンディアンで保存されています。

DotShot イメージ　ファイルフォーマット (version 4.0.0)

●イメージ・ファイルヘッダ（128 Bytes）

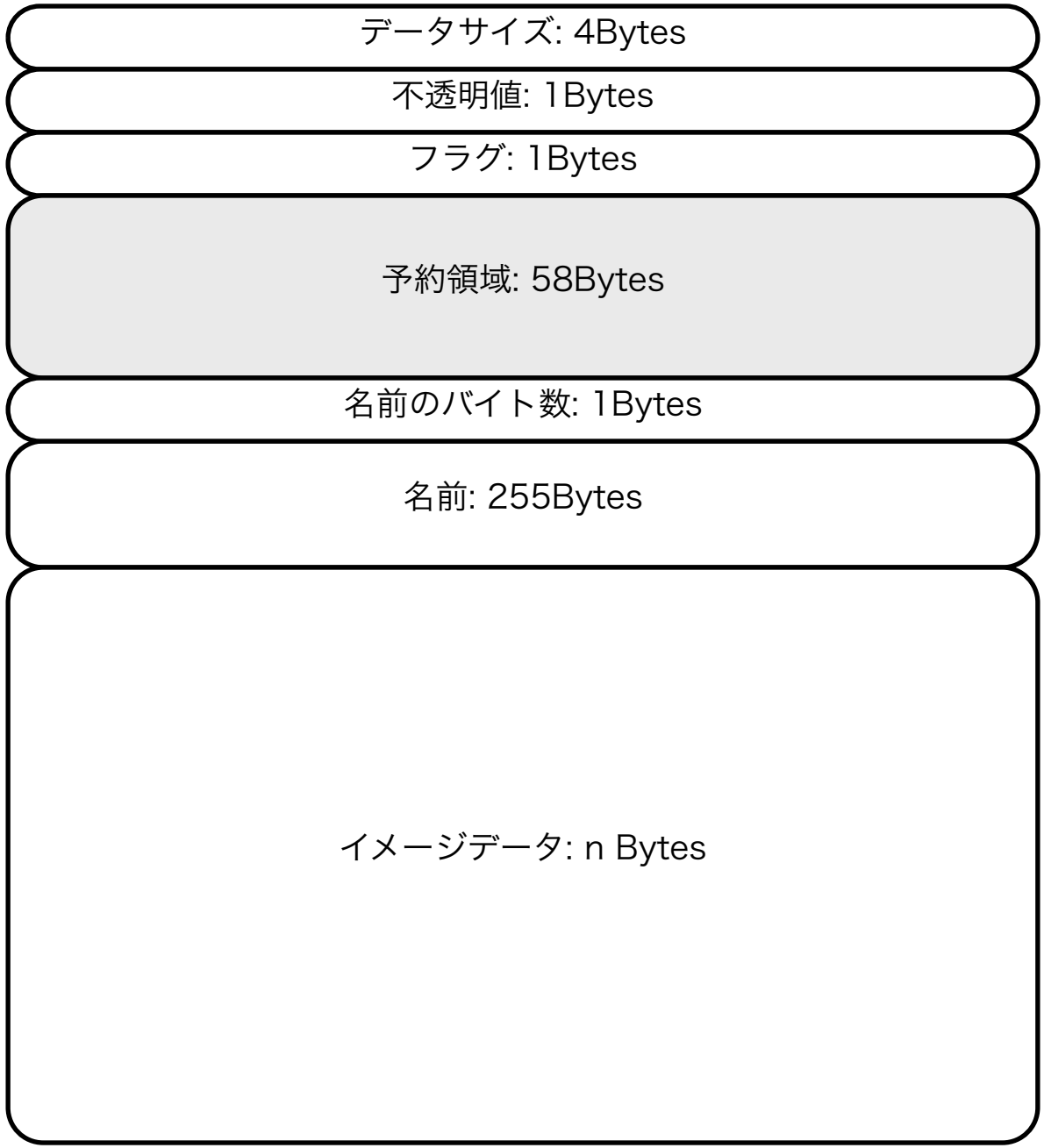
ファイルID: 4Bytes = ‘**dots**’
バージョン: 2Bytes = **4**
フラグ: 1Bytes
インデックスカラーの透明色指定: 1Bytes
ピクセルのビット数: 1Bytes
画像の横幅: 4Bytes
画像の高さ: 4Bytes
レイヤーの数: 4Bytes
イメージデータへのオフセット: 4Bytes
イメージデータのサイズ: 4Bytes
カラーパレットの数: 4Bytes
カラーパレットへのオフセット: 4Bytes
カラーパレットのサイズ: 4Bytes
予約領域: 87Bytes

※フラグの bit0=1 ：インデックスカラー指定が有効

※値はビッグ・エンディアンで保存されています。

DotShot イメージ　ファイルフォーマット (version 4.0.0)

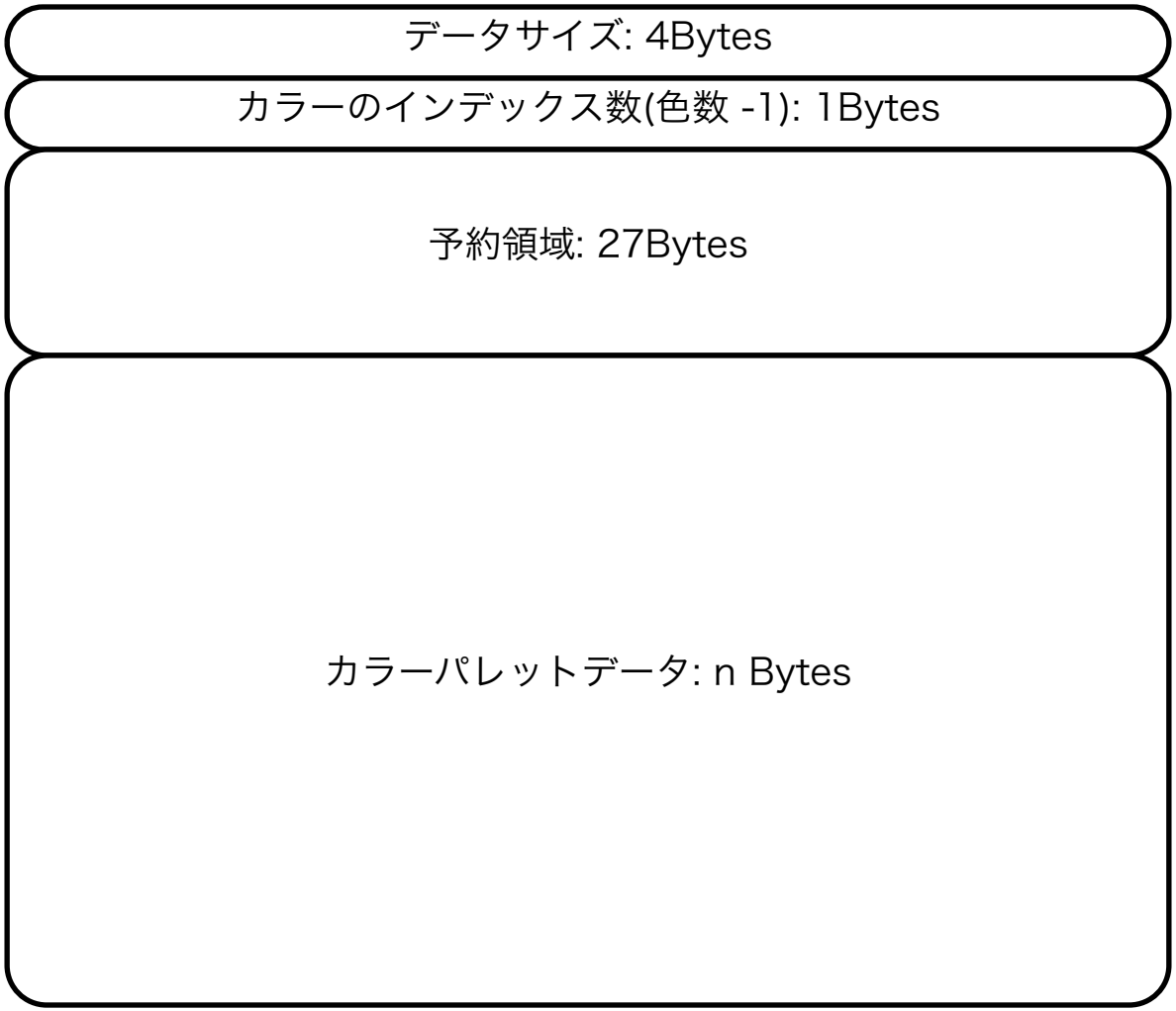
●イメージ・ブロック（1 レイヤー分のイメージデータ）



※値はビッグ・エンディアンで保存されています。

DotShot イメージ　ファイルフォーマット (version 4.0.0)

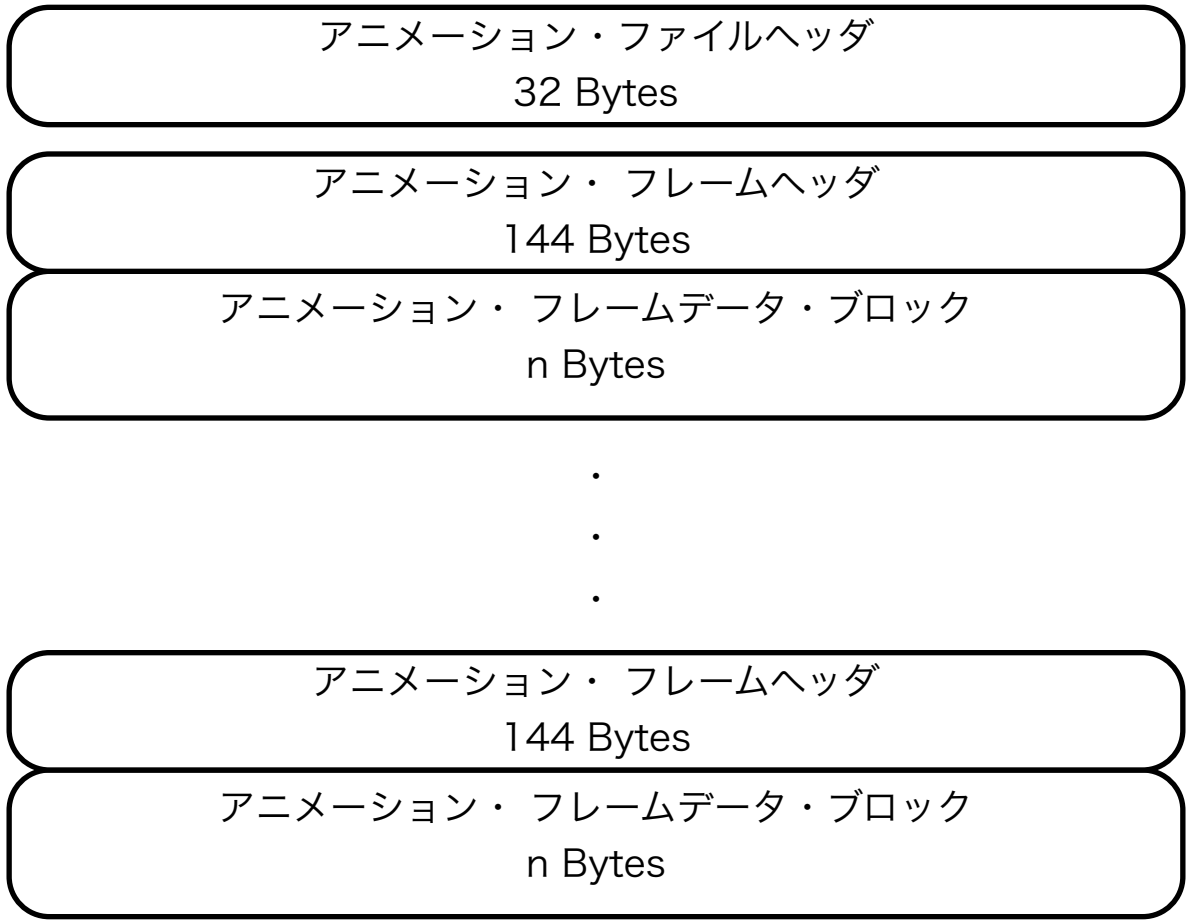
●カラーパレット・ブロック（１パレット分のイメージデータ）



※値はビッグ・エンディアンで保存されています。

DotShot アニメーション　ファイルフォーマット

●アニメーション・ファイル全体



※値はビッグ・エンディアンで保存されています。

DotShot アニメーション　ファイルフォーマット

●アニメーション・ファイルヘッダ（32 Bytes）

ファイルID: 4Bytes = ‘**DtAm**’
バージョン: 1Bytes = **1**
スクリーンの横幅: 2Bytes
スクリーンの高さ: 2Bytes
アニメーションループ回数: 2Bytes
フレーム数: 2Bytes
イメージ画像の横幅: 2Bytes
イメージ画像の高さ: 2Bytes
予約領域: 15Bytes

※値はビッグ・エンディアンで保存されています。

DotShot アニメーション　ファイルフォーマット

● アニメーション・ フレームヘッダ（144 Bytes）

スプライト数（最大255）: 1Bytes
フレームの遅延時間（1/100秒単位）: 4Bytes
フラグ: 1Bytes
フレームデータのサイズ: 4Bytes
名前のバイト数（最大127）: 1Bytes
フレームの名前（UNICODE）: 127Bytes
予約領域: 6Bytes

※値はビッグ・エンディアンで保存されています。

DotShot アニメーション　ファイルフォーマット

● アニメーション・ フレームデータ・ブロック

スプライトデータ・ブロック
256 Bytes

・
・
・

スプライトデータ・ブロック
256 Bytes

名前のバイト数（最大127）: 1Bytes
フレームの名前（UNICODE）: 127Bytes
フラグ: 1Bytes
未使用: 1Bytes
不透明値: 1Bytes
未使用: 1Bytes
Xオフセット: 4Bytes
Yオフセット: 4Bytes
イメージの左クリッピング位置: 2Bytes
イメージの下クリッピング位置: 2Bytes
イメージのクリッピング幅: 2Bytes
イメージのクリッピング高: 2Bytes
回転値（角度x100）: 4Bytes
横の拡大率（x100）: 2Bytes
縦の拡大率（x100）: 2Bytes
回転の中心点X: 2Bytes
回転の中心点Y: 2Bytes
予約領域: 96Bytes

※値はビッグ・エンディアンで保存されています。

DotShot マップ　ファイルフォーマット

●マップ・ファイル全体

ファイルID: 4Bytes = ‘**DtMl**’

バージョン: 1Bytes = **1**

マップ数: 1Bytes

マップチップの横のサイズ: 1Bytes

マップチップの縦のサイズ: 1Bytes

イメージ画像の横幅: 2Bytes

イメージ画像の高さ: 2Bytes

マップスクリーン・ブロック
n Bytes

.
.
.

マップスクリーン・ブロック
n Bytes

マップスクリーン・ファイルヘッダ
160 Bytes

マップチップデータ・ブロック
16 Bytes

.
.
.

マップチップデータ・ブロック
16 Bytes

※値はビッグ・エンディアンで保存されています。

DotShot マップ　ファイルフォーマット

●マップスクリーン・ファイルヘッダ（160 Bytes）

ファイルID: 4Bytes = ‘**DtMp**’
バージョン: 1Bytes = **1**
マップチップの横数: 2Bytes
マップチップの縦数: 2Bytes
マップチップの横のサイズ: 1Bytes
マップチップの縦のサイズ: 1Bytes
名前のバイト数（最大127）: 1Bytes
フレームの名前（UNICODE）: 127Bytes
イメージ画像の横幅: 2Bytes
イメージ画像の高さ: 2Bytes
マップスクリーンデータのサイズ: 4Bytes
予約領域: 13Bytes

※値はビッグ・エンディアンで保存されています。

DotShot マップ　ファイルフォーマット

●マップスクリーン・ブロック

マップチップデータ・ブロック
16 Bytes

・
・
・

マップチップデータ・ブロック
16 Bytes

フラグ: 1Bytes

未使用: 1Bytes

不透明値: 1Bytes

イメージの左クリッピング位置: 2Bytes

イメージの下クリッピング位置: 2Bytes

アトリビュート 1 : 1Bytes

アトリビュート 2 : 1Bytes

予約領域: 7Bytes

※値はビッグ・エンディアンで保存されています。