

**EGP02 レトロ風電子ゲーム機用
グラフィックエディタ
操作マニュアル**

Rev1.0

2019.10.20

来歴

Rev	日付	変更内容	変更者
1.0	2019.10.20	新規作成	Konya

目次

1.	はじめに.....	4
2.	ダウンロードおよびインストール.....	5
2.1	Visual Basic 6.0 ランタイムファイル.....	5
2.2	EGP02_GEDIT.....	8
3.	EGP02_GEDIT 起動および操作方法.....	9
3.1	起動.....	9
3.2	キャラクタの作成.....	10
3.3	キャラクタサイズの設定.....	11
3.4	キャラクタのコピー.....	12
3.5	キャラクタの移動.....	15
3.6	キャラクタの消去.....	16
3.7	キャラクタページの切替え.....	17
3.8	キャラクタネームの変更.....	17
3.9	キャラクタデータのセーブ.....	18
3.10	キャラクタデータのロード.....	19
3.11	キャラクタデータの出力.....	20

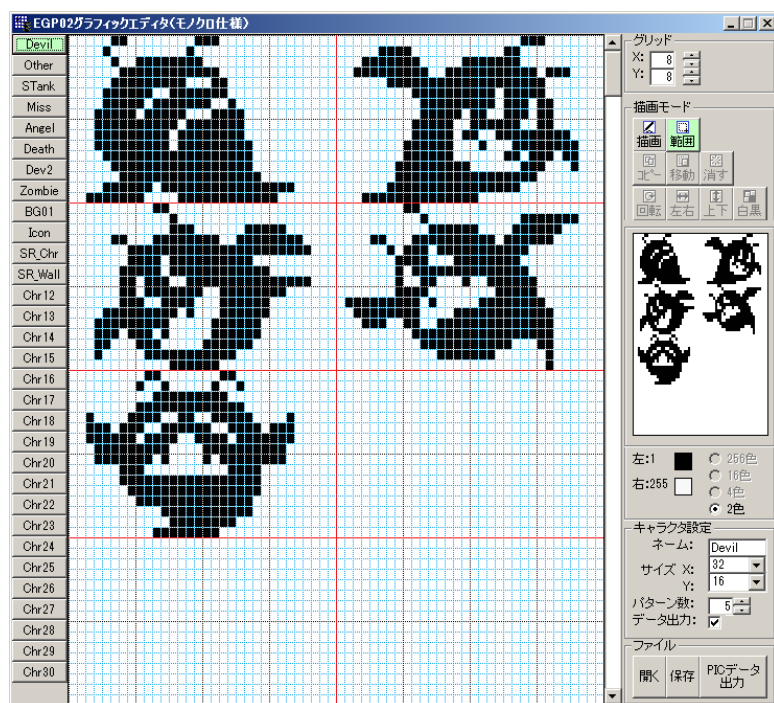
1. はじめに

本マニュアルは「EGP02 レトロ風 電子ゲーム機」用グラフィックエディタ (EGP02_GEDIT) のインストールおよび操作方法について記載します。

EGP02_GEDIT はマウス操作でドットを打ち、任意のキャラクタを作成することができます。作成したキャラクタのデータをインクルードファイルとして出力し、EGP02 用ひな型プロジェクトに読み込むことで EGP02 搭載 LCD にキャラクタを表示することができます。

※EGP02_GEDIT は Windows10 でのみ動作確認をしています。

他の Windows バージョンでは正常動作しない可能性がありますので御了承ください。



EGP02_GEDIT の動作画面

2. ダウンロードおよびインストール

2.1 Visual Basic 6.0 ランタイムファイル

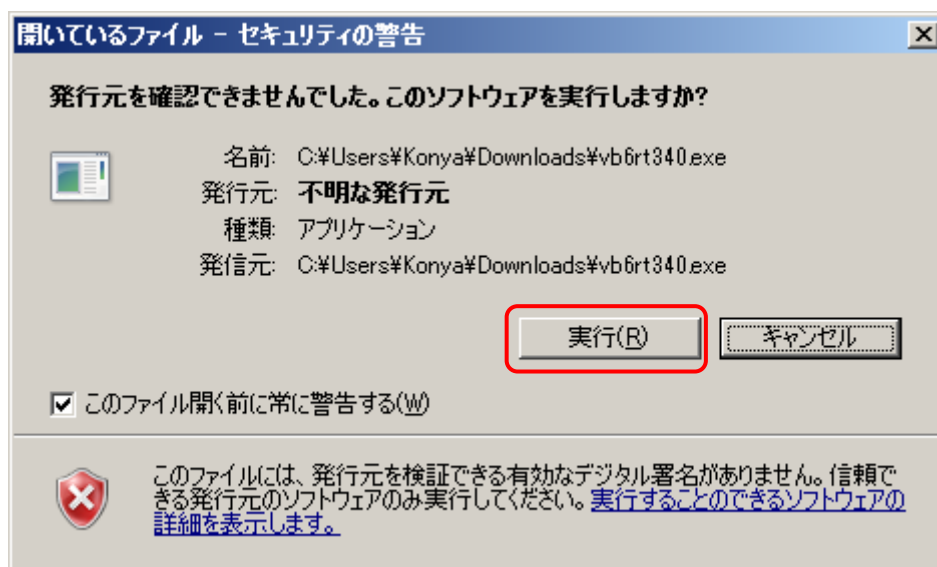
EGP02_GDIT の動作には VisualBasic 6.0 ランタイムが必要です。

下記 URL から [etm_6071084.exe](#) をダウンロードしてください。

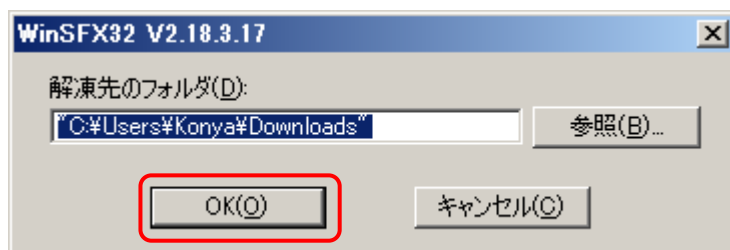
<https://www.vector.co.jp/soft/win95/util/se342080.html>

[etm_6071084.exe](#) を実行します。

下記が表示されたときは、[実行]をクリック



[OK]をクリックすると” vb6rtest” フォルダにインストールファイルが解凍されます。

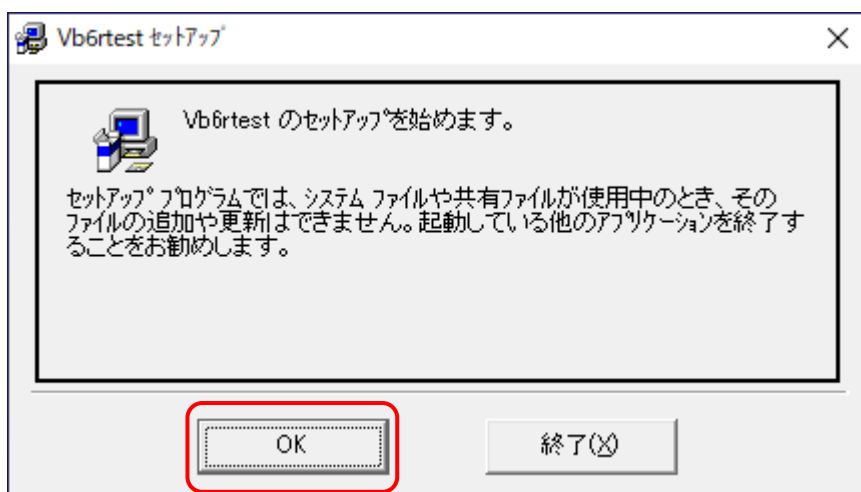


解凍した vb6rtest フォルダの setup.exe を実行します。

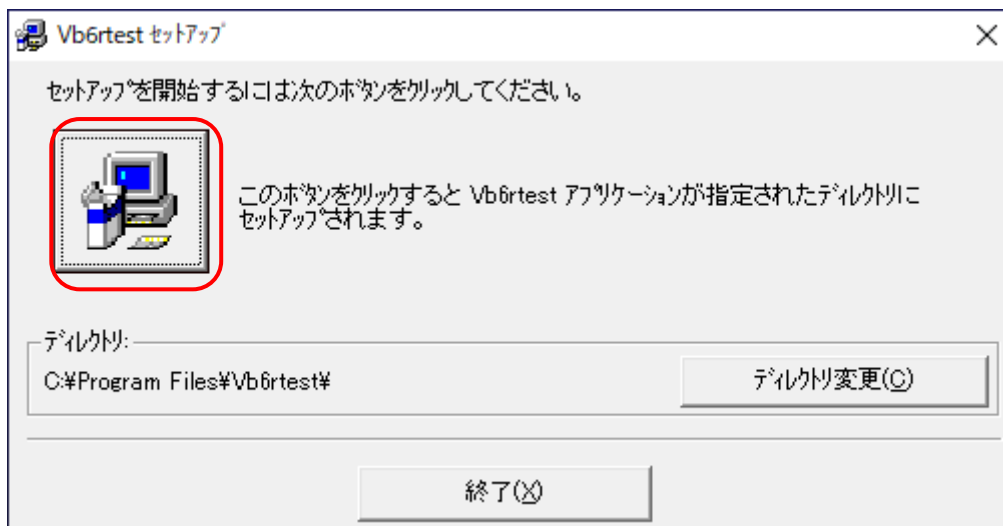
「この不明な発行元からのアプリがデバイスに変更を加えることを許可しますか？」

と表示されたときは、[はい]をクリック。

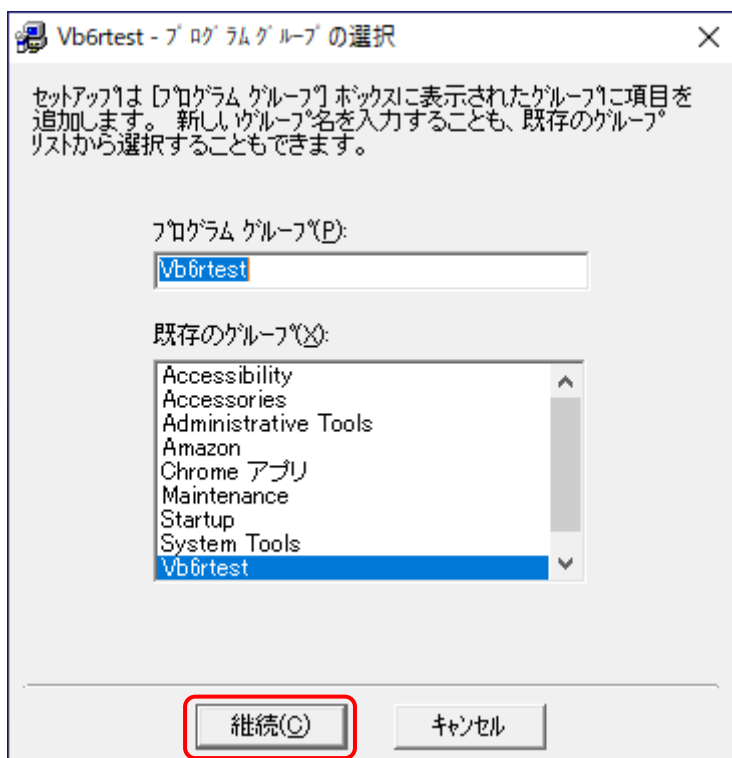
[OK]をクリック



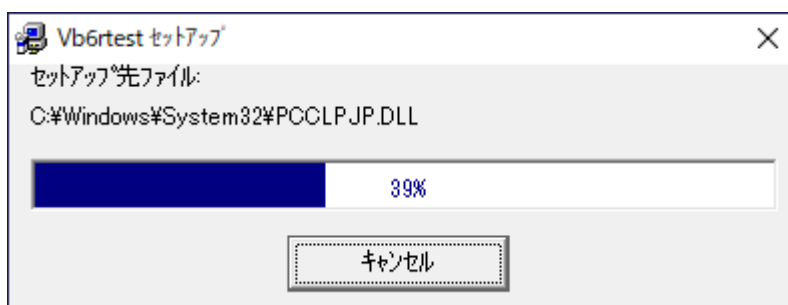
下図、赤枠をクリック



[継続]をクリック



インストール中です。



[OK]をクリック

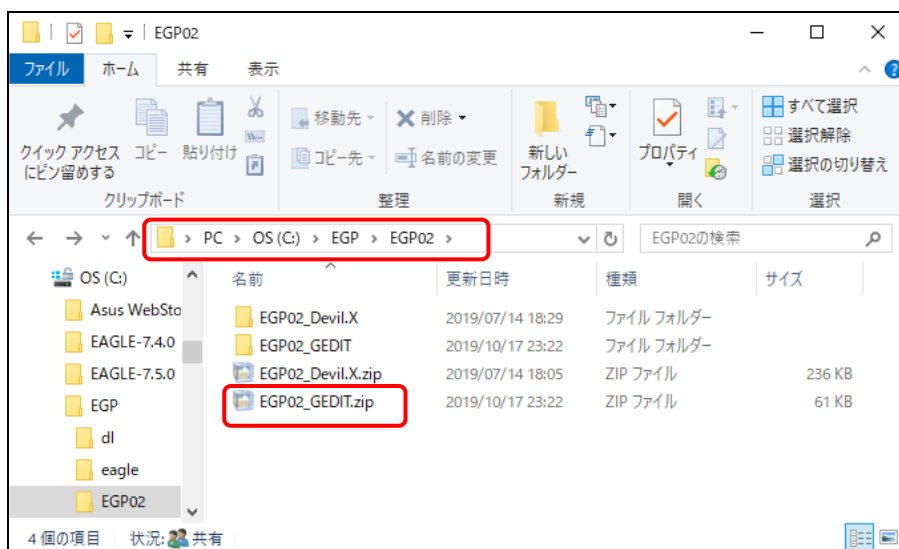


2.2 EGP02_GEDIT

下記 URL から EGP02_GEDIT.zip をダウンロードします。

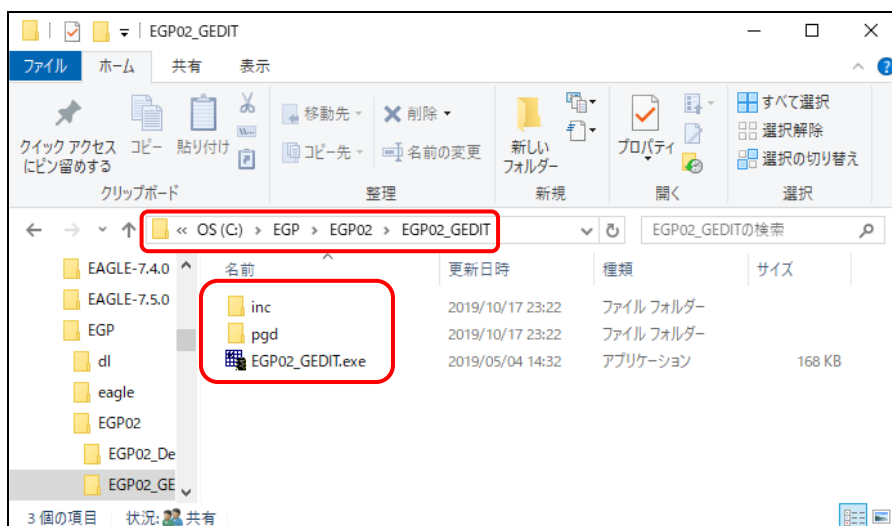
http://www7a.biglobe.ne.jp/~elegant-konya/PROG/EGP02_GEDIT.zip

EGP02_GEDIT.zip を C:\¥EGP¥EGP02 に移動し、解凍します。



EGP02_GEDIT フォルダに以下が展開されます。

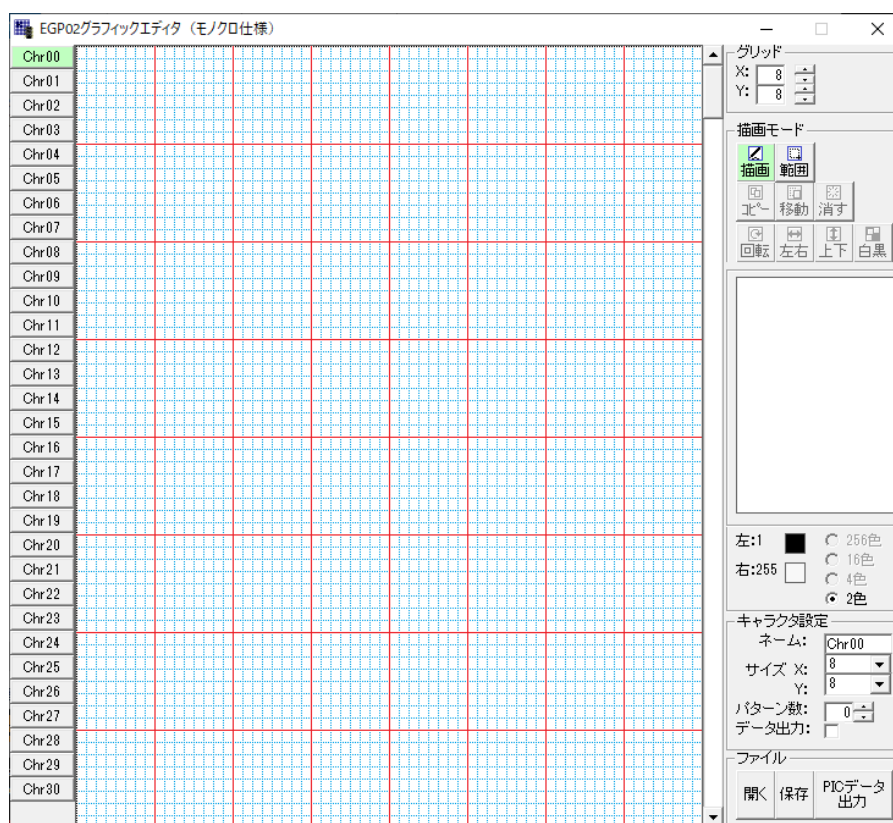
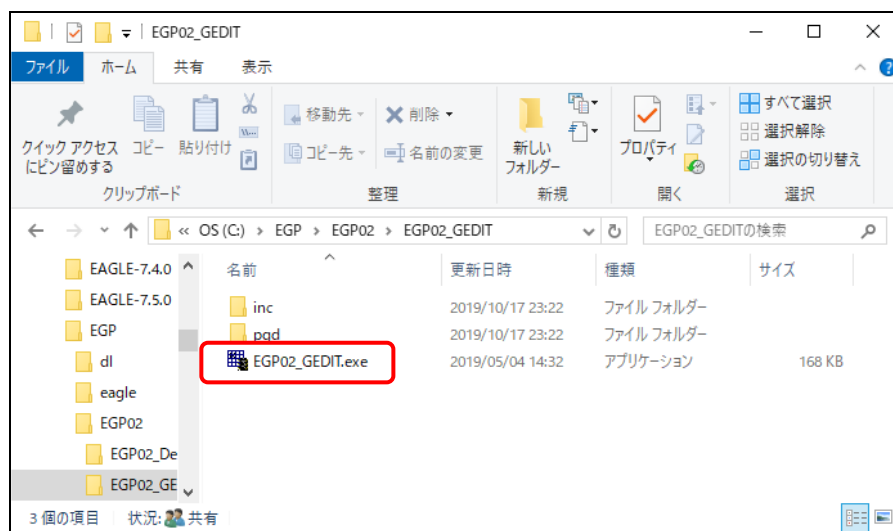
- ・ EGP02_GEDIT.exe : EGP02 グラフィックエディタ実行ファイル
- ・ inc フォルダ : キャラクターデータファイルの出力フォルダ
- ・ pgd フォルダ : セーブファイルの格納フォルダ




3. EGP02_GEDIT 起動および操作方法

3.1 起動

C:\¥EGP¥EGP02¥EGP02_GEDIT¥EGP02_GEDIT.exe を実行します。



3.2 キャラクタの作成

「描画モード」の  をクリックします。

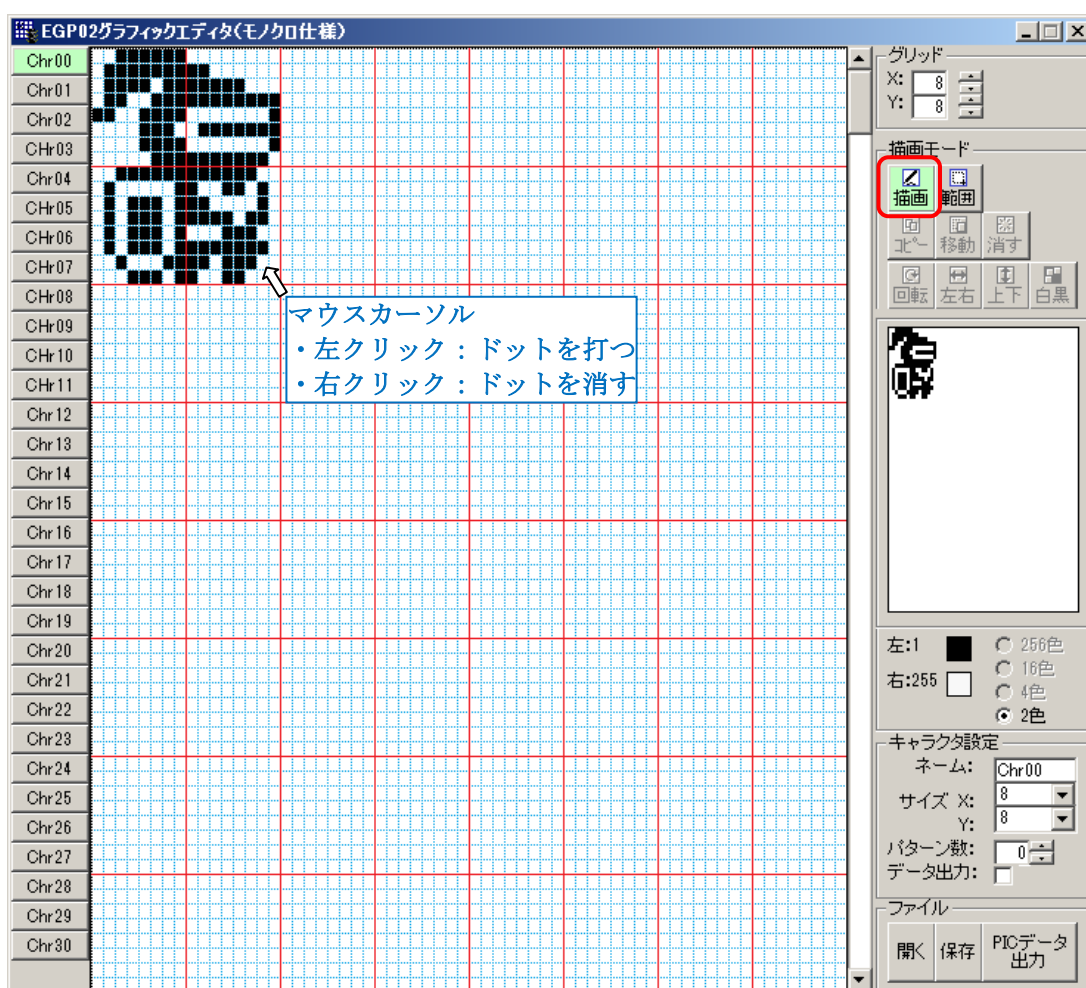
マウスでカーソル移動し、左/右クリックで「ドットを打つ/消す」を行い、キャラクタを作成します。

左クリック：ドットを打つ

右クリック：ドットを消す

※EGP02 搭載 LCD はドットの縦/横比が 1:1 ではなく縦が少し長くなっています。

EGP02_GEDIT は LCD にあわせ、縦が少し長くなるように表示しています。



3.3 キャラクタサイズの設定

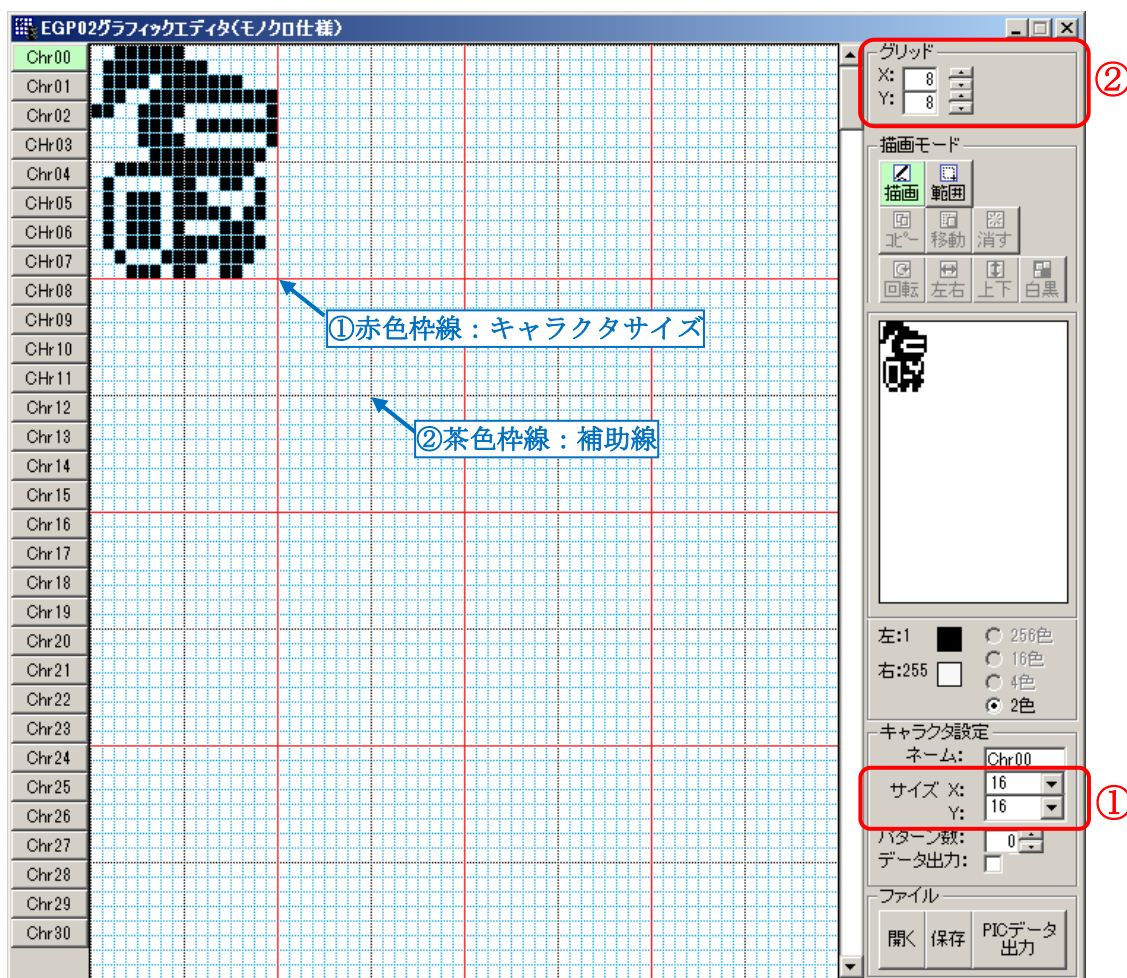
作成したキャラクタに合わせ、①「**キャラクタ設定**」の「**サイズ X,Y**」を設定します。
キャラクタサイズは以下が選択できます。

X : 4, 8, 16, 20, 24, 32, 40, 48, 56, 64

Y : 8, 16, 20, 24, 32, 40, 48, 56, 64


下図の場合はサイズ X=16、Y=16 に設定することで、エディット画面の赤色枠線を 16x16 に変更します。この設定がキャラクタデータ(インクルードファイル)出力時の X,Y サイズになります。

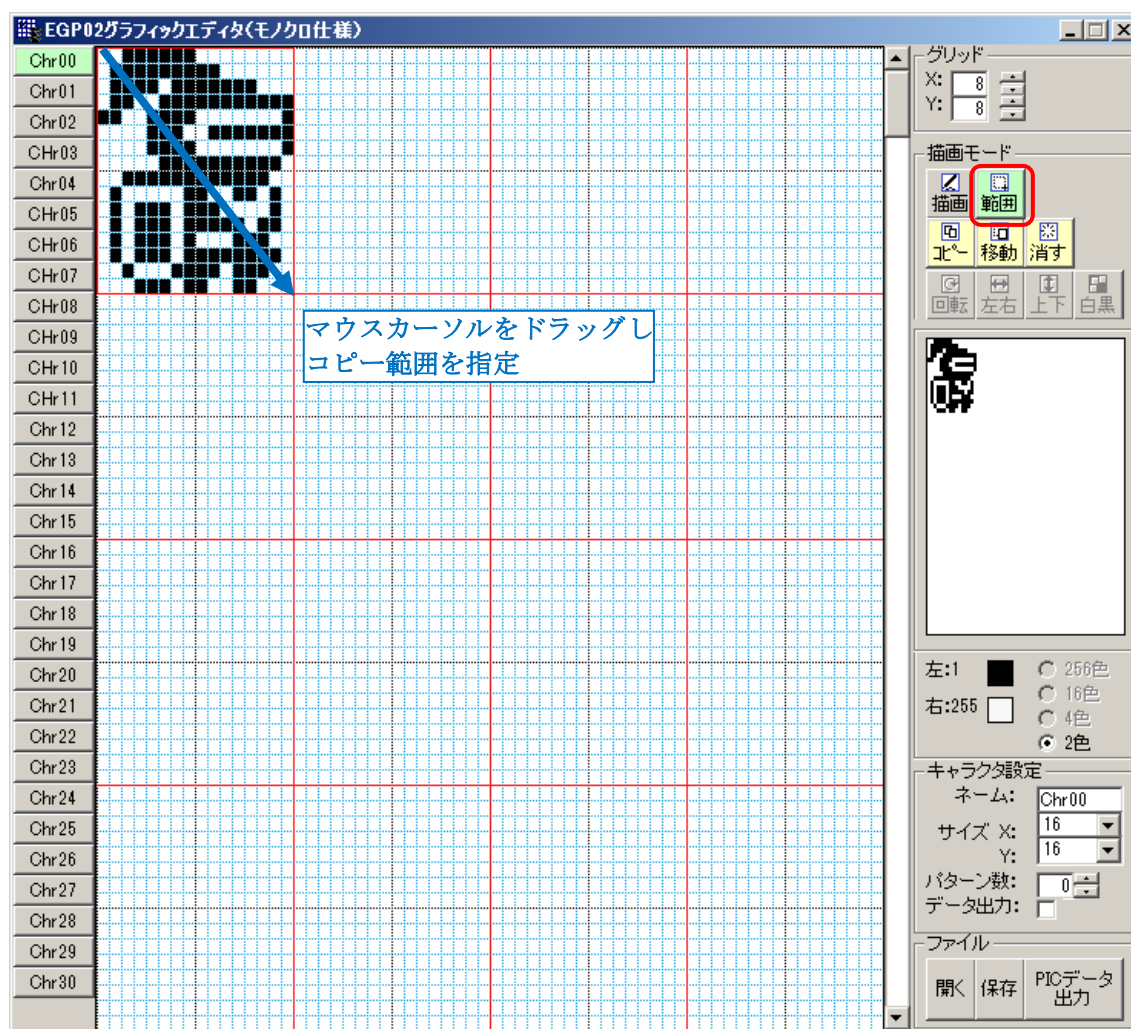
また、②「**グリッド**」の X,Y 変更により、エディット画面の茶色枠線が移動します。
キャラクタ作成時の補助線として利用します。




3.4 キャラクタのコピー

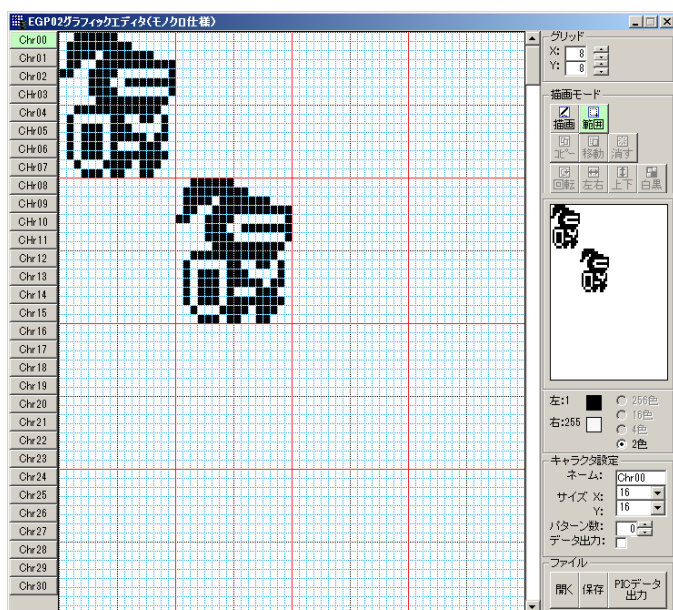
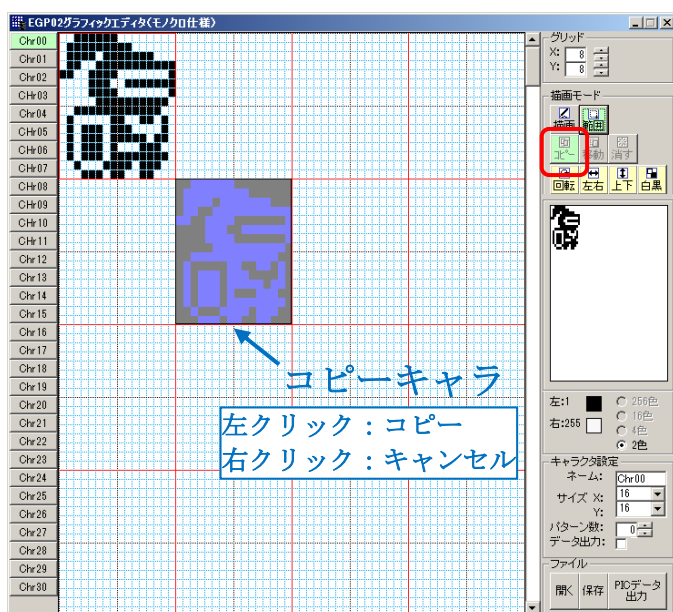
(1) コピー範囲の指定

「描画モード」の  をクリックし、マウスマウスカーソルをドラッグし「コピー」範囲を指定します。



(2) コピー先の指定

「描画モード」の  をクリックし、コピー先に「コピーキャラ」を移動し、左クリックでコピーします。右クリックでコピーをキャンセルします。



(3) 回転、左右反転、上下反転、白黒反転

「(2)コピー先の指定」でキャラクターの回転、左右反転、上下反転、白黒反転することができます。



ボタンクリック毎に 90° づつ時計回りに回転



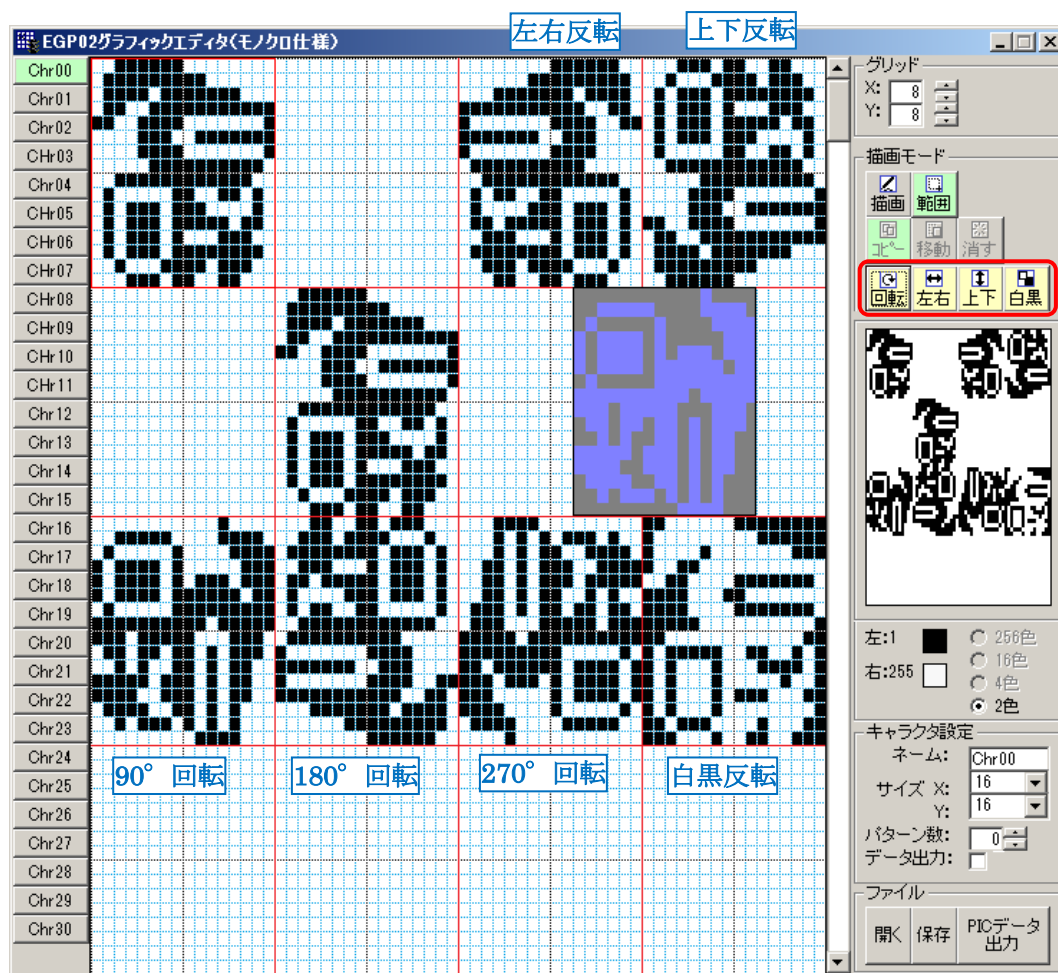
ボタンクリック毎に左右反転を繰り返す



ボタンクリック毎に上下反転を繰り返す



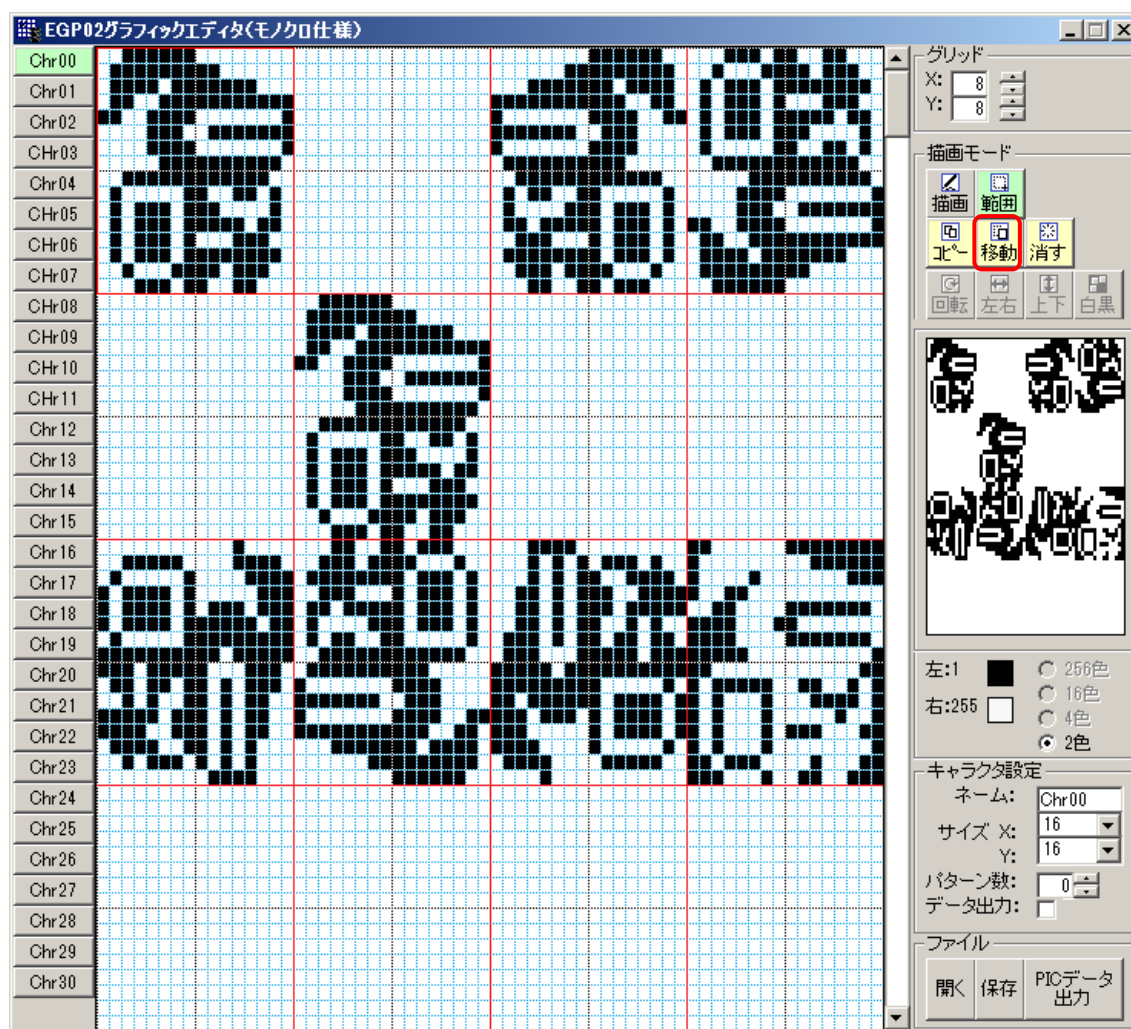
ボタンクリック毎に白(ドットなし)、黒(ドットあり)の反転を繰り返す





3.5 キャラクタの移動

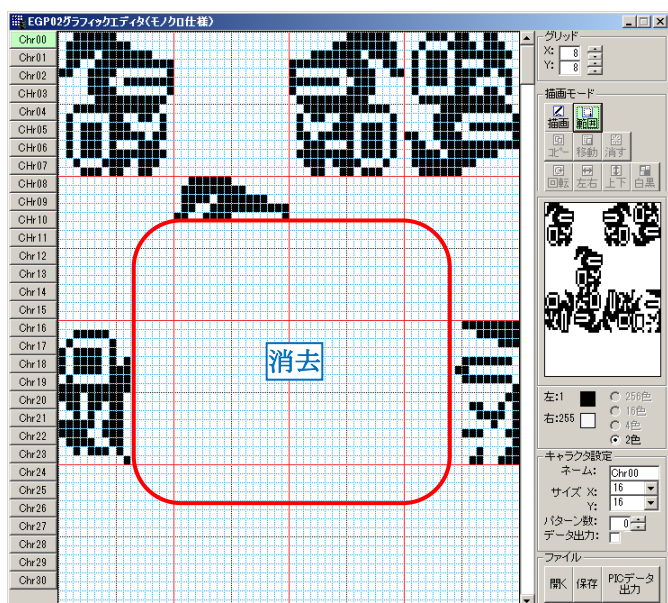
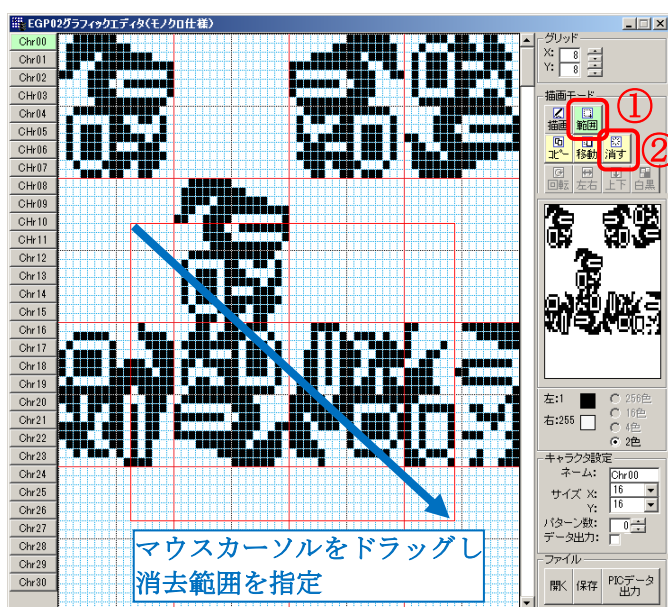
「3.4 キャラクタのコピー」「(2)コピー先の指定」で  をクリックします。

その他はコピーと同じ操作方法になります。コピーと違い移動元のキャラクタは消去されます。



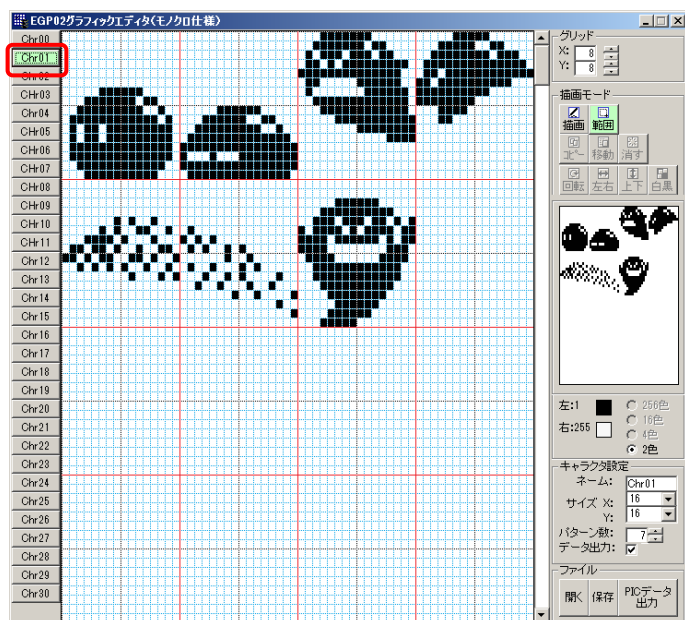
3.6 キャラクタの消去

- ① 「描画モード」の  をクリックし、マウスカーソルをドラッグし「消去」範囲を指定します。
- ② 「描画モード」の  をクリックし、指定範囲を消去します。



3.7 キャラクターページの切替え

画面左の[Chr00]～[Chr30]のクリックでキャラクターページを切替えます。

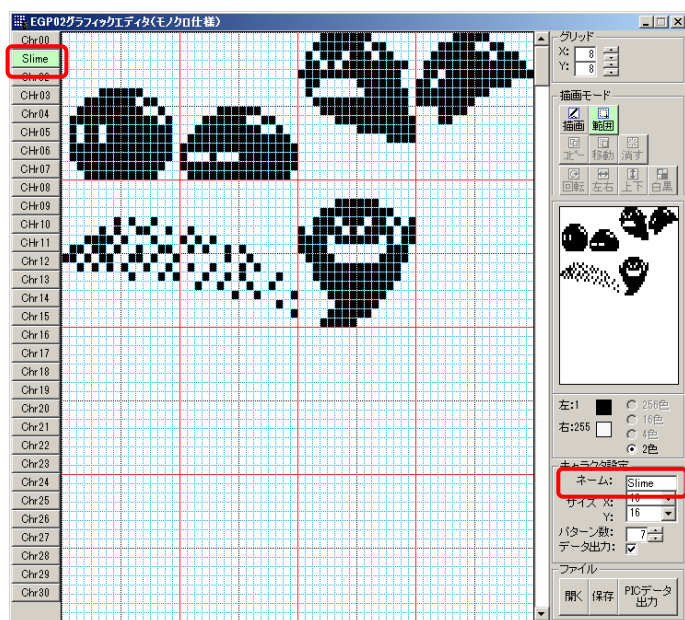


3.8 キャラクター名の変更

「キャラクター設定」の「ネーム」でキャラクター名を変更します。

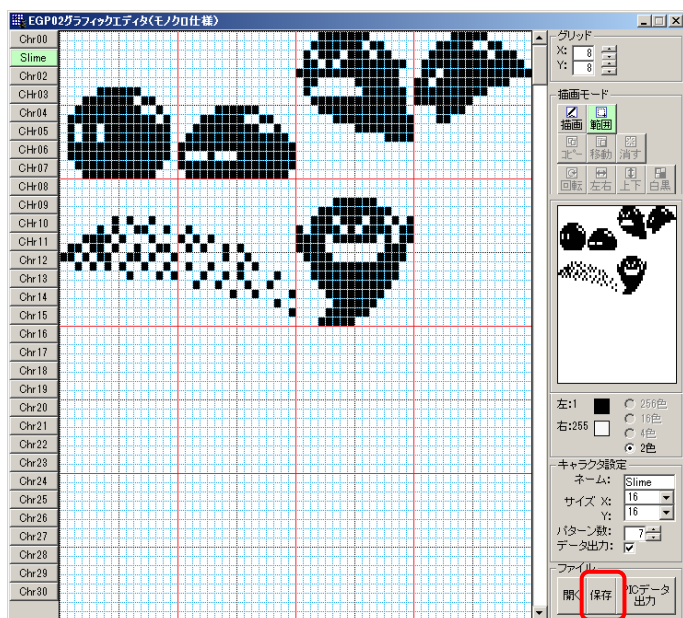
ネームは半角英数文字のみ指定可能です。

下図は「ネーム」を”Slime”に変更した例です。

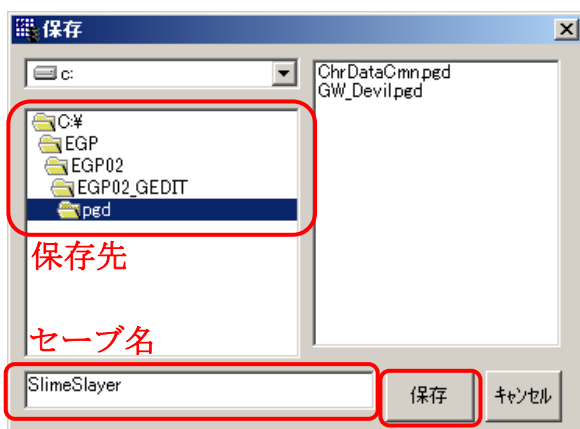


3.9 キャラクターデータのセーブ

「ファイル」の[保存]をクリックし、作成したキャラクターデータをセーブします。



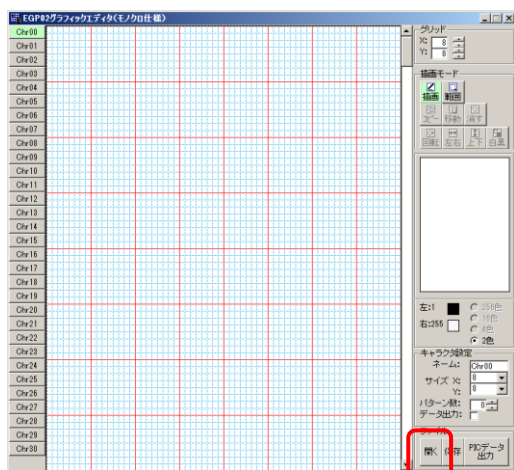
保存先は `C:\EGP\EGP02\EGP02_GEDIT\pgd` を指定します。
任意のセーブ名を指定し、[保存]をクリックします。



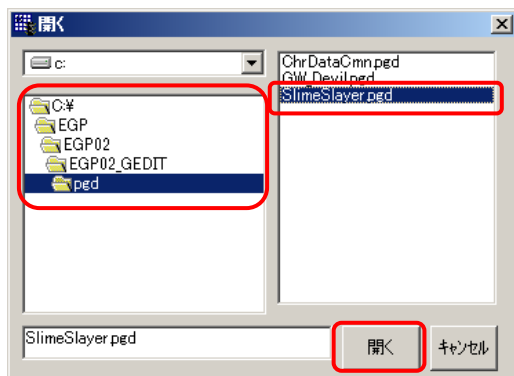
保存先に「`SlimeSlayer.pgd`」ファイルが作成されます。

3.10 キャラクターデータのロード

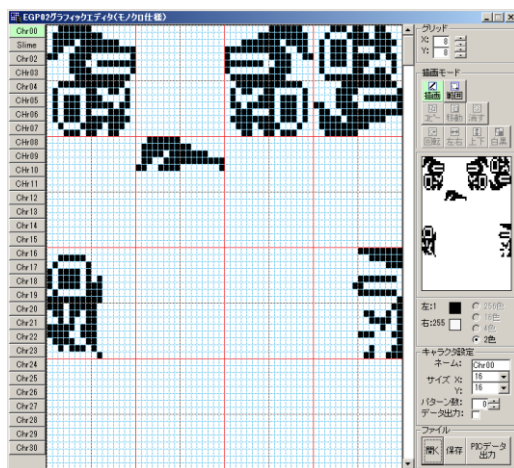
「ファイル」の[開く]をクリックし、セーブ済のキャラクターデータをロードします。



C:\¥EGP¥EGP02¥EGP02_GEDIT¥pgd の xxx.pgd ファイルを選択し、[開く]をクリックします。



キャラクターデータがロードされます。



3.11 キャラクターデータの出力

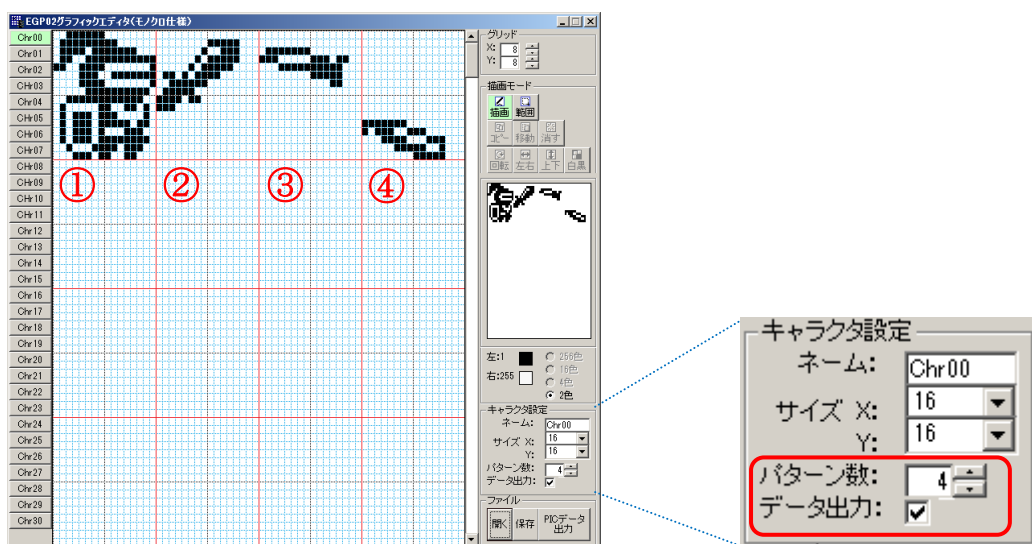
キャラクターデータを EGP02 用ひな型プログラムのインクルードファイルとして出力します。

(1) 出力設定

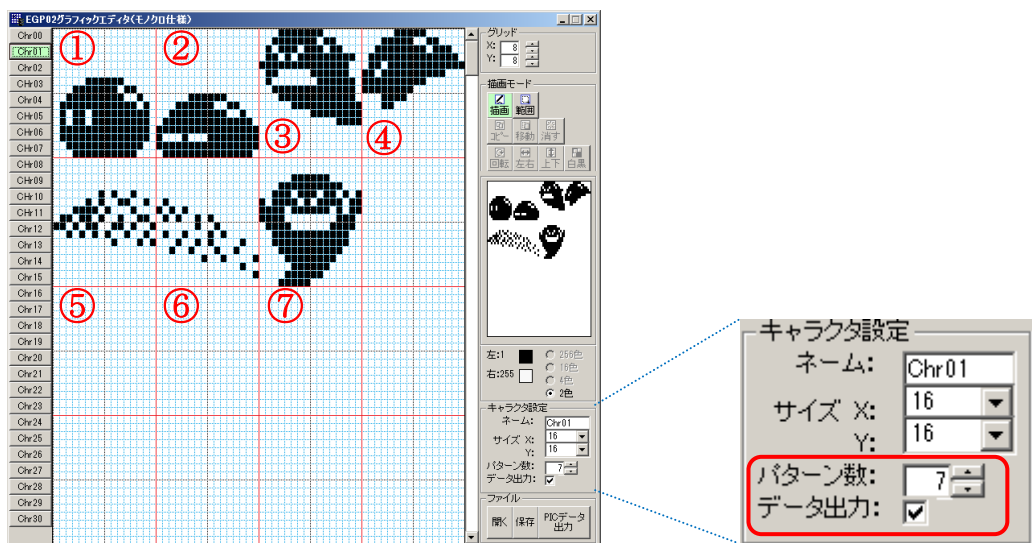
各キャラクターページの「パターン数」を設定し、「データ出力」を✓(チェック)します。

<設定例>

Chr00 : 4 パターンあるので「パターン数」に 4 を設定

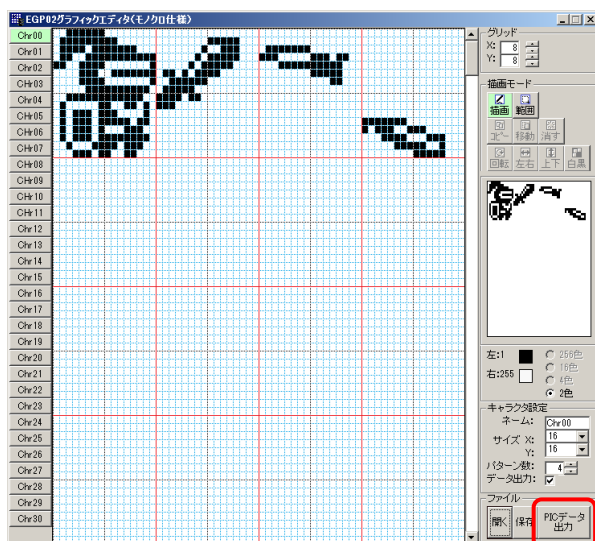


Chr01 : 7 パターンあるので「パターン数」に 7 を設定



(2) データ出力

「ファイル」の[PICデータ出力]をクリックします。



保存先は `C:\EGP\EGP02\EGP02_GEDIT\inc` を指定します。

セーブ名に” `ChrData.inc` ” を指定し、[出力]をクリックします。



保存先に「`ChrData.inc`」ファイルが作成されます。

(3) 出力ファイルの内容

ChrData.inc には各キャラクターのサイズと各パターンのドットデータを出力します。

<ChrData.inc 出力例>

```

=====
;
;               キャラクターデータ
;               =====
; グローバル変数宣言:
.global _Chr00
.global _Chr01

_Chrr00:
.byte 16      ; chr sizeX
.byte 16      ; chr sizeY
;PTN 0  data1, data2
.byte 0x10,0x1E,0xF,0x7,0x77,0xFB,0xFF,0xDF,0x8E,0xAE,0xAC,0xAC,0xA8,0xA8,0x78
.byte 0x0,0x3E,0x41,0xBD,0xBD,0xBD,0x41,0xFF,0xEF,0x8D,0x29,0xFB,0xF3,0x79,0x2E,0x0
;PTN 1
.byte 0x0,0xA0,0xE0,0xC0,0xE0,0xD0,0x68,0x74,0x3A,0x3A,0x1E,0x1E,0xE,0x0,0x0,0x0
.byte 0x3,0x3,0x3,0x1,0x0,0x1,0x1,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0
;PTN 2
.byte 0x8,0xC,0xC,0x14,0x14,0x14,0x14,0x38,0x38,0x38,0x70,0x78,0x8,0x0,0x0
.byte 0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0
;PTN 3
.byte 0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0
.byte 0x18,0x8,0x18,0x38,0x38,0x68,0x68,0x50,0xD0,0xD0,0xA0,0xA0,0xE0,0x0,0x0

_Chrr01:
.byte 16      ; chr sizeX
.byte 16      ; chr sizeY
;PTN 0
.byte 0x0,0x0,0x0,0x80,0x80,0xC0,0xC0,0xC0,0xC0,0x40,0x80,0x80,0x0,0x0,0x0
.byte 0x0,0x3E,0x73,0xFF,0xFF,0xF3,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFE,0xFE,0x7D,0x3E,0x0
;PTN 1
.byte 0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0
.byte 0x70,0xD8,0xDC,0xDE,0xFE,0xDF,0xDF,0xDF,0xFF,0xFD,0xFD,0xFA,0xFA,0xFC,0xF8,0x70
;PTN 2
.byte 0x10,0x7C,0xBA,0x97,0x9F,0x97,0x9B,0x9F,0xBF,0xFD,0xFA,0xFE,0xFC,0xF8,0xC8,0x0
.byte 0x0,0x0,0x0,0x1,0x1,0x3,0x3,0x7,0x7,0x7,0x7,0xF,0xF,0xF,0xE
;PTN 3
.byte 0xE0,0xF8,0xDC,0xEE,0xFE,0xFF,0xFF,0xFF,0x7D,0x7D,0x3A,0x3E,0x3C,0x1C,0x18,0x10
.byte 0x0,0x0,0x0,0x3,0x3,0x1,0x1,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0
;PTN 4
.byte 0x0,0x80,0x80,0x40,0xC0,0xE0,0x40,0xB0,0x40,0x10,0xA0,0x20,0x50,0x80,0xA0,0x0
.byte 0x1,0x1,0x2,0x1,0x2,0x1,0x3,0x0,0x2,0x5,0x1,0x2,0x1,0x4,0x2,0x5
;PTN 5
.byte 0x40,0xA0,0x40,0x80,0x40,0x0,0x80,0x0,0x80,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0,0x0
.byte 0x0,0x2,0x8,0x4,0x2,0x8,0x5,0x10,0x6,0x9,0x12,0x0,0x8,0x24,0x0,0x50
;PTN 6
.byte 0xE0,0xC0,0xF0,0xF8,0x38,0x6C,0x5C,0x7C,0x5C,0x6C,0x7C,0x38,0xE8,0x90,0xE0,0x70
.byte 0x0,0x1,0x7,0x8F,0xDF,0xFE,0xFE,0xFE,0x7E,0x7E,0x3E,0x1F,0xF,0x7,0x1,0x0
=====
;
;               データエンド
;               =====

```

<ドットデータ生成方法>

