

Pixuspaint Users' Manual

INDUSTRIAL GRAPHIC SYSTEM

VMアニメーションモジュール



STUDIO BULLTERRIER
Computer Graphics Software

VMアニメーションモジュールの目次

3.1	ビジュアルメモリーアニメーションモジュールについて
3.2	ビジュアルメモリーアニメーションのツールバーと名称
3.3	ビジュアルメモリーアニメーションのツール
3.3.1	フレーム選択
3.3.2	フレーム編集
3.3.3	アニメフレーム作成
3.3.4	連続アニメフレーム作成
3.4	ビジュアルメモリーアニメーションモジュールのウインドウ
3.4.1	アニメフレームウインドウ
3.4.2	アニメウインドウ
3.4.3	プレイヤーウインドウ
3.5	ビジュアルメモリーアニメモジュールで作成できるアニメーション
3.5.1	LCD用モノクロアニメーション
3.5.2	アイコン用アニメーション
3.5.3	入出力可能なファイル形式について

3.1 ビジュアルメモリーアニメーションモジュールについて

ビジュアルメモリーアニメーションモジュールでは、ペイントモジュールで作画した画像を、簡単な操作でアニメーションのフレームとして切り出し、サイズ：32×32ピクセル、色数：16色、フレーム数：3フレームのアイコン用アニメーションと、サイズ：48×32ピクセル、色数：モノクロ2値、フレーム数：無制限のビジュアルメモリ用LCDアニメーションのどちらかから必要に応じて形式を選び、アニメーションさせる事が可能なモジュールです。

画面表示例

ビジュアルメモリーアニメーションの画面は『図:ビジュアルメモリーアニメーションの画面構成』のように表示されます。

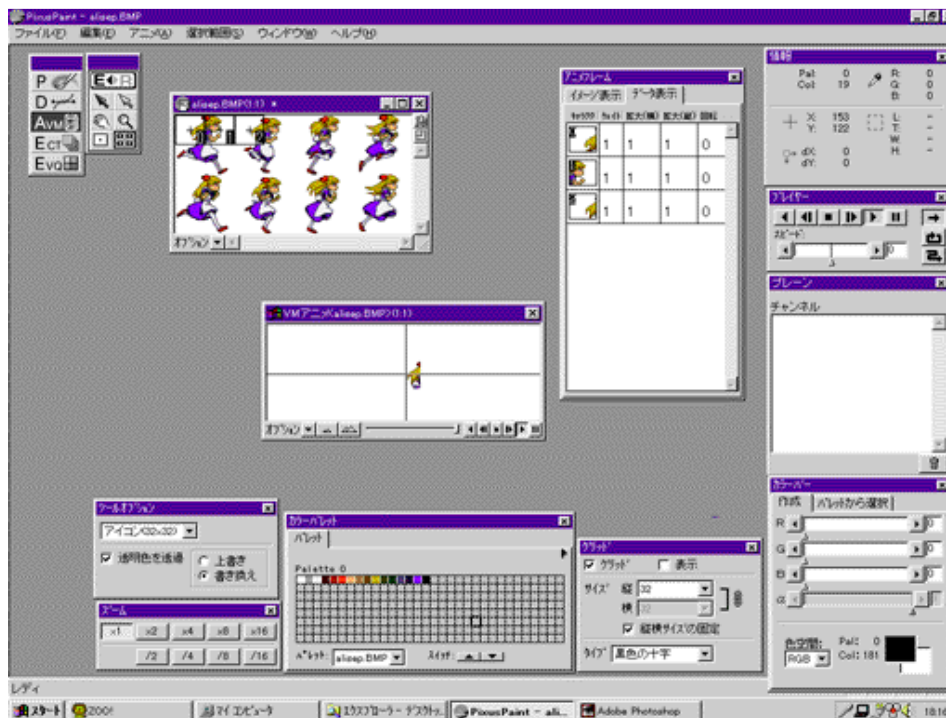


図:ビジュアルメモリーアニメーションの画面構成

3.2 ビジュアルメモリアニメーションのツールバーと名称

ビジュアルメモリアニメーションで使用するツールは『図:ツールバー』のように表示され、さらに、ツール固有の詳細設定を『図:オプションウィンドウ』で、設定します。



図:ツールバー

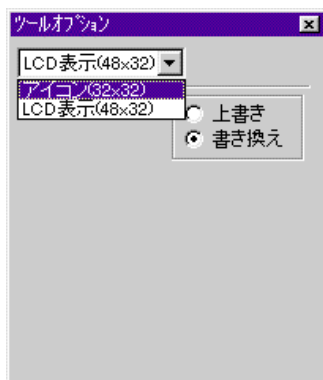


図:オプションウィンドウ



ボックス選択



ボックス編集



手のひら



虫眼鏡



ボックス作成



連続ボックス作成

3.3 ビジュアルメモリーアニメーションのツール

3.3.1

フレーム選択



アニメフレームすべてを選択し、移動サイズの変更を行います。

3.3.2

フレーム編集



アニメフレームの重心移動の編集を行います。

3.3.3

アニメフレーム作成



不統一サイズかつ不連続なアニメーションフレームを作成します。

3.3.4

連続アニメフレーム作成



統一サイズかつ連続したアニメーションフレームを作成します。

3.3.5

手のひら



画面をスクロールします。

3.3.6

虫眼鏡



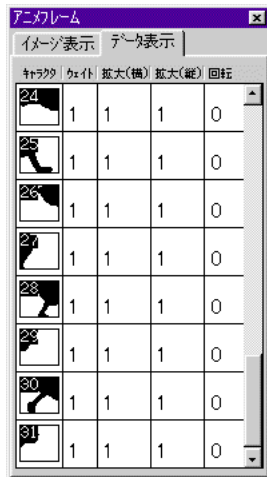
そのままクリックするとズームイン、Altキーを押しながらクリックするとズームアウトします。

3.4 ビジュアルメモリーアニメーションモジュールのウィンドウ

3.4.1

アニメフレームウィンドウ

アニメフレーム作成ツールで作成したフレームが登録され、フレーム内での再生サイズの拡大/縮小、回転の指定、ウェイトタイムの編集を行います。編集は10キーで行う事ができます。

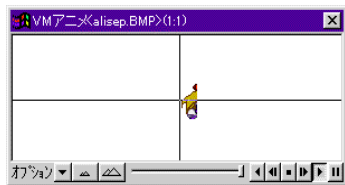


図：アニメフレームウィンドウ

3.4.2

アニメウィンドウ

作成したアニメーションの再生画像を確認するウィンドウです。ウィンドウ下部のプレイヤーボタンで再生、停止、コマ送り、逆再生、逆コマ送りが可能です。

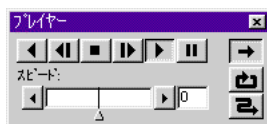


図：アニメウィンドウ

3.4.3

プレイヤーウィンドウ

アニメーションの再生モード上から『1回再生』、『くり返し再生』、『折り返し再生』の設定、再生、停止、コマ送り、逆再生、逆コマ送りの操作を行います。



図：プレイヤーウィンドウ

3.5 作成できるアニメーションについて

3.5.1

LCD用モノクロアニメーション

フレーム数は任意に設定可能ですが、カラーはモノクロ2値です。画像のウインドウ上で、フレームを作成する際、フレームサイズは任意に設定する事が出来ませんが、再生する画像サイズは32×48pixelです。

3.5.2

アイコン用アニメーション

フレーム数は3コマ限定ですが、カラーは16色使用可能です。画像のウインドウ上で、フレームを作成する際にフレームサイズは任意に設定する事が出来ませんが、再生する画像サイズは32×32pixel、カラー16色はアニメウインドウに反映します。

3.5.3

入出力可能なファイル形式について

VMアニメーションモジュールで入出力可能なファイル形式は次の通りです。

アニメフレーム (*.FRM)	
VM Animeファイル (*.VMA)	VM-SDKのアニメーションアイコン、ボリュームアイコン仕様のファイル
VM Iconファイル (*.VMI)	VM-SDKのアニメーションアイコン、ボリュームアイコン仕様のファイル
VM Dataファイル (*.VMD)	