GRAPHIC PATTERN EDITOR
“EEL”...Edit ELements.
Copytight ©1993-1995 CATsoft / GORRY
Version 2.03A

# 目次


第１章 EELの概要 ..... 1
◆ 1. はじめに ..... 2
◆ 2. EELの権利表示と謝辞 ..... 3
◆ 3. マニュアルの読み方 ..... 4
第２章 起動方法 ..... 5
◆ 1. EELの動作環境 ..... 6
◆ 2. インストール方法 ..... 7
◆ 3. 起動方法 ..... 8
◆ 4. ファイル名 ..... 9
◆ 5. EELが扱えるファイル ..... 10
◆ 6. オプション ..... 11
第３章 各部の解説 ..... 13
◆ 1. 全体の名称 ..... 14
◆ 1.1. ルーペ ..... 15
◆ 1.2. SaveCG ..... 16
◆ 1.3. WorkCG ..... 17
◆ 2. Menu 部拡大図と名称 ..... 18
◆ 2.1. アイコンメニュー ..... 18
◆ 2.2. ページアイコン ..... 19
◆ 2.3. パレットアイコン ..... 20
◆ 2.4. カラーアイコン ..... 21
◆ 2.5. グラデーションアイコン ..... 23
◆ 2.6. パレット置換アイコン ..... 24
◆ 2.7. カレントパレットライン置換 ..... 25
第４章 アイコンメニューの解説 ..... 26
◆ 1. アイコンメニューについて ..... 27
◆ 2. システムアイコンの解説 ..... 28
◆ 2.1. EELアイコン ..... 28
◆ 2.2. メッセージアイコン ..... 28
◆ 2.3. スイッチアイコン ..... 29
◆ 2.4. ヘルプアイコン ..... 29
◆ 2.5. アンドゥアイコン ..... 29
◆ 2.6. シェルアイコン ..... 30
◆ 2.7. 終了アイコン ..... 30
◆ 3. ルーペ操作アイコンの解説 ..... 31
◆ 3.1. ルーペ移動単位設定アイコン ..... 31
◆ 3.2. ルーペ拡大倍率設定アイコン ..... 31
◆ 4. 描画アイコンの解説 ..... 32
◆ 4.1. 自由描画アイコン ..... 32
◆ 4.2. ランダム描画アイコン ..... 32

◆ 4.3. ライン描画アイコン 33
◆ 4.4. ボックス描画アイコン 34
◆ 4.5. サークル描画アイコン 35
◆ 4.6. シードフィル描画アイコン 36
◆ 5. 領域加工アイコンの解説 37
◆ 5.1. スクロールアイコン 37
◆ 5.2. 90度回転アイコン 38
◆ 5.3. 反転アイコン 39
◆ 5.4. ミラーコピーアイコン 40
◆ 5.5. 拡大縮小アイコン 42
◆ 5.6. 自由回転アイコン 42
◆ 6. パイル・パレットマスクアイコンの解説 43
◆ 6.1. パイルアイコン 43
◆ 6.2. パレットマスクアイコン 44
◆ 7. アニメーションテストアイコンの解説 45
◆ 7.1. WorkCG アニメアイコン 45
◆ 7.2. セルアニメアイコン 46
◆ 8. ファイルアイコンの解説 47
◆ 8.1. ロードアイコン 47
◆ 8.2. セーブアイコン 49
第 5 章 スイッチメニューの解説 52
◆ 1. スイッチメニューについて 53
◆ 2. スイッチヘルプディスプレイについて 54
◆ 3. スイッチアイコンについて 55
◆ 3.1. Continuous Draw スイッチアイコン 55
◆ 3.2. Continuous Copy スイッチアイコン 56
◆ 3.3. SPRITE Edit スイッチアイコン 56
◆ 3.4. [.SP]ファイル 8bit スイッチアイコン 56
◆ 3.5. ルーペ内描画位置カーソル表示スイッチアイコン 57
◆ 3.6. カット＆ペースト・スポイト方法スイッチアイコン 57
◆ 3.7. メイン画面モードスイッチアイコン 58
◆ 3.8. アニメーションテスト画面モードスイッチアイコン 59
◆ 3.9. 半透明表示モードスイッチアイコン 59
◆ 3.10. 特殊プライオリティ表示モードスイッチアイコン 60
◆ 3.11. スプライトパイルモードスイッチアイコン 61
◆ 3.12. CGグリッドモードスイッチアイコン 61
◆ 3.13. ルーペグリッドモードスイッチアイコン 61
◆ 3.14. ルーペグリッドカラースイッチアイコン 62
◆ 3.15. X68000 の特殊表示機能 63
第 6 章 ファイルメニューの解説 64
◆ 1. ファイルメニューについて 65
◆ 2. ファイルリストディスプレイ 66
◆ 2.1. ドライブ移動アイコン 66

◆ 2.2. ファイルリストディスプレイスクロールアイコン ..... 67
◆ 3. ファイル名ディスプレイ ..... 68
◆ 3.1. ファイル名ディスプレイアイコン ..... 68
◆ 3.2. パス名ディスプレイアイコン ..... 69
◆ 3.3. パスマスクディスプレイアイコン ..... 69
◆ 3.4. 入出力OKアイコン ..... 69
◆ 3.5. キャンセルアイコン ..... 70
◆ 4. ファイルエラー ..... 71
第 7 章 アニメメニューの解説 ..... 72
◆ 1. アニメメニュー ..... 73
◆ 1.1. アニメーション再生と終了 ..... 73
◆ 2. WorkCG アニメリストディスプレイ ..... 74
◆ 2.1. WorkCG アニメリストディスプレイアイコン ..... 74
◆ 3. CELL ページディスプレイ ..... 75
◆ 3.1. CELL ページディスプレイアイコン ..... 75
◆ 3.2. CELL データディスプレイ ..... 76
◆ 3.3. CELL データディスプレイアイコン ..... 77
◆ 3.4. CELL データディスプレイスクロールアイコン ..... 78
第 8 章 フリップメニューの解説 ..... 79
◆ 1. フリップメニューについて ..... 80
◆ 2. フリップヘルプディスプレイ ..... 81
◆ 2.1. フリップの実行と終了 ..... 81
◆ 2.2. フリップの初期化 ..... 81
◆ 3. フリップパレットページディスプレイ ..... 82
◆ 4. フリップアイコン ..... 83
◆ 4.1. WorkCG フリップスイッチアイコン ..... 83
◆ 4.2. SaveCG フリップスイッチアイコン ..... 83
◆ 4.3. パレットブロックソートアイコン ..... 84
◆ 4.4. パレットラインソートアイコン ..... 84
◆ 4.5. ソートアルゴリズムアイコン ..... 85
◆ 4.6. パレットブロック内最適化アイコン ..... 85
◆ 4.7. パレットライン内最適化アイコン ..... 86
◆ 4.8. パレットページ内最適化アイコン ..... 86
◆ 4.9. パレットブロック交換アイコン ..... 87
◆ 4.10. パレットライン交換アイコン ..... 87
◆ 4.11. 最適化詰め指定アイコン ..... 88
第 9 章 ファイル構造の解説 ..... 89
◆ 1. 基本データの構造 ..... 90
◆ 1.1. CG ..... 90
◆ 1.2. PAL ..... 90
◆ 1.3. CELL ..... 91
◆ 2. フッタの構造 ..... 92
◆ 2.1. BASE ..... 92

◆ 2.2. CI ..... 92
◆ 2.3. SI ..... 93
◆ 3. ファイルの構造 ..... 94
◆ 3.1. [.EEL] ..... 94
◆ 3.2. [.ECP] ..... 95
◆ 3.3. [.EPL] ..... 95
◆ 3.4. [.ECG] ..... 95
◆ 3.5. [.ECL] ..... 96
◆ 4. SP ファイルの構造 ..... 97
◆ 4.1. [.SP] ..... 97
◆ 5. PIC ファイルの構造 ..... 98
◆ 5.1. [.PIC] ..... 98
第 10 章 キーボード操作 ..... 99
◆ 1. キーボード操作 ..... 100
◆ 2. メイン編集モードでのキーボード操作 ..... 101
◆ 3. アニメメニューでのキーボード操作 ..... 103
◆ 4. アニメーションテストモードでのキーボード操作 ..... 104
◆ 5. ファイルメニューでのキーボード操作 ..... 105
第 11 章 EELの周辺ツール ..... 106
◆ 1. 概要 ..... 107
◆ 2. eel2icn.x ..... 108
◆ 3. pricn.x ..... 109
◆ 4. eelload.x ..... 110
◆ 4.1. [.EEL] ..... 110
◆ 4.2. [.ECP] ..... 110
◆ 4.3. [.EPL] ..... 111
◆ 4.4. [.ECG] ..... 111
◆ 5. eelsave.x ..... 112
◆ 6. ecpsave.x ..... 113
◆ 7. eelxtrz.x ..... 114
◆ 8. ecp2ptl.x ..... 115
◆ 9. ptl2ecp.x ..... 116
◆ 10. fon2eel.x ..... 117
◆ 11. eel2fon.x ..... 118
◆ 12. pt42ecp.x ..... 119
◆ 13. ecp2pt4.x ..... 120
◆ 14. eel2sp.x ..... 121
◆ 15. sp2eel.x ..... 122
◆ 16. eel2ecp.x ..... 123
◆ 17. ecp2eel.x ..... 124

# 第1章　EELの概要

# ◆ 1.　はじめに

X68000 には、強力なグラフィック機能が装備されています。そして、それらを生かしたグラフィックツールが多数存在しています。そして、それらを生かした「画像データ」が多数流通しています。

しかし、グラフィック機能で表示しうるものは「画像データ」だけではありません。さまざまなプログラムが、文字フォントやアイコン、スプライトやBGなどといった「パターンデータ」を表示していることでしょう。

これらのプログラムが扱う「パターンデータ」を自分で編集してみたことがあるでしょうか。多くのユーザーは、これらを専門に扱うツールがない場合は手も足も出ないことでしょう。少し気が利くようになれば、各種グラフィックツールで「パターンデータ」を描いたあと、データコンバータを通してプログラムが扱える「パターンデータ」にすることができるでしょう。

グラフィックツールには、大きく分けて2つの種類があります。Z'sSTAFF やマチエールといった「画像データを編集する」ツールと、本体付属スプライトエディタや Oh!X で配布された SM.X、Terazzo などといった「パターンデータを編集する」ツールです。

前者のツールの利点は、色数・サイズなどの点で自由な絵が描けるところです。ですが、逆にそれが仇になって色数・サイズに制限の設けられた「パターンデータ」の編集には非常に苦労が伴います。例えば SX-WINDOW のアイコンデータ相当のものをマチエールで描いてみれば、その苦労はわかることでしょう。

後者はまさに「パターンデータ」を編集するために作られたツールですから、色数・サイズの問題はクリアされています。ですが現在のところ、この手のツールは筆者にとっては機能不足を感じています。

EELは, 後者の「パターンデータを編集するツール」として作られました。業務用パターンエディタ（最近はMacを使って PhotoShop で描いて変換しているところも多いらしいが）に迫る機能と操作性をお試しください。

# ◆ 2.　EELの権利表示と謝辞

EELは、CATsoft／GORRYが制作者として制作を行い、著作権をもっています。
EELは、制作者の定めた方法に従って、配布、改造などを行うことができます。制作者は、配布キットに同梱しているファイル「使用許諾規定.DOC」というテキストファイルにて、配布、改造などを行うための方法を記載しています。
EELは、以下のツールを用いて開発されました。各ツールの作者に感謝いたします。

gcc version 1.28 Tool#2(X680x0)
Copyright (C) 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Free Software Foundation, Inc.

X68k High-speed Assembler v3.08 Copyright 1990-94 by Y.Nakamura

X68k SILK Hi-Speed Linker v3.00 Copyright 1989-94 SALT

Gnu Awk (gawk) 2.11.1 + 2.3(Human68K, SJIS) Nov 18 1990, patchlevel 1

GNU Make version 3.62(X6_12), by Richard Stallman and Roland McGrath.
Copyright (C) 1988-1991 Free Software Foundation, Inc.

LHA Version 2.13 （MS-DOS 版） Copyright(c) H.Yoshizaki （吉崎 栄泰), 1988-94
Version 2.13 （Human68k 版) by 岡田 紀雄(TBE01054@niftyserve.or.jp), 1990-94

また、EELを開発するまで使用させていただいたグラフィックパターンエディタ「KK」の作者、せのお氏に感謝いたします。

# ◆ 3. マニュアルの読み方

本マニュアルでは、アイコンの隣に[CHGP]という形でアイコン名が書かれています。EEL 上でアイコンの上にマウスカーソルをかざすと、[LMES]アイコンにこの名前が表示され、本マニュアルで探す手がかりとなります。

「カラー」と「パレット」という2種類の意味の似た単語がありますが、以下のように分けられています。

| | |
|---|---|
| 「パレット」 | パターンを構成しているドットの種類です。 |
| 「カラー」 | パレットに設定されている色です。 |

以下の略称が使われることがあります。

| | |
|---|---|
| スポイト | [LUPE]で右クリックして、パレットを読み出して保持することです。<br>あるいは[PAL]・[CPTS]・[CPTD]・[CPLT]からカラーを読み出して保持することです。 |
| カット | 矩形で読み出して保持することです。[SaveCG]・[WorkCG]・[LUPE]・[PAL]すべてのエリアで共通に使用します。 |
| ペースト | カットしたものを置くことです。[SaveCG]・[WorkCG]・[LUPE]・[PAL]すべてのエリアで共通に使用します。 |
| カレント | 「現在の」という意味です。 |
| カレントカラー | 現在のカラーです。カラーアイコンの[CRCL]に表示されています。 |
| カレントパレット | 現在の描画パレットです。パレットアイコンに表示されています。 |
| パレットライン | 現在の描画パレットを含む、横1ライン分のパレットです。パレットアイコンに表示されています。 |

# 第2章　起動方法

# ◆ 1. EELの動作環境

EELの動作には、以下の環境が必要です。

- X68000 シリーズ。マウス・キーボードとも使用します。
- Human68K V2.0 以降。開発には V3.02 を使用しています。
- 約1メガバイト以上の空きメモリ。
  ただし、フルスペック動作には約 2.5 メガバイト以上の空きメモリが必要です。

# ◆ 2.　インストール方法

EELの起動に必要なファイルは、以下の2つです。

| | |
|---|---|
| EEL.X | 実行ファイル |
| EEL.ICN | アイコンデータファイル |

これらを、パスの通ったディレクトリに配置してください。

# ◆ 3.　起動方法

コマンドラインから、以下に示す下線部分を打ち込んでリターンキーを押してください。

```
A> EEL
```

EELの起動にあたって、ファイル名と各種オプションを与えることができます。

# ◆ 4.　ファイル名

EELを起動するときにファイル名を与えると、与えたファイルを読み込んで起動します。ファイル名は、以下のように与えます。

```
A> EEL file0 file1 ... file7
```

与えることができるのは、[.EEL]・[.ECP]型ファイルです。ファイル名は[.EEL]型で1つ、[.ECP]型で1～8個与えることができます。

ファイル名を与えなかった場合は、カレントディレクトリに存在する[.EEL]型ファイル「TMP.EEL」を読み込みます。存在しなければ、読み込みは行いません。

# ◆ 5.　EELが扱えるファイル

EELは、以下のファイルを扱うことができます。

- [.EEL]型ファイル。[SaveCG]・[PAL]・[CELL]の全ページをセーブしたファイルです。
- [.ECP]型ファイル。[SaveCG]・[PAL]の1ページをセーブしたファイルです。
- [.EPL]型ファイル。[PAL]の1ページをセーブしたファイルです。
- [.ECG]型ファイル。カットしたパターンをセーブしたファイルです。

# ◆ 6.　オプション

EELを起動するときに、オプションスイッチにより各種設定を行うことができます。オプションスイッチは、以下のように与えます。

```
EEL -option1 -option2 ...
```

1つのオプションスイッチは、”-”・”/”に続く文字列で始まり、スペースなどで終わります。ただし、環境変数”SLASH”に”/”が定義されている場合は、オプションスイッチの始まりに”/”は使えません。

オプションスイッチは、複数与えることができます。指定順序は関係なく、また前述のファイル名といっしょに与えることもできます。

環境変数”EELOPT”に、常用するオプションスイッチを定義しておくことができます。COMMAND.X から、以下のようにしておくと、常に-A オプションを付加した状態にしておくことができます。

```
SET EELOPT=-A
```

以下はオプションスイッチの説明です。

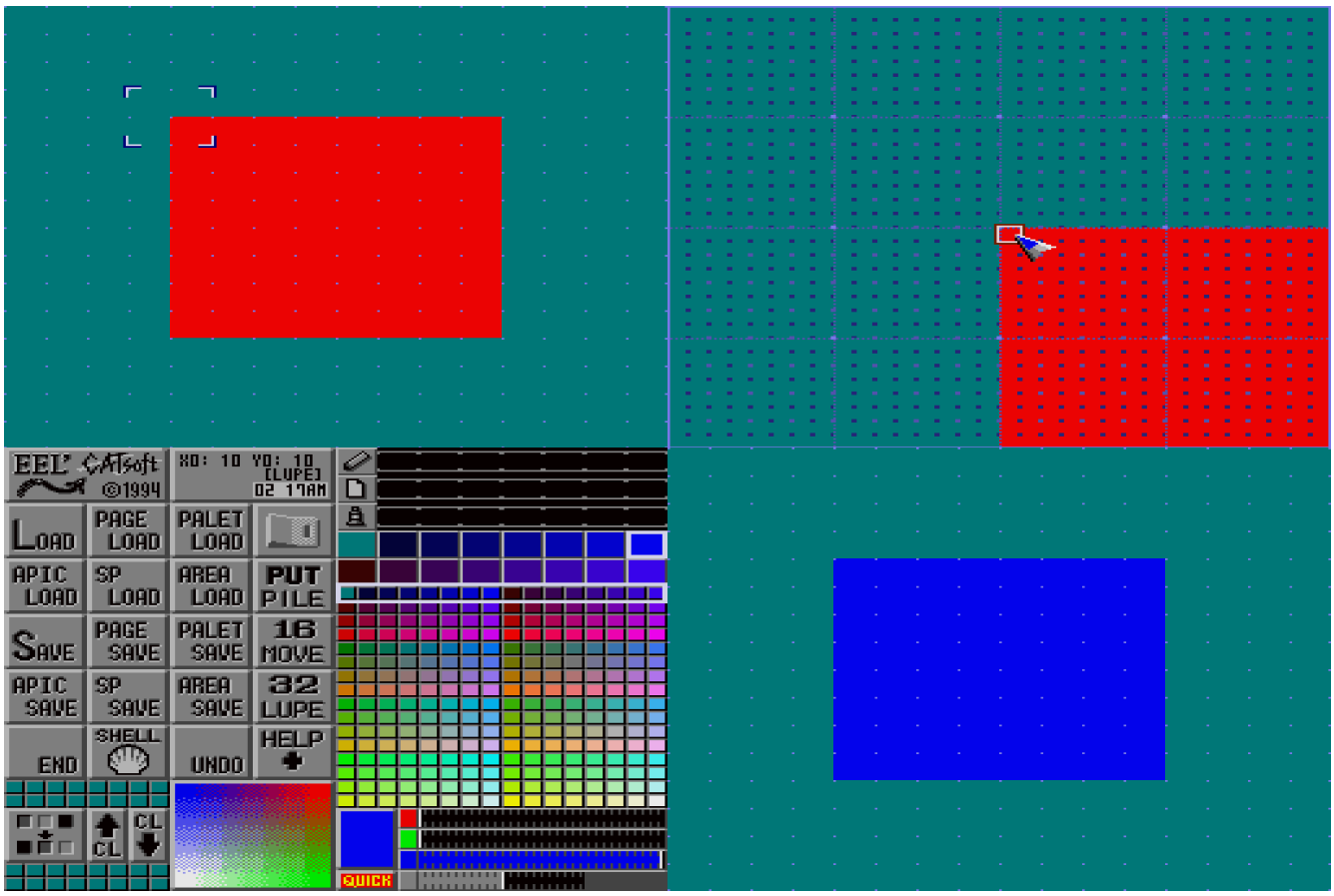
| | |
|---|---|
| -A | メイン編集モードで使用できる画面モードの種類を増やします。以下の画面モードが使用できるようになります。<br><br>・ 31KHz 256×256 ※<br>・ 15KHz 200×208 ※<br>・ 15KHz 384×448<br>・ 15KHz 384×224<br>・ 24KHz 320×224 ※<br><br>※ 一部ディスプレイでは表示できません。 |
| -B | 現在のスプライト PCG-RAM・スプライトパレットを[SaveCG]・[PAL]にコピーしてから起動します。編集を行うには、さらに-SP を付加しておくと便利です。 |
| -CH[num] | 子プロセスで使用するメモリを[num]Kバイト確保します。[num]は1以上で、上限はメモリ残量に依存します。指定がない場合は、環境変数”EELCHILD”にKバイト単位で定義された分(未定義の場合は 16)だけを確保します。 |
| -L[num] | 画面形状を 0～2 の数値で与えます。-L0 は通常の画面です。-L1 で[WorkCG]と[LUPE]、-L2 で[SaveCG]と[LUPE]を入れ換えます。 |
| -N | 編集バッファをクリアしません。誤って終了してしまった場合などに、データが復活することがあります。 |
| -P[num] | [PAL]バッファを[num]枚分確保します。[num]は 1～128 です。指定がない場合は、メモリの残量を計算して1～8枚を自動確保します。 |

| | |
|---|---|
| -S[num] | [SaveCG]バッファを[num]枚分確保します。[num]は 1～128 です。指定がない場合は、メモリの残量を計算して1～8枚を自動確保します。 |
| -SP | スプライト編集モードで起動します。EELの内部スイッチアイコン[SPRITE EDIT][SW04]を押してある状態になります。 |
| -SP8 | スプライト編集モードで、さらに[.SP]型ファイルの形式を 8bit 型にして起動します。EELの内部スイッチアイコン[SPRITE EDIT][SW04]、[.SP 8BIT][SW05]を押してある状態になります。 |
| -U[num] | Undo バッファを[num]枚分確保します。[num]は 2～8 です。指定がない場合は、メモリの残量を計算して1～8枚を自動確保します。 |
| -W[num] | [WorkCG]バッファを[num]枚分確保します。[num]は 1～128 です。指定がない場合は、メモリの残量を計算して1～8枚を自動確保します。 |
| -X | TEXT-RAM・G-RAM の「使用中フラグ」を無視して起動します。TEXT-RAM・G-RAM がアプリケーションで使用されている場合は、破壊されることになります。 |

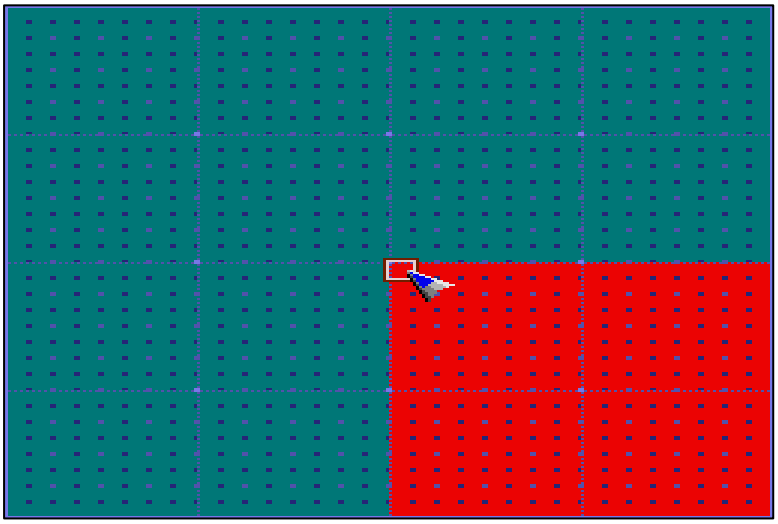
# 第3章　各部の解説

# ◆ 1.　全体の名称

EELを起動すると、以下のような画面が表示されます。画面は大きく4分割されています。

| | |
|---|---|
| [WorkCG]<br>編集用ワークエリアです。<br>[MENU]でアニメーションします。<br>セーブされません。 | [LUPE]<br>編集位置を拡大表示するエリアです。<br>コピー以外の描き込みはすべてここへ行います。 |
|  | |
| [Memu]<br>編集用アイコンが集められています。 | [SaveCG]<br>編集用メインエリアです。<br>各セーブ・ロードコマンドは、<br>このエリアに行われます。 |

## ◆ 1.1.　ルーペ

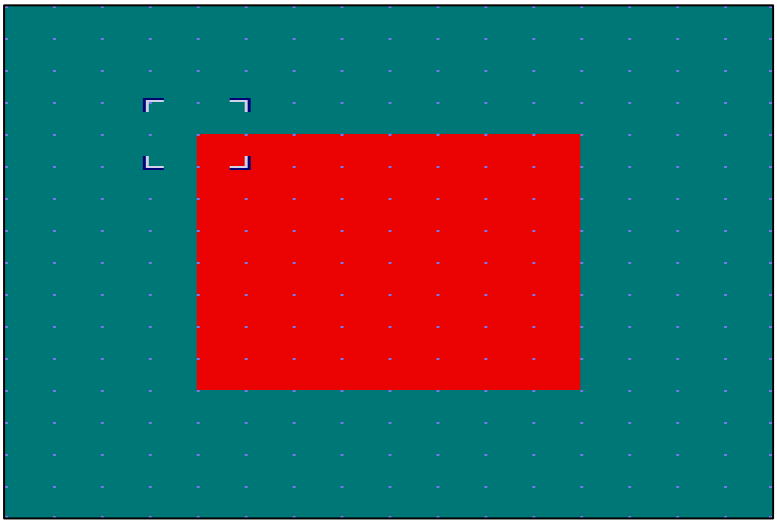


[LUPE]

EELでは、画面右上の[LUPE]を通してパターンの編集の多くを行うことができます。
[LUPE]は、[SaveCG]または[WorkCG]の任意の位置を拡大表示します。すべての描画コマンドは、この[LUPE]に対して行います。

| | |
|---|---|
| ルーペ位置を変更する | 1. [SaveCG]・あるいは[WorkCG]上で左ドラッグします。 |
| 表示倍率を変更する | 1. 16 LUPE [SLUP]を左クリック、または右クリックします。<br>詳細は「p31 ルーペ拡大倍率設定アイコン」をお読みください。 |
| 描画を行う | 1. メニュー上のアイコンで描画方法を選びます。<br>2. ルーペ上で左クリック、または左ドラッグします。 |
| [LUPE]内のパレットをスポイトする | 1. [LUPE]上で右クリックします。 |
| [LUPE]内のパターンをカットする | 1. [LUPE]上で右ドラッグします。 |
| カットしたパターンをペーストする | 1. [LUPE]のパターンをカットします。<br>2. [LUPE]上で左クリックします。 |

## ◆ 1.2.　SaveCG



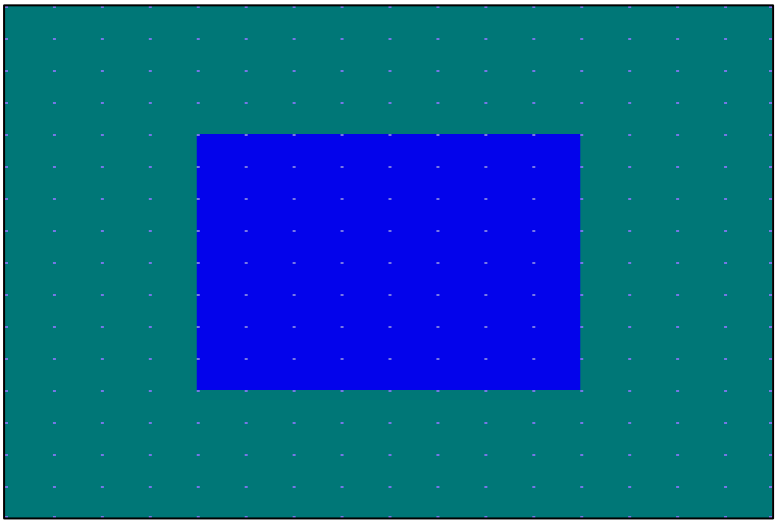
[SaveCG][SAVP]

EELでは、画面左上の[SaveCG]に描かれたパターンを編集することができます。

[SaveCG]は、EELが扱えるパターンバッファのうち、ロード・セーブが行えるバッファです。256×256 ドットのサイズがあり、256 パレットから任意のパレットで描き込みを行うことができます。バッファは最大8ページまで確保できます。

| | |
|---|---|
| ルーペ位置を設定する | 1. [SaveCG]上で左ドラッグします。 |
| ルーペ位置の移動単位を設定する | 1. 16 MOVE [SMOV]を左クリック、または右クリックします。<br>詳細は「p31　ルーペ移動単位設定アイコン」をお読みください。 |
| 描画を行う | 1. メニュー上のアイコンで描画方法を選びます。<br>2. ルーペ上で左クリック、または左ドラッグします。 |
| [SaveCG]内のパターンをカットする | 1. [SaveCG]上で右ドラッグします。 |
| カットしたパターンをペーストする | 1. [SaveCG]または[WorkCG]のパターンをカットします。<br>2. [SaveCG]上で左クリックします。 |

# ◆ 1.3.　WorkCG



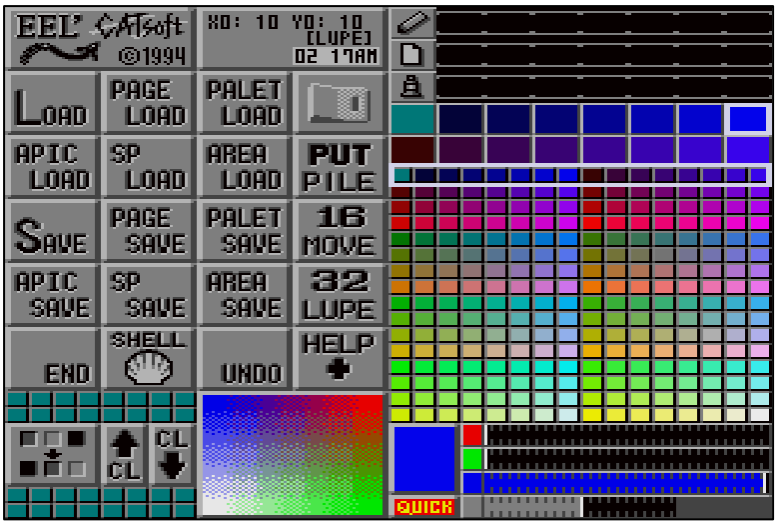
[WorkCG][WRKP]

EELでは、画面右下の[WorkCG]に描かれたパターンを編集することができます。

[WorkCG]は、EELが扱えるパターンバッファのうち、ロード・セーブが行えないバッファです。256×256 ドットのサイズがあり、256 パレットから任意のパレットで描き込みを行うことができます。バッファは最大8ページまで確保できます。

| | |
|---|---|
| ルーペ位置を設定する | 1. [WorkCG]上で左ドラッグします。 |
| ルーペ位置の移動単位を設定する | 1. 16 MOVE [SMOV]を左クリック、または右クリックします。<br>詳細は「p31　ルーペ移動単位設定アイコン」をお読みください。 |
| 描画を行う | 1. メニュー上のアイコンで描画方法を選びます。<br>2. ルーペ上で左クリック、または左ドラッグします。 |
| [WorkCG]内のパターンをカットする | 1. [WorkCG]上で右ドラッグします。 |
| カットしたパターンをペーストする | 1. [SaveCG]または[WorkCG]のパターンをカットします。<br>2. [WorkCG]上で左クリックします。 |

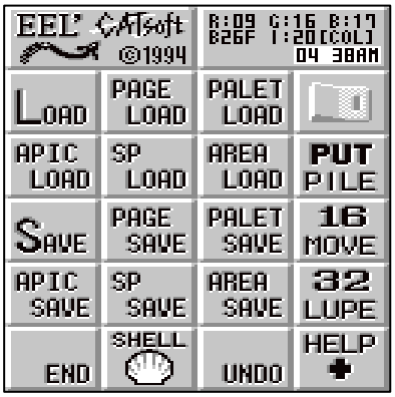
# ◆ 2.　Menu 部拡大図と名称




[Menu]

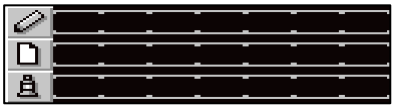
EELでは、画面左下の[Menu]から編集コマンドを選んで実行したり、またパレットを編集することができます。

## ◆ 2.1.　アイコンメニュー




EELでは、アイコンメニューから編集コマンドを選んで実行することができます。詳細は、「第４章　アイコンメニューの解説」で行います。

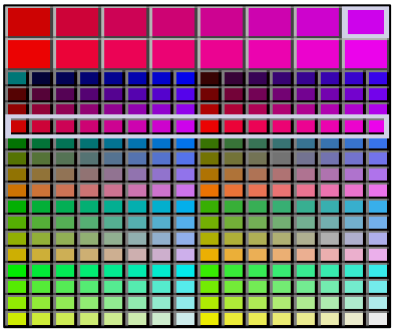
## ◆ 2.2.　ページアイコン



EELでは、[WorkCG]・[SaveCG]・[PAL]とも最大8ページを持つことができます。その中から、編集対象ページを選ぶアイコンです。

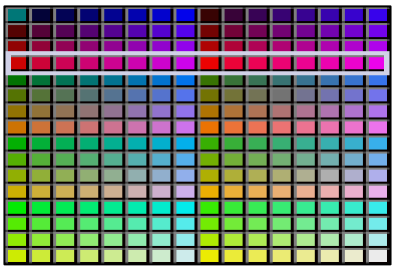
<table>
<tr><td> <br>[SPBR]</td><td>[SaveCG]のページ番号を示します。左から順に0～7となっています。<br><table><tr><td>[SaveCG]ページを移動する</td><td>アイコン上で左ドラッグします。</td></tr><tr><td>[SaveCG]ページと[PAL]ページを移動する</td><td>アイコン上で右ドラッグします。</td></tr><tr><td>[SaveCG]ページの内容を[WorkCG]ページへ移す</td><td>アイコン上で左ダブルクリックします。</td></tr><tr><td>[SaveCG]ページと[WorkCG]ページの内容を入れ替える</td><td>アイコン上で[Shift]+左ダブルクリックします。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td> <br>[WPBR]</td><td>[WorkCG]のページ番号を示します。左から順に0～7となっています。<br><table><tr><td>[WorkCG]ページを移動する</td><td>アイコン上で左ドラッグします。</td></tr><tr><td>[WorkCG]ページと[PAL]ページを移動する</td><td>アイコン上で右ドラッグします。</td></tr><tr><td>[WorkCG]ページの内容を[SaveCG]ページへ移す</td><td>アイコン上で左ダブルクリックします。</td></tr><tr><td>[WorkCG]ページと[SaveCG]ページの内容を入れ替える</td><td>アイコン上で[Shift]+左ダブルクリックします。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td> <br>[PPBR]</td><td>[PAL]のページ番号を示します。左から順に0～7となっています。<br><table><tr><td>[PAL]ページを移動する</td><td>アイコン上で左ドラッグします。</td></tr><tr><td>フリップメニューを表示する</td><td>アイコン上で右クリックします。</td></tr></table></td></tr>
</table>

## ◆ 2.3.　パレットアイコン



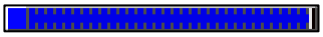
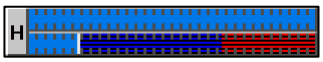
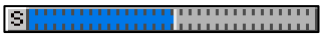
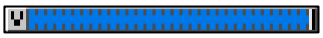
[PALP]

パレットアイコンで、32768 色から 256 種類のカラーを選んでパレットに設定し、そのパレットで描画することができます。そのための描画色やパレットの編集を行うアイコンです。

<table>
<tr>
<td>  <br>[PAL]</td>
<td>現在のパレットのカラー設定状況を示しています。この中から1つを描画パレットとして選び、描画を行います。
<table>
<tr><td>描画パレットを選択する</td><td>1. アイコン上で左ドラッグします。</td></tr>
<tr><td>[PAL]のカラーを<br>スポイトする</td><td>1. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[PAL]のカラーを<br>カットする</td><td>1. アイコン上で右ドラッグします。</td></tr>
<tr><td>[PAL]のカラーを<br>設定する</td><td>1. カラーをスポイトしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>カットしたカラーを<br>ペーストする</td><td>1. カラーをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
<tr>
<td> <br>[CPLT]</td>
<td>カレントパレットラインを示しています。[PAL] 中の描画パレットを含む横1ラインが拡大表示されています。
<table>
<tr><td>描画パレットを選択する</td><td>1. アイコン上で左ドラッグします。</td></tr>
<tr><td>[CPLT]のカラーを<br>スポイトする</td><td>1. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[CPLT]のカラーを<br>設定する</td><td>1. カラーをスポイトしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>

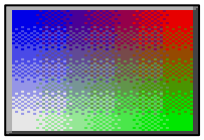
## ◆ 2.4.　カラーアイコン

カラーアイコンで、32768 色から任意のカラーを選ぶことができます。[PAL]に設定するためのカラーを作り出すアイコンです。

<table>
<tr><td> [CRCL]</td><td>カレントカラーを示しています。<br><table><tr><td>描画パレットを選択する</td><td>アイコン上で左ドラッグします。</td></tr><tr><td>カラーをスポイトする</td><td>アイコン上で右クリックします。</td></tr></table>※ 編集中のカレントカラーのカラーコードは、メッセージアイコン [LMES]に表示されています。</td></tr>
<tr><td> [SQCS]</td><td>このスイッチが (ON)の時は、カラーアイコンで作成中の色がすぐにカレントパレットのカラーに設定されます。<br><table><tr><td>モードを切り替える</td><td>アイコン上で左クリックします。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td> [RBAR]<br> [GBAR]<br>  [BBAR]<br> [IBAR]</td><td>上から順に、赤・青・緑・輝度のバーを示しています。赤・青・緑バーは右へ伸びるほどその色の成分が強くなります。輝度バーは中心で原色、左へ行くと黒っぽく、右へ行くと白っぽくなります。<br><table><tr><td>バーを－1する</td><td>アイコン上で左クリックします。</td></tr><tr><td>バーを＋1する</td><td>アイコン上で右クリックします。</td></tr><tr><td>バーを設定する</td><td>アイコン上で左ドラッグします。</td></tr><tr><td>輝度バーを中心に戻す</td><td>[IBAR]アイコン右端の灰色部分で左クリックします。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>  [HBAR]<br>  [SBAR]<br>  [VBAR]</td><td>上から順に、色相・彩度・明度のバーを示しています。<br>色相バーは2段分を占めており、「上左→上右、下左→下右」と値が増加していきます。彩度バーは左へ行くほど原色っぽくなります。明度バーは左へ行くほど黒っぽくなります。<br><table><tr><td>バーを－1する</td><td>アイコン上で左クリックします。</td></tr><tr><td>バーを＋1する</td><td>アイコン上で右クリックします。</td></tr><tr><td>バーを設定する</td><td>アイコン上で左ドラッグします。</td></tr></table></td></tr>
</table>

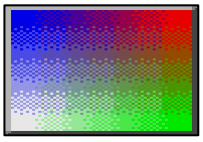
<table>
<tr><td>[CRGB]</td><td>現在、カラーバー・グラデーションバーが RGB モードであることを示します。<br>HSV との切り替えが可能です。<br><table><tr><td>HSV モードに<br>切り替える</td><td>アイコン上で左クリックします。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>H<br>S<br>V<br>[CHSV]</td><td>現在、カラーバー・グラデーションバーがHSVモードであることを示します。RGB との切り替えが可能です。<br><table><tr><td>RGB モードに<br>切り替える</td><td>アイコン上で左クリックします。</td></tr></table></td></tr>
</table>

## ◆ 2.5.　グラデーションアイコン

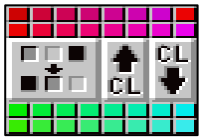


[GRAD]

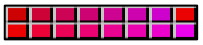
グラデーションアイコンで、32768 色から任意のカラーを基にしたグラデーションからカラーを選ぶことができます。カラーアイコン同様、[PAL]に設定するためのカラーを作り出すアイコンです。

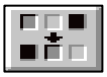
<table>
<tr>
<td>  <br>[GRAD]</td>
<td>四隅に設定した4色を基にしたグラデーションカラーを示しています。RGB モードのときは RGB カラーで、HSV モードのときは HSV カラーで色の補間を行います。
<table>
<tr><td>カラーをスポイトする</td><td>1. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>四隅にカラーを設定する</td><td>1. カラーをスポイトしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。クリック位置から最も近い隅へカラーが設定されます。</td></tr>
<tr><td>グラデーションカラーを[PAL]にペーストする</td><td>1. [PAL]アイコン上でカラーをカットします。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>

## ◆ 2.6.　パレット置換アイコン




パレット置換アイコンとパレット置換テーブルを使って、16 種類のパレットを一度に置換することができます。
また、カレントパレットラインに丸め置換することができます。

<table>
<tr><td> <br>[CPTS]<br> <br>[CPTD]</td><td>置換元・先パレットの設定状況を示しています。上が元、下が先です。上のテーブルの各位置に設定されているパレットを、下のテーブルの同位置に設定されているパレットに置換するようになっています。
<table>
<tr><td>描画色を選択する</td><td>1. アイコン上で左ドラッグします。</td></tr>
<tr><td>[CPTS][CPTD]のカラーをスポイトする</td><td>1. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[CPTS][CPTD]のカラーをカットする</td><td>1. アイコン上で右ドラッグします。</td></tr>
<tr><td>[CPTS][CPTD]のカラーを設定する</td><td>1. カラーをスポイトしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>カットしたカラーをペーストする</td><td>1. カラーをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。<br><br>※ カットしたカラーブロックが横幅 16・縦幅1のときに、座標(0,0)にペーストすると、横幅8・縦幅2に変換されてからペーストが行われます。</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td> [CCPS]</td><td>置換元パレットテーブル(  [CPTS])をクリアします。
<table>
<tr><td>置換元パレットテーブルをクリアする</td><td>1. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td> [CCPD]</td><td>置換先パレットテーブル( [CPTD])をクリアします。
<table>
<tr><td>置換先パレットテーブルをクリアする</td><td>1. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

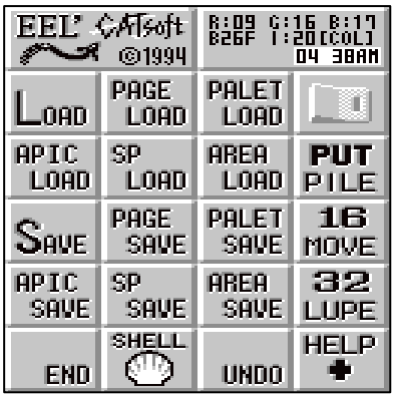
<table>
<tr><td>  [CHGP]</td><td>置換を実行します。
<table>
<tr><td>[LUPE]内を置換する</td><td>1. ルーペの位置を合わせます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[WorkCG][SaveCG]から<br>カットしたパターンを<br>パレット置換テーブルで<br>置換する</td><td>1. パターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]から<br>カットしたパターンを<br>パレット置換テーブルで<br>置換する</td><td>1. パターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[WorkCG] [SaveCG]から<br>カットしたパターンを<br>カレントパレットライン<br>置換する</td><td>1. [PALP]でカレントパレットラインを選択します。<br>2. パターンをカットしてきます。<br>3. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]から<br>カットしたパターンを<br>カレントパレットライン<br>置換する</td><td>1. [PALP]でカレントパレットラインを選択します。<br>2. パターンをカットしてきます。<br>3. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

## ◆ 2.7.　カレントパレットライン置換

パターンの各ドットのパレットを 16 進で表した時の上の桁($13 なら 1)を、カレントパレットの上の桁($80 なら 8)に置き換える置換方式です。カレントパレットが$80 のときに$13, $24, $34 のパレットを置換すると、$83, $84, $84 になります。「スプライトの割り当てパレット変更」と同じような効果が得られます。

# 第4章　アイコンメニューの解説

# ◆ 1.　アイコンメニューについて




　EELが起動すると、左下部に24個分（表示は22個）のアイコンが表示されます。これが「アイコンメニュー」です。アイコンメニューには現在67種類（V1.00）のアイコンが登録されていますが、これらのアイコンは大きく8種類に分けることができます。

| | |
|---|---|
| システムアイコン | EELシステムに関わる操作を行います。 |
| ルーペ操作アイコン | [LUPE]の操作を設定します。 |
| 描画アイコン | [LUPE]に描画するときの動作を設定します。 |
| 領域加工アイコン | 領域、またはカットしたパターンを加工します。 |
| パイル・パレットマスクアイコン | パターンのペースト時に重ね合わせ（パイル）や保護（パレットマスク）を指定します。 |
| アニメーションテストアイコン | パターンデータを使ったアニメーションを表示します。 |
| ファイルアイコン | ファイルからデータ読み出し、ファイルへのデータ保存をします。 |

# ◆ 2.　システムアイコンの解説

システムアイコンは、EELシステムに関わる操作を行うときに使用します。

| | |
|---|---|
| EELアイコン | メニューの切り替えを行います。 |
| メッセージアイコン | 内部の情報を常に表示しています。 |
| スイッチアイコン | 内部の設定スイッチを操作します。 |
| ヘルプアイコン | 操作方法を表示します。 |
| アンドゥアイコン | 操作を取り消します。 |
| シェルアイコン | コマンドシェルを起動します。 |
| 終了アイコン | EELを終了します。 |

## ◆ 2.1.　EELアイコン

EELのタイトルアイコンです。また、メニューの切り替えを行います。

<table>
<tr><td>

[LTTL]</td><td>メニューを切り替えます。メニューは4枚あります。
<table>
<tr><td>メニューを切り替える</td><td>アイコン上で左、または右クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

## ◆ 2.2.　メッセージアイコン

メッセージアイコンは、EELの内部の情報を常に表示しています。

<table>
<tr><td>

[LMES]</td><td>EELからの情報を常に表示しています。アイコンに対する操作はありません。<br>・　カーソルをアイコンの上にかざした時、アイコン名が表示されます。<br>・　ファイル操作でエラーが発生したとき、その内容が表示されます。</td></tr>
</table>

## ◆ 2.3. スイッチアイコン

スイッチアイコンは、EELの内部動作を設定するスイッチを操作します。

| | |
|---|---|
| [SSWI] | EELの内部設定スイッチを操作します。<br>スイッチを開く：アイコン上で左クリックし、アイコンを ON にします。<br>スイッチを閉じる：アイコン上で左クリックし、アイコンを OFF にします。 |

## ◆ 2.4. ヘルプアイコン

ヘルプアイコンは、EELの操作方法を表示します。

| | |
|---|---|
| HELP [SHLP] | EELの操作方法を表示します。<br>ヘルプを開く：アイコン上で左クリックし、アイコンを ON にします。<br>ヘルプを閉じる：アイコン上で左クリックし、アイコンを OFF にします。 |

## ◆ 2.5. アンドゥアイコン

アンドゥアイコンは、直前の操作を取り消すことができます。

| | |
|---|---|
| UNDO [UNDO] | 直前の操作を取り消します。[SaveCG]・[WorkCG]の内容に変化があった場合、EELはそれを記憶します。必要に応じて、このアイコンでそれを呼び出して操作を取り消します。<br>アンドゥを行う：アイコン上で左クリックします。<br>アンドゥをやめる：アイコン上で右クリックします。 |

## ◆ 2.6. シェルアイコン

シェルアイコンは、コマンドシェルを起動することができます。

| | |
|---|---|
| [SHEL] | シェル（COMMAND.X）を起動します。起動するシェルは、環境変数”SHELL”で与えることができます。<br>シェルを起動する：アイコン上で左クリックします。 |

## ◆ 2.7. 終了アイコン

終了アイコンは、EELを終了することができます。

| | |
|---|---|
| [END_] | EELを終了します。自動セーブは行われないので、あらかじめセーブを行う必要があります。<br>終了する：<br>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化します。左ダブルクリックすると終了します。 |

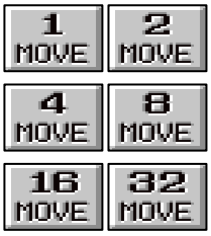
# ◆ 3. ルーペ操作アイコンの解説

ルーペ操作アイコンは、[LUPE]の操作を設定するときに使用します。

| | |
|---|---|
| ルーペ移動単位設定アイコン | [LUPE]内での移動単位を変更します。 |
| ルーペ拡大倍率設定アイコン | [LUPE]内での拡大倍率を変更します。 |

## ◆ 3.1. ルーペ移動単位設定アイコン

ルーペ移動単位設定アイコンは、ルーペの移動単位を変更します。



[SMOV]

ルーペの移動単位を変更します。アイコンは順に 1～32 ドット単位で移動することを示します。

| | |
|---|---|
| 移動単位を変更する | アイコン上で左、または右クリックします。 |

## ◆ 3.2. ルーペ拡大倍率設定アイコン

ルーペ拡大倍率設定アイコンは、ルーペ拡大倍率を変更します。

[SLUP]

ルーペの拡大倍率を変更します。アイコンは順に 256～8 ドット分を[LUPE]に表示することを示します。

| | |
|---|---|
| 拡大倍率を変更する | アイコン上で左、または右クリックします。 |

# ◆ 4. 描画アイコンの解説

描画アイコンは、[LUPE]に描画するときの動作を設定するときに使用します。

| | |
|---|---|
| 自由描画アイコン | 自由な点線・実線を描きます。 |
| ランダム描画アイコン | ランダムな点線・実線を描きます。 |
| ライン描画アイコン | 直線を描きます。 |
| ボックス描画アイコン | 箱を描きます。 |
| サークル描画アイコン | 円を描きます。 |
| シードフィル描画アイコン | 閉領域を塗りつぶします。 |

## ◆ 4.1. 自由描画アイコン

自由描画アイコンは、[LUPE]上で自由な点線・実線を描くときに使用します。

<table>
<tr><td> <br>[SPST]</td><td>点線・実線を描きます。<br><table><tr><td>点線・実線を描く</td><td>1. アイコン上で左クリックし、アイコンを ON にします。<br>2. [LUPE]上で左クリックまたは左ドラッグします。</td></tr><tr><td>点線・実線を切り替える</td><td>1. アイコン上で右クリックします。</td></tr></table></td></tr>
</table>

## ◆ 4.2. ランダム描画アイコン

ランダム描画アイコンは、[LUPE]上でランダムな点線・実線を描くときに使用します。

<table>
<tr><td> <br>[SPSR]</td><td>ランダムな点線・実線を描きます。<br><table><tr><td>ランダムな点線・実線を描く</td><td>1. アイコン上で左クリックし、アイコンを ON にします。<br>2. [LUPE]上で左クリックまたは左ドラッグします。</td></tr><tr><td>点線・実線を切り替える</td><td>1. アイコン上で右クリックします。</td></tr></table></td></tr>
</table>

## ◆ 4.3. ライン描画アイコン

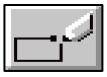
ライン描画アイコンは、[LUPE]上で直線を描くときに使用します。

<table>
<tr><td> [SLIN]</td><td>直線を描きます。内部スイッチアイコン

[SW00]が ON の場合は、始点を固定した直線を複数本描きます。
<table>
<tr><td>直線を描く</td><td>1. アイコン上で左クリックし、アイコンを ON にします。<br>2. [LUPE]上で始点を左クリックします。<br>3. [LUPE]上で終点を左クリックします。<br>4. 始点・終点を結ぶ直線が描かれます。</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td> [SCLN]</td><td>連続した直線を描きます。
<table>
<tr><td>連続直線を描く</td><td>1. アイコン上で左クリックし、アイコンを ON にします。<br>2. [LUPE]上で始点を左クリックします。<br>3. [LUPE]上で終点を左クリックします。<br>4. 始点・終点を結ぶ直線が描かれ、終点が次の始点になるので、3. から繰り返します。<br>5. 右クリックすると、描画を終了します。</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td> [SPLN]</td><td>平行な直線を複数描きます。
<table>
<tr><td>平行な直線を描く</td><td>1. アイコン上で左クリックし、アイコンを ON にします。<br>2. [LUPE]上で始点を左クリックします。<br>3. [LUPE]上で終点を左クリックします。<br>4. 始点・終点を結ぶ直線が描かれます。<br>5. [LUPE]上で別の点を左クリックすると、その点を始点とした「4. と同じ直線」が描かれるのを繰り返します。<br>6. 右クリックすると、描画を終了します。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

## ◆ 4.4. ボックス描画アイコン

ボックス描画アイコンは、[LUPE]上で箱を描くときに使用します。また、このアイコンでカットしたパターンを塗りつぶすことができます。

<table>
<tr><td>  [SBOX]</td><td>箱を描きます。内部スイッチアイコン

[SW00]が ON の場合は、始点を固定した箱を複数描きます。
<table>
<tr><td>箱を描く</td><td>1. アイコン上で左クリックし、アイコンを ON にします。<br>2. [LUPE]上で始点を左クリックします。<br>3. [LUPE]上で終点を左クリックします。<br>4. 始点・終点を結ぶ箱が描かれます。</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td> [SBXF]</td><td>中を塗りつぶした箱を描きます。
<table>
<tr><td>塗りつぶし箱を描く</td><td>1. アイコン上で左クリックし、アイコンを ON にします。<br>2. [LUPE]上で始点を左クリックします。<br>3. [LUPE]上で終点を左クリックします。<br>4. 始点・終点を結ぶ箱が描かれます。</td></tr>
<tr><td>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンを塗りつぶす</td><td>1. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]からカットしたパターンを塗りつぶす</td><td>1. [LUPE]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

## ◆ 4.5. サークル描画アイコン

サークル描画アイコンは、[LUPE]上で円(楕円)を描くときに使用します。また、このアイコンでカットしたパターンに内接する円(楕円)を描くことができます。

<table>
<tr><td> [SCRC]</td><td>円(楕円)を描きます。内部スイッチアイコン

[SW00]が ON の場合は、中心点を固定した円(楕円)を複数描きます。
<table>
<tr><td>円(楕円)を描く ※1</td><td>1. アイコン上で左クリックし、アイコンを ON にします。<br>2. [LUPE]上で中心点を左クリックします。<br>3. [LUPE]上で半径を左クリックします。<br>4. 指定サイズの円が描かれます。</td></tr>
<tr><td>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンに内接する円(楕円)を描く ※2</td><td>1. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]からカットしたパターンに内接する円(楕円)を描く ※2</td><td>1. [LUPE]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td> [SCRF]</td><td>中を塗りつぶした円(楕円)を描きます。
<table>
<tr><td>塗りつぶし円(楕円)を描く ※1</td><td>1. アイコン上で左クリックし、アイコンを ON にします。<br>2. [LUPE]上で中心点を左クリックします。<br>3. [LUPE]上で半径を左クリックします。<br>4. 指定サイズの円が描かれます。</td></tr>
<tr><td>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンに内接する塗りつぶし円(楕円)を描く ※2</td><td>1. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]からカットしたパターンに内接する塗りつぶし円(楕円)を描く ※2</td><td>1. [LUPE]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

※1 の方法では、常に奇数幅となります。偶数幅の円を描きたいときは、※2 の方法を使用してください。

## ◆ 4.6. シードフィル描画アイコン

シードフィル描画アイコンは、[LUPE]上で閉領域塗りつぶしをするときに使用します。

<table>
<tr><td> [SSFL]</td><td>指定点と同じパレットで繋がっている領域を塗りつぶします。<br><table><tr><td>塗りつぶす</td><td>1. アイコン上で左クリックし、アイコンを ON にします。<br>2. [LUPE]上で始点を左クリックします。</td></tr></table></td></tr>
</table>

# ◆ 5.　領域加工アイコンの解説

領域加工アイコンは、[LUPE]内の全領域、または[WorkCG]・[SaveCG]・[LUPE]からカットしたパターンを加工するときに使用します。

| | |
|---|---|
| スクロールアイコン | 領域内をスクロールさせます。 |
| 90度回転アイコン | 領域内を90度回転させます。 |
| 反転アイコンアイコン | 領域内を上下・左右反転させます。 |
| ミラーコピーアイコン | 領域内を上下・左右方向に鏡像コピーさせます。 |
| 拡大縮小アイコン | [LUPE]を拡大縮小させます。 |
| 自由回転アイコン | [LUPE]を自由回転させます。 |

## ◆ 5.1.　スクロールアイコン

スクロールアイコンは、[LUPE]内の全領域、または[WorkCG]・[SaveCG]・[LUPE]からカットしたパターンをスクロールさせるときに使用します。

<table>
<tr><td> [YSCR]</td><td>上下方向へスクロールさせます。
<table>
<tr><td>[LUPE]を上へスクロールする</td><td>1. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]を下へスクロールする</td><td>1. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンを上下スクロールする</td><td>1. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリック、または右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]からカットしたパターンを上下スクロールする</td><td>1. [LUPE]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリック、または右クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td> [XSCR]</td><td>左右方向へスクロールさせます。
<table>
<tr><td>[LUPE]を左へスクロールする</td><td>1. アイコン上で左クリックきます。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]を右へスクロールする</td><td>1. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンを左右スクロールする</td><td>2. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。<br>3. アイコン上で左クリック、または右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]からカットしたパターンを左右スクロールする</td><td>4. [LUPE]からパターンをカットしてきます。<br>5. アイコン上で左クリック、または右クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

## ◆ 5.2. 90度回転アイコン

90度回転アイコンは、[LUPE]内の全領域、または[WorkCG]・[SaveCG]・[LUPE]からカットしたパターンを90度回転させるときに使用します。

<table>
<tr><td> [R90L]</td><td>左90度回転させます。
<table>
<tr><td>[LUPE]を左90度回転する</td><td>1. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]を右90度回転する</td><td>1. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンを左右90度回転する</td><td>1. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリック、または右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]からカットしたパターンを左右90度回転する</td><td>1. [LUPE]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリック、または右クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

| | |
|---|---|
| [R90R] | 右90度回転させます。<br>[LUPE]を右90度回転する：1. アイコン上で左クリックします。<br>[LUPE]を左90度回転する：1. アイコン上で右クリックします。<br>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンを左右90度回転する：1. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。 2. アイコン上で左クリック、または右クリックします。<br>[LUPE]からカットしたパターンを左右90度回転する：1. [LUPE]からパターンをカットしてきます。 2. アイコン上で左クリック、または右クリックします。 |

## ◆ 5.3. 反転アイコン

90度回転アイコンは、[LUPE]内の全領域、または[WorkCG]・[SaveCG]・[LUPE]からカットしたパターンを上下・左右反転させるときに使用します。

| | |
|---|---|
| [YCHG] | 上下反転させます。<br>[LUPE]を上下反転する：1. アイコン上で左クリックします。<br>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンを上下反転する：1. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。 2. アイコン上で左クリックします。<br>[LUPE]からカットしたパターンを上下反転する：1. [LUPE]からパターンをカットしてきます。 2. アイコン上で左クリックします。 |
| [XCHG] | 左右反転させます。<br>[LUPE]を左右反転する：1. アイコン上で左クリックします。<br>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンを左右反転する：1. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。 2. アイコン上で左クリック、または右クリックします。<br>[LUPE]からカットしたパターンを左右反転する：1. [LUPE]からパターンをカットしてきます。 2. アイコン上で左クリック、または右クリックします。 |

## ◆ 5.4. ミラーコピーアイコン

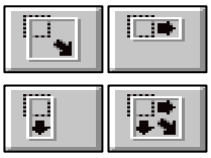
９０度回転アイコンは、[LUPE]内の全領域、または[WorkCG]・[SaveCG]・[LUPE]からカットしたパターンを鏡像コピーさせるときに使用します。

<table>
<tr><td> [XMIR]</td><td>左右方向に鏡像コピーさせます。
<table>
<tr><td>[LUPE]の左側を右側へ鏡像コピーする</td><td>1. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]の右側を左側へ鏡像コピーする</td><td>1. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンの左側を右側へ鏡像コピーする</td><td>1. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンの右側を左側へ鏡像コピーする</td><td>1. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]からカットしたパターンの左側を右側へ鏡像コピーする</td><td>1. [LUPE]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]からカットしたパターンの右側を左側へ鏡像コピーする</td><td>1. [LUPE]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td> [YMIR]</td><td>上下方向に鏡像コピーさせます。
<table>
<tr><td>[LUPE]の上側を下側へ鏡像コピーする</td><td>1. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]の下側を上側へ鏡像コピーする</td><td>1. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンの上側を下側へ鏡像コピーする</td><td>1. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[WorkCG][SaveCG]からカットしたパターンのした側を上側へ鏡像コピーする</td><td>1. [WorkCG][SaveCG]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で右クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]からカットしたパターンの上側を下側へ鏡像コピーする</td><td>1. [LUPE]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
<tr><td>[LUPE]からカットしたパターンの下側を上側へ鏡像コピーする</td><td>1. [LUPE]からパターンをカットしてきます。<br>2. アイコン上で左クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

## ◆ 5.5. 拡大縮小アイコン

拡大縮小アイコンは、[LUPE]内の全領域を拡大縮小させるときに使用します。

<table>
<tr><td>  <br>[ZOOM]</td><td>拡大縮小を行います。
<table>
<tr><td>拡大縮小する</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. [LUPE]でマウスを移動させると、パターンが拡大縮小します。<br>3. 左クリックで確定します。</td></tr>
<tr><td>拡大縮小の方法を変更する</td><td>1. アイコン上で右クリックし、以下から選択します。
<table>
<tr><td> [0ZOM]</td><td>縦横同じ倍率変化</td></tr>
<tr><td> [1ZOM]</td><td>縦のみ倍率変化</td></tr>
<tr><td> [2ZOM]</td><td>横のみ倍率変化</td></tr>
<tr><td> [3ZOM]</td><td>自由倍率変化</td></tr>
</table></td></tr>
</table></td></tr>
</table>

## ◆ 5.6. 自由回転アイコン

自由回転アイコンは、[LUPE]内の全領域を自由回転させるときに使用します。

<table>
<tr><td> [ROT_]</td><td>自由回転を行います。
<table>
<tr><td>自由回転する</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. [LUPE]でマウスを移動させると、[LUPE]の中央を中心点にパターンが自由回転します。<br>3. 左クリックで確定します。</td></tr>
<tr><td>中心点を指定して自由回転する</td><td>1. アイコン上で右クリックします。<br>2. [LUPE]で中心点を選んで、左クリックします。<br>3. [LUPE]でマウスを移動させると、パターンが自由回転します。<br>4. 左クリックで確定します。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

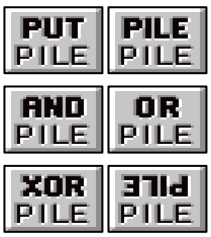
# ◆ 6.　パイル・パレットマスクアイコンの解説

パイル・パレットマスクアイコンは、パターンのペースト時に重ね合わせ（パイル）や保護（パレットマスク）を指定するときに使用します。

| | |
|---|---|
| パイルアイコン | ペースト先との重ね合わせの方法を指定します。 |
| パレットマスクアイコン | ペースト先のマスク（保護）の方法を指定します。 |

## ◆ 6.1.　パイルアイコン

パイルアイコンは、パターンのペースト時に重ね合わせ（パイル）の方法を指定するときに使用します。




[SPIL]

重ね合わせ（パイル）の方法を指定します。

透明パレットの設定は、スイッチアイコン [SW13]で行います。



| | | | |
|---|---|---|---|
| 方法を指定する | アイコン上で左クリックまたは右クリックします。 | | |
| | [0PIL] | PUT | そのまま置く |
| | [1PIL] | PILE | 透明パレット領域で切り抜く |
| | [2PIL] | AND | AND 合成する |
| | [3PIL] | OR | OR 合成する |
| | [4PIL] | XOR | XOR 合成する |
| | [5PIL] | 逆 PILE | ペースト先の透明パレット領域で切り抜く |

## ◆ 6.2. パレットマスクアイコン

パレットマスクアイコンは、パターンのペースト時にマスク処理をするようにするときに使用します。
マスク処理が ON の間は、パターンのペースト時に「マスクがセットされたパレットの領域」は保護され、変更されません。

<table>
<tr><td>MASK [MASK]</td><td>パレットマスクモードを設定します。ON の間は、マスク処理が行われます。
<table>
<tr><td>マスクモードを変更する</td><td>1. アイコン上で左クリックして MASK (ON)/ MASK (OFF)します。</td></tr>
<tr><td>マスクをクリアする</td><td>1. [MASK]アイコンが MASK (ON)、[SMSK]が MASK SET の状態で、[MASK]アイコン上で右クリックします。</td></tr>
<tr><td>マスクで埋める</td><td>1. MASK [MASK]アイコンが MASK (ON)、[SMSK]が MASK RESET の状態で、[MASK]アイコン上で右クリックします。</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>MASK SET MASK RESET [SMSK]</td><td>パレットマスクをセット・リセットするモードを設定します。ON の間は、マスクパレットのスポイト処理がマスクのセット・リセット処理に置き替わります。
<table>
<tr><td>マスク編集モードに入る</td><td>1. MASK [MASK]アイコンを MASK (ON)にします。<br>2. MASK SET [SMSK]アイコンを MASK SET (ON)にします。</td></tr>
<tr><td>マスクをセットする</td><td>1. マスク編集モードに入ります。<br>2. [SMSK]アイコンを右クリックして、MASK SET SET 状態にします。<br>3. パレットを右クリックすると、マスクがセットされます。</td></tr>
<tr><td>マスクをリセットする</td><td>1. マスク編集モードに入ります。<br>2. [SMSK]アイコンを右クリックして、MASK RESET RESET 状態にします。<br>3. パレットを右クリックすると、マスクがリセットされます。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

# ◆ 7. アニメーションテストアイコンの解説

アニメーションテストアイコンは、パターンデータを使ったアニメーションを表示したいときに使用します。

| | |
|---|---|
| WorkCG アニメアイコン | [WorkCG]ページを切り替えてアニメーションテストをします。 |
| CELL アニメアイコン | [WorkCG]・[SaveCG]の一部を切り抜いた「CELL」でアニメーションテストをします。 |

## ◆ 7.1. WorkCG アニメアイコン

WorkCG アニメアイコンは、[WorkCG]ページを切り替えてアニメーションテストをするときに使用します。

<table>
<tr><td>

[WRKA]</td><td>[WorkCG]アニメーションテストを行います。[ESC]キーに割り当てられています。
<table>
<tr><td>アニメーションテストを開始する</td><td>1. アイコン上で左クリックするか、[ESC]キーを押します。<br>2. テストを終了したいときは、左クリックするか、[ESC]キーを押します。</td></tr>
<tr><td>アニメ情報を編集する</td><td>1. アイコン上で右クリックします。<br>2. [WorkCG]アニメリストディスプレイが開き、編集が行えるようになります。編集方法は第7章で扱っています。<br>3. もう一度アイコン上で右クリックすると、[WorkCG]アニメリストディスプレイが閉じます。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

## ◆ 7.2. セルアニメアイコン

セルアニメアイコンは、[WorkCG]・[SaveCG]の一部を切り抜いた「CELL」でアニメーションテストをするときに使用します。

<table>
<tr><td>

[CELA]</td><td>CELL アニメーションテストを行います。[TAB]キーに割り当てられています。
<table>
<tr><td>アニメーションテストを開始する</td><td>1. アイコン上で左クリックするか、[TAB]キーを押します。<br>2. テストを終了したいときは、左クリックするか、[TAB]キーを押します。</td></tr>
<tr><td>アニメ情報を編集する</td><td>1. アイコン上で右クリックします。<br>2. CELL アニメリストディスプレイが開き、編集が行えるようになります。編集方法は第7章で扱っています。<br>3. もう一度アイコン上で右クリックすると、CELL アニメリストディスプレイが閉じます。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

# ◆ 8. ファイルアイコンの解説

ファイルアイコンは、ファイルからデータを読み出したり、編集しているデータをファイルに保存したいときに使用します。

| | |
|---|---|
| ロードアイコン | ファイルからデータを読み出します。 |
| セーブアイコン | 編集しているデータをファイルに保存します。 |

## ◆ 8.1. ロードアイコン

ロードアイコンは、ファイルからデータを読み出したいとき使用します。

<table>
<tr><td>LOAD [ALLL]</td><td>[.EEL]型ファイルから全ページに[SaveCG]・[PAL]・[CELL]を読み込みます。
<table>
<tr><td>新しいファイルをロード</td><td>1. アイコン上で右クリックし、ファイルメニューを開きます。<br>2. ファイルを選択し、[OK]をクリックします。<br>3. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
<tr><td>現在のファイル名で<br>再ロード</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>PAGE LOAD [CLOD]</td><td>[.ECP]型ファイルから現ページに[SaveCG]・[PAL]を読み込みます。
<table>
<tr><td>新しいファイルをロード</td><td>1. アイコン上で右クリックし、ファイルメニューを開きます。<br>2. ファイルを選択し、[OK]をクリックします。<br>3. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
<tr><td>現在のファイル名で<br>再ロード</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
</table>
※ [.EEL]型ファイルを開くこともできます。この場合、先頭ページの[SaveCG]・[PAL]が現ページに読み込まれます。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>PALET LOAD [PLOD]</td><td>[.EPL]型ファイルから現ページに[PAL]を読み込みます。
<table>
<tr><td>新しいファイルをロード</td><td>1. アイコン上で右クリックし、ファイルメニューを開きます。<br>2. ファイルを選択し、[OK]をクリックします。<br>3. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
<tr><td>現在のファイル名で再ロード</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
</table>
※ [.EEL]型ファイルを開くこともできます。この場合、ファイル内先頭ページの[PAL]が現ページに読み込まれます。<br>※ [.ECP]型ファイルを開くこともできます。この場合、 ファイル内の[PAL]が現ページに読み込まれます。</td></tr>
<tr><td>AREA LOAD [ALOD]</td><td>[.ECG]型ファイルをカットされたパターンとして読み込み、ペーストできる状態にします。
<table>
<tr><td>新しいファイルをロード</td><td>1. アイコン上で右クリックし、ファイルメニューを開きます。<br>2. ファイルを選択し、[OK]をクリックします。<br>3. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
<tr><td>現在のファイル名で再ロード</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
</table>
※ [.EEL]型ファイルを開くこともできます。この場合、ファイル内先頭ページの[SaveCG]がカットされたパターンとして読み込まれます。<br>※ [.ECP]型ファイルを開くこともできます。この場合、ファイルの[SaveCG]がカットされたパターンとして読み込まれます。</td></tr>
<tr><td>APIC LOAD [PICL]</td><td>[.PIC]型ファイルから現ページの[SaveCG]・[PAL]を読み込みます。<br>[.PIC]は 16 色・256 色の APIC ファイルが主な対象ですが、通常の PIC ファイル、65536 色の APIC ファイル、16・256 色の MAG ファイルも読み込みを許可しています。
<table>
<tr><td>新しいファイルをロード</td><td>1. アイコン上で右クリックし、ファイルメニューを開きます。<br>2. ファイルを選択し、[OK]をクリックします。<br>3. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
<tr><td>現在のファイル名で再ロード</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>SP LOAD [SLOD]</td><td>[.SP]型ファイルから現ページの[SaveCG]を読み込みます。<br>[.SP]は Oh!X にて発表された SM.X の*.SP 型データファイルが対象ですが、内部設定スイッチ .SP 8BIT [SW05]を ON にすることで、BASIC などで一般的に使用される型にもなります。
<table>
<tr><td>新しいファイルをロード</td><td>1. アイコン上で右クリックし、ファイルメニューを開きます。<br>2. ファイルを選択し、[OK]をクリックします。<br>3. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
<tr><td>現在のファイル名で再ロード</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

## ◆ 8.2. セーブアイコン

セーブアイコンは、編集しているデータをファイルに保存したいときに使用します。

<table>
<tr><td>SAVE [ALLS]</td><td>[.EEL]型ファイルに全ページの[SaveCG]・[PAL]・[CELL]を保存します。
<table>
<tr><td>新しいファイルにセーブ</td><td>1. アイコン上で右クリックし、ファイルメニューを開きます。<br>2. ファイルを選択し、[OK]をクリックします。<br>3. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
<tr><td>現在のファイル名でセーブ</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>PAGE SAVE [CSAV]</td><td>[.ECP]型ファイルに現ページの[SaveCG]・[PAL]を保存します。
<table>
<tr><td>新しいファイルにセーブ</td><td>1. アイコン上で右クリックし、ファイルメニューを開きます。<br>2. ファイルを選択し、[OK]をクリックします。<br>3. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
<tr><td>現在のファイル名でセーブ</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>PALET SAVE [PSAV]</td><td>[.EPL]型ファイルに現ページの [PAL]を保存します。
<table>
<tr><td>新しいファイルにセーブ</td><td>1. アイコン上で右クリックし、ファイルメニューを開きます。<br>2. ファイルを選択し、[OK]をクリックします。<br>3. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
<tr><td>現在のファイル名でセーブ</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>PAGE SAVE [ASAV]</td><td>[.ECG]型ファイルにカットされたパターンを保存します。
<table>
<tr><td>新しいファイルにセーブ</td><td>1. アイコン上で右クリックし、ファイルメニューを開きます。<br>2. ファイルを選択し、[OK]をクリックします。<br>3. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
<tr><td>現在のファイル名でセーブ</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>APIC SAVE [PICS]</td><td>[.PIC]型ファイルに現ページの[SaveCG]・[PAL]を保存します。<br>[.PIC]は 256 色の APIC で、サイズは 256×256dot です。
<table>
<tr><td>新しいファイルにセーブ</td><td>1. アイコン上で右クリックし、ファイルメニューを開きます。<br>2. ファイルを選択し、[OK]をクリックします。<br>3. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
<tr><td>現在のファイル名でセーブ</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>SP SAVE [SSAV]</td>
<td>[.SP]型ファイルに現ページの[SaveCG]を保存します。<br>[.SP]は Oh!X にて発表された SM.X の*.SP 型データファイルが対象ですが、内部設定スイッチ .SP 8BIT [SW05]を ON にすることで、BASIC などで一般的に使用される型にもなります。
<table>
<tr><td>新しいファイルにセーブ</td><td>1. アイコン上で右クリックし、ファイルメニューを開きます。<br>2. ファイルを選択し、[OK]をクリックします。<br>3. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
<tr><td>現在のファイル名でセーブ</td><td>1. アイコン上で左クリックします。<br>2. アイコンが[OK?]に変化するので、左ダブルクリックすると実行します。</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>

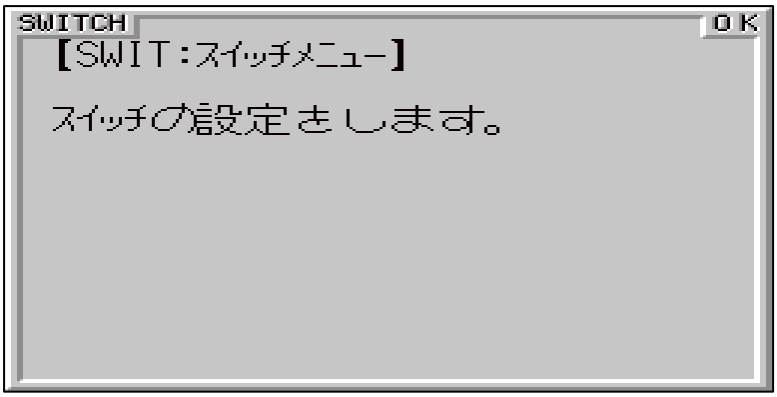
# 第5章　スイッチメニューの解説

# ◆ 1.　スイッチメニューについて

[SWIT]

スイッチメニューは、メニューアイコン [SSWI]をクリックすることで右上に表示されるメニューです。このメニューは、EELの内部状態や、操作方法の詳細を設定するためのものです。

# ◆ 2. スイッチヘルプディスプレイについて




[SWDS]

スイッチメニューには、スイッチの説明や現在の設定状態を表示するエリアがあります。これをスイッチヘルプディスプレイと呼びます。

ディスプレイそのものはマウス操作などには反応しません。右上の OK [SWOK]は、スイッチの設定を終了してメニューを閉じるときに押します。

# ◆ 3. スイッチアイコンについて

スイッチメニューには、以下に示すスイッチアイコンがあります。

各スイッチアイコンは、マウスでクリックすることで操作することができます。

スイッチアイコンには、複数回押して状態を切り替えるものと、ON/OFF して状態を切り替えるものがあります。

後者の場合は、

(ON)/

(OFF)のように表示されます。

スイッチアイコンの中には、ファンクションキーなどに同じ機能を持たせているものがあります。スイッチメニューを呼び出さなくても、キーを押すだけで対応したスイッチアイコンを操作したことになります。

## ◆ 3.1. Continuous Draw スイッチアイコン

[SLIN] [SBOX] [SBXF] [SCRC] [SCRF]の各描画アイコンの操作手順を ON/OFF で切り替えます。

[F1]キーに割り当てられています。

| | |
|---|---|
| [SW00] | 終点を指定したのち、始点は現在のまま、ふたたび終点を指定します。<br>右クリックでキャンセルを行うまで、始点は有効です。 |
| [SW00] | 始点・終点を順番に指定します。 |

## ◆ 3.2. Continuous Copy スイッチアイコン

[SaveCG]・[WorkCG]・[PAL]・[LUPE]でのペーストの手順を ON/OFF で切り替えます。
[F2]キーに割り当てられています。

| | |
|---|---|
| CONT. COPY [SW01] | 連続的にペーストできるようになります。<br>右クリックでキャンセルを行うまで、位置指定は有効です。 |
| CONT. COPY [SW01] | 位置指定後に確認をし、ペーストが終わるとカットしたものはマウスを離れます。 |

## ◆ 3.3. SPRITE Edit スイッチアイコン

[PAL]での描画パレット設定の手順を ON/OFF で切り替えます。

| | |
|---|---|
| SPRITE EDIT [SW04] | 16 パレットラインからラインを選び、そのラインから指定したパレットを描画パレットに設定します。<br>描画パレットは 16 種類から選択できます。<br>SM.X などのパレット設定に近い方法です。 |
| SPRITE EDIT [SW04] | 256 パレットから指定したパレットを描画パレットに設定します。<br>描画パレットは 256 種類から選択できます。 |

## ◆ 3.4. [.SP]ファイル 8bit スイッチアイコン

SP LOAD [SLOD] SP SAVE [SSAV]アイコンでロード・セーブされるファイルのフォーマットを ON/OFF で切り替えます。詳しくは、「p.97 [.SP]」をお読みください。

| | |
|---|---|
| .SP 8BIT [SW05] | 8bit フォーマットでセーブします。 |
| .SP 8BIT [SW05] | 4bit フォーマットでセーブします。 |

## ◆ 3.5. ルーペ内描画位置カーソル表示スイッチアイコン

[Lupe]内で描画を行っているとき、描画位置カーソルを表示するかどうかを ON/OFF で切り替えます。

| | |
|---|---|
| DISP [SW06] | 描画位置カーソルを表示します。 |
| DISP [SW06] | 描画位置カーソルを表示しません。 |

## ◆ 3.6. カット＆ペースト・スポイト方法スイッチアイコン

ルーペ内でのカット＆ペースト・スポイトの方法を ON/OFF で切り替えます。
[F5]キーに割り当てられています。

| | 右クリック | 右ドラッグ | [SHIFT]+右ドラッグ |
|---|---|---|---|
| CUT + SHIFT [SW07] | スポイト | スポイト | カット＆ペースト |
| CUT + SHIFT [SW07] | スポイト | カット＆ペースト | スポイト |

## ◆ 3.7. メイン画面モードスイッチアイコン

メイン画面の画面モードを切り替えます。左クリックで順方向、右クリックで逆方向に切り替えます。
[登録]キーに割り当てられています。逆方向は[SHIFT]+[登録]キーです。

| | |
|---|---|
| MAIN RESO [SW10] | メイン画面の画面モードを切り替えます。 |

画面モードは、以下の順序で切り替わります。

- 31KHz 512×512
- 31KHz 384×256
- 15KHz 448×448
- 24KHz 512×448 ※

※ 一部ディスプレイでは表示できないことがあります。

## ◆ 3.8. アニメーションテスト画面モードスイッチアイコン

アニメーションテスト画面の画面モードを切り替えます。左クリックで順方向、右クリックで逆方向に切り替えます。
アニメーションテスト中の[登録]キーに割り当てられています。逆方向は[SHIFT]+[登録]キーです。

| | |
|---|---|
| ANIM RESO [SW11] | メイン画面の画面モードを切り替えます。 |

画面モードは、以下の順序で切り替わります。

- 31KHz 512×512
- 31KHz 256×256
- 31KHz 384×256
- 15KHz 448×448
- 15KHz 256×256
- 15KHz 384×448
- 15KHz 384×224
- 24KHz 512×448 ※
- 24KHz 320×224 ※

※ 一部ディスプレイでは表示できないことがあります。

## ◆ 3.9. 半透明表示モードスイッチアイコン

X68000 のハードウェア機能である、半透明表示モードにするかどうかを ON/OFF で切り替えます。
[F6]キーに割り当てられています。

| | |
|---|---|
| HALF COLOR [SW12] | 半透明表示します。 |
| HALF COLOR [SW12] | 半透明表示しません。 |

半透明表示機能については、「p.63

X68000 の特殊表示機能」をお読みください。

## ◆ 3.10. 特殊プライオリティ表示モードスイッチアイコン

X68000 のハードウェア機能である、特殊プライオリティ表示モードにするかどうかを ON/OFF で切り替えます。

[F7]キーに割り当てられています。

| | |
|---|---|
| SPEC. PRIOR [SW13] | 特殊プライオリティモードで表示します。 |
| SPEC. PRIOR [SW13] | 特殊プライオリティモードで表示しません。 |

特殊プライオリティ表示機能については、「p.63

X68000 の特殊表示機能」をお読みください。

## ◆ 3.11. スプライトパイルモードスイッチアイコン

パイルモードが PILE PILE [1PIL] PILE PILE [5PIL]のときの、透明パレットにするパレットを ON/OFF で切り替えます。

| | |
|---|---|
| SPRITE PILE [SW14] | パレット$?0(X=0,Y=任意)が透明パレットとなります。 |
| SPRITE PILE [SW14] | パレット$00(X=Y=0)が透明パレットとなります。 |

## ◆ 3.12. CGグリッドモードスイッチアイコン

[SaveCG]・[WorkCG]エリアに補助用のグリッド(枠)を表示するかどうかを ON/OFF で切り替えます。
[F8]キーに割り当てられています。

| | |
|---|---|
| CG GRID [SW15] | グリッドを表示します。 |
| CG GRID [SW15] | グリッドを表示しません。 |

## ◆ 3.13. ルーペグリッドモードスイッチアイコン

[LUPE]エリアに補助用のグリッド(枠)を表示するかどうかを ON/OFF で切り替えます。
[F9]キーに割り当てられています。

| | |
|---|---|
| LUPE GRID [SW16] | グリッドを表示します。 |
| LUPE GRID [SW16] | グリッドを表示しません。 |

## ◆ 3.14. ルーペグリッドカラースイッチアイコン

グリッド(枠)の色を(ON)/(OFF)で切り替えます。
[F10]キーに割り当てられています。

| | |
|---|---|
| [SW17] | 青色のグリッドを表示します。 |
| [SW17] | 黄色のグリッドを表示します。 |

## ◆ 3.15. X68000 の特殊表示機能

X68000 には、以下の特殊表示機能があります。

| | |
|---|---|
| 半透明モード | グラフィックを2ページ同時表示するときに、手前になるページの「奇数パレット番号」の部分を奥のページのパレットと半透明合成して表示します。<br>奇数パレット番号のカラーは、それより1小さい偶数パレットのカラーと同一になるので、実質的に使用できるカラーの総数は半分になります。 |
| 特殊プライオリティモード | グラフィックを2ページ同時表示するときに、手前になるページの「奇数パレット番号」の部分をBG・スプライト・テキストより手前に表示します。<br>奇数パレット番号のカラーは、それより1小さい偶数パレットのカラーと同一になるので、実質的に使用できるカラーの総数は半分になります。 |

EELでは、[SaveCG]・[WorkCG]を奥のページ、カットしたパターンを手前のページに表示しているため、これらのモードを ON にした状態でパターンをカットすることで、特殊表示を簡易的に確認することができます。

# 第6章　ファイルメニューの解説

# ◆ 1. ファイルメニューについて

ファイルメニューは、ファイルアイコンを右クリックすることで、右上に表示されるメニューです。このメニューは、ファイルをロード、あるいはセーブするためのものです。

# ◆ 2. ファイルリストディスプレイ

[FLST]

ファイルメニューには、現在のディレクトリの状態を表示するエリアがあります。これをファイルリストディスプレイと呼びます。

ディスプレイで左クリックすることで、ファイルを選択します。ディレクトリ(白文字)を選択すると、ディレクトリを移動します。

ディスプレイで左ダブルクリックすることで、選択したファイルに対して入出力を行います。

ディスプレイで右クリックすることで、親ディレクトリに戻ります。

カーソルキー・リターンキーによってもファイルの選択を行うことができます。また[Backspace]キーで親ディレクトリに戻ります。

## ◆ 2.1. ドライブ移動アイコン

ドライブを移動します。

それぞれカーソルの左・右キーに割り当てられています。

| | |
|---|---|
| Drv [FIDL] | 小さい方のドライブへ移動します。右クリックすると、大きい方のドライブへ移動します。 |
| Drv [FIDR] | 大きい方のドライブへ移動します。右クリックすると、小さい方のドライブへ移動します。 |

## ◆ 2.2. ファイルリストディスプレイスクロールアイコン

[FIUD]

ファイルリストディスプレイをスクロールします。
[ROLLUP]・[ROLLDOWN]キーに割り当てられています。

| | |
|---|---|
| 下へスクロール | アイコン上で左クリックします。 |
| 上へスクロール | アイコン上で右クリックします。 |

# ◆ 3. ファイル名ディスプレイ

ファイルメニューには、現在のディレクトリ名やファイル名などを表示するエリアがあります。これをファイル名ディスプレイと呼びます。

## ◆ 3.1. ファイル名ディスプレイアイコン

これからアクセスするファイル名が表示されています。ファイルが存在している場合は、FILE NAME Exist のように表示されます。

[FNAM]

マウスでクリックすることで、ファイル名を入力することができます。
または[F]キーを押すことで、同様にファイル名を入力することができます。

| | |
|---|---|
| ファイル名を入力する | 1. アイコン上で左クリックします。<br>2. キーボードからファイル名を入力します。 |

## ◆ 3.2. パス名ディスプレイアイコン

これからアクセスするディレクトリ名が表示されています。またファイルリストディスプレイ[FLST]で表示するディレクトリ名も兼ねています。

[PNAM]

マウスでクリックすることで、パス名を入力することができます。
または[P]キーを押すことで、同様にパス名を入力することができます。

| | |
|---|---|
| パス名を入力する | 1. アイコン上で左クリックします。<br>2. キーボードからパス名を入力します。 |

## ◆ 3.3. パスマスクディスプレイアイコン

ファイルリストディスプレイ[FLST]で表示するファイルを検索するためのワイルドカード付きファイル名が表示されています。

[PMSK]

マウスでクリックすることで、パスマスク名を入力することができます。
または[M]キーを押すことで、パスマスク名を入力することができます。

| | |
|---|---|
| パスマスクを入力する | 1. アイコン上で左クリックします。<br>2. キーボードからパスマスクを入力します。 |

## ◆ 3.4. 入出力OKアイコン

ファイルの入出力を実行します。

| | |
|---|---|
| OK [FIOK] | ファイルの入出力を実行します。 |

## ◆ 3.5. キャンセルアイコン

ファイル入出力をやめて、ファイルメニューを閉じます。

| | |
|---|---|
| CANCEL [FICA] | ファイル入出力をやめて、ファイルメニューを閉じます。 |

# ◆ 4. ファイルエラー

ファイルアクセス中にエラーが発生した場合、マウスカーソルがERRに変化し、メッセージアイコン[LMES]にエラー内容を表示します。

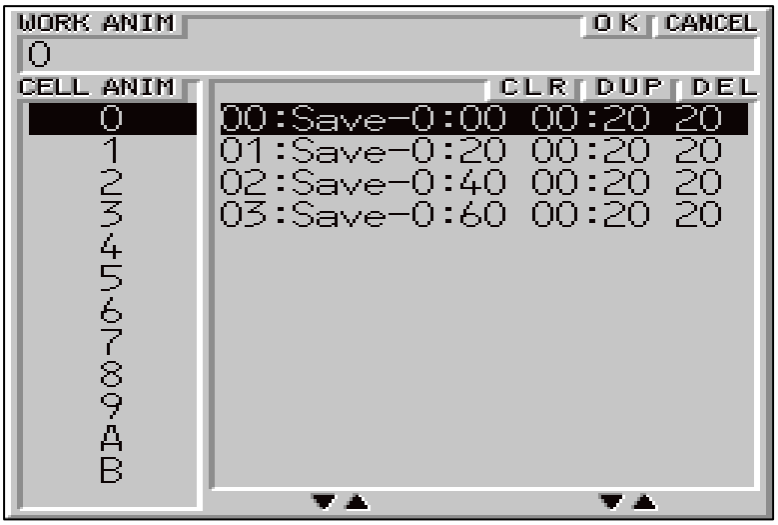
EELが返すエラー内容は以下の通りです。

| | |
|---|---|
| FILE CANNOT OPEN ERROR! | ファイルが見つからない、あるいはファイル名が不適当であることを示します。 |
| DISK WRITE PROTECT ERROR! | ファイル、あるいはディスクにライトプロテクトがかかっていることを示します。 |
| DISK FULL ERROR! | ディスク、あるいはディレクトリに空きがないことを示します。 |
| DIR/DRIVE NOT FOUND ERROR! | ディレクトリ名、あるいはドライブ名が見つからないことを示します。 |
| NOT ENOUGH SAVECG PAGES! | [.EEL]型ファイルを読むのに必要なページ数がないことを示します。 |
| FILE ACCESS ERROR! | 上記以外のなんらかの理由でアクセスに失敗したことを示します。 |

# 第7章　アニメメニューの解説

# ◆ 1. アニメメニュー

アニメメニューは、アニメーションテストアイコン[ANIME][WRKA][CELL][CELA]を右クリックすることで右上に表示されるメニューです。このメニューは、アニメーションのためのデータを設定するためのものです。




EEL では、2種類のアニメーションテストを行うことができます。

| | |
|---|---|
| WorkCG アニメーション | [ANIME][WRKA]をクリックすることで行うアニメーションです。<br>[WorkCG]の表示ページを順に変えていくことで、アニメーションを表現します。 |
| CELL アニメーション | [CELL][CELA]をクリックすることで行うアニメーションです。<br>[WorkCG]・[SaveCG]の任意の位置を複数切り取って順に表示していくことで、アニメーションを表現します。<br>（切り取って表示するためのアニメ手順情報を「CELL データ」と呼びます） |

## ◆ 1.1. アニメーション再生と終了

アニメーションテストを実行、またはアニメメニューを終了します。

| | |
|---|---|
| アニメーションテストを実行する | [OK][ANOK]アイコン上で左クリックします。 |
| アニメメニューを閉じる | [CANCEL][ANCA]アイコン上で左クリックします。 |

# ◆ 2. WorkCG アニメリストディスプレイ

アニメメニューには、 [WRKA]で実行するアニメ手順を表示するエリアがあります。これを WorkCG アニメリストディスプレイと呼びます。

## ◆ 2.1. WorkCG アニメリストディスプレイアイコン

[WINF]

[WRKA]でアニメーションする手順が表示されています。手順は0～7で示される[WorkCG]ページ番号を順に書いていくことで指定します。

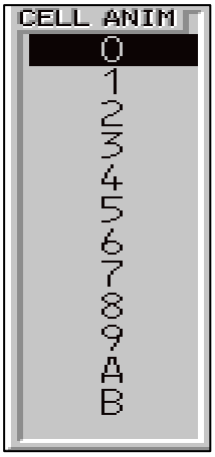
| | |
|---|---|
| アニメ手順を入力する | 1. [WRKA]アイコンを右クリックします。<br>2. WorkCG アニメリストディスプレイアイコン上で左クリックします。<br>3. キーボードからアニメ手順を入力します。 |

# ◆ 3. CELL ページディスプレイ

アニメメニューには、

[CELA]で実行するアニメ手順(CELL データ)のページ番号を表示するエリアがあります。これを CELL ページディスプレイと呼びます。

## ◆ 3.1. CELL ページディスプレイアイコン




[PLST]

CELL データのページ番号が表示されています。現在選んでいるページは反転表示されています。

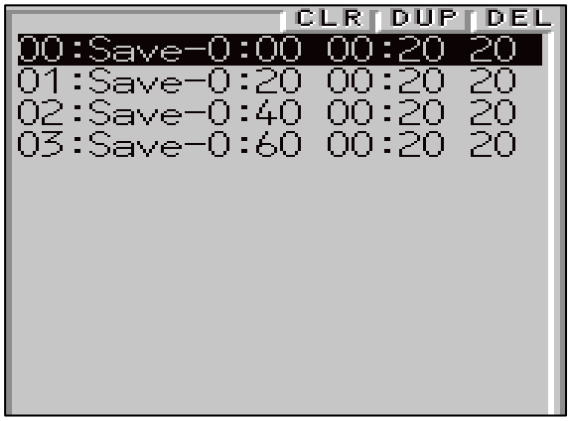
| | |
|---|---|
| ページを選択する | 1. [CELA]を右クリックします。<br>2. ページ番号の上で左クリックします。 |
| ページを選択し、アニメーションする | 1. ページ番号の上で左ダブルクリックします。 |

## ◆ 3.2. CELL データディスプレイ

アニメメニューには、

[CELA]で実行するアニメ手順(CELL データ)を表示するエリアがあります。これを CELL データディスプレイと呼びます。

## ◆ 3.3. CELL データディスプレイアイコン




[SLST]

CELL データが表示されています。現在選んでいる CELL データは反転表示されています。
表示内容は左から「CELL データ番号: CG の種別とページ: 座標: 大きさ」です。

| | |
|---|---|
| CELL データの位置を選択する | 1. CELL データの上で左クリックします。<br>2. 押したままドラッグすることで、選択を変更することもできます。 |
| CELL データを挿入する | 1. CELL データの挿入位置を選択します。<br>2. パターンをカットしてきます。<br>3. アイコン上で左クリックします。 |
| CELL データを複製する | 1. CELL データを選択します。<br>2. DUP [SLDU]アイコンを左クリックします。 |
| CELL データを削除する | 1. CELL データを選択します。<br>2. DEL [SLDL]アイコンを左クリックします。 |
| 全 CELL データを削除する | 1. CLR [SLCL]アイコンを左クリックします。 |

## ◆ 3.4. CELL データディスプレイスクロールアイコン

[SLUD]

CELL データディスプレイをスクロールします。

| | |
|---|---|
| 下へスクロール | アイコン上で左クリックします。 |
| 上へスクロール | アイコン上で右クリックします。 |

# 第8章　フリップメニューの解説

# ◆ 1.　フリップメニューについて

フリップメニューは、パレットページバー[PPBR]を右クリックすることで、右上に表示されるメニューです。このメニューは、パレットの対応を入れ換える(フリップ)ためのものです。

[PFLP]

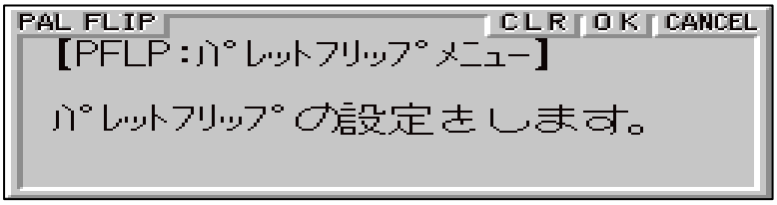
例えば、パレット$01 に青色が、パレット$02 に白色が登録された状態で絵を描いていたとします。ここで、青と白の間にグラデーションが欲しくなって新しくパレット$03・$04 に登録を追加したとします。グラデーションは一定の順番で並んでいたほうが見やすいですから、$01・$02 の間に$03・$04 を挿入したくなります。

ですが、このような並べ換えの作業は非常に面倒であることがわかるでしょうか。パレット置換とパレットページの編集を同時に行わなければならないからです。上の場合では、まずパレット置換でパレット$02 を$04 に、$03 を$02 に、$04 を$03 に置換し、それからパレットページの並べ換えを行なわなければならないのです。

この作業を一括で行うのが、フリップメニューです。あなたは必要なパレットをパレットページの編集と同じ要領で入れ換え、OK ボタンを押すだけでよいのです。さらに、カラーコードでのソートや、使用していないパレットを削って最適化する処理などの、コンピュータ任せの入れ換えも行えます。

# ◆ 2.　フリップヘルプディスプレイ

フリップメニューには、スイッチの説明や現在の設定状態を表示するエリアがあります。これをスイッチヘルプディスプレイと呼びます。




[PFDS]

ディスプレイそのものはマウス操作などには反応しません。

## ◆ 2.1.　フリップの実行と終了

フリップを実行、またはフリップメニューを閉じます。

| | |
|---|---|
| フリップを実行する | OK [PFOK]アイコン上で左クリックします。 |
| フリップメニューを閉じる | CANCEL [PFCA]アイコン上で左クリックします。 |

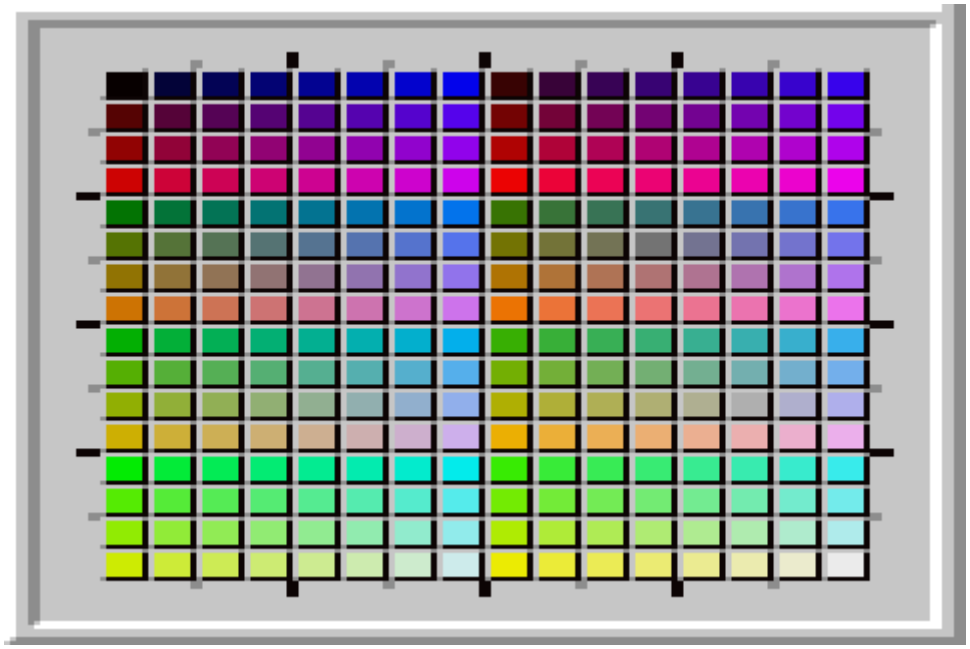
## ◆ 2.2.　フリップの初期化

パレットの入れ換えをクリアし、入れ換えを行っていない状況に戻します。

| | |
|---|---|
| パレットの入れ換えを<br>初期化する | CLR [PFCL]アイコン上で左クリックします。 |

# ◆ 3.　フリップパレットページディスプレイ

フリップメニューには、入れ換え中のパレットを表示するエリアがあります。これをフリップパレットページディスプレイと呼びます。



[PFPP]

このディスプレイでパレットの入れ換え状態を確認します。また、このディスプレイをクリックやドラッグすることで、入れ換えやソートの範囲を指定します。

# ◆ 4.　フリップアイコン

フリップメニューには、以下に示すフリップアイコンがあります。
フリップアイコンには、複数回押して状態を切り替えるものと、複数のアイコンからひとつを選択するものとがあります。後者の場合は選択したものが反転表示されます。

## ◆ 4.1.　WorkCG フリップスイッチアイコン

フリップを[WorkCG]ページに対して行うかどうかを切り替えます。

| | | |
|---|---|---|
| WorkCG フリップスイッチを切り替える | アイコン上で左クリックします。 | |
| | —— WORK [PF00] | フリップを行いません。 |
| | 1P WORK [PF00] | 表示されている[WorkCG]ページに対してフリップを行います。 |
| | ALL WORK [PF00] | すべての[WorkCG]ページに対してフリップを行います。 |

## ◆ 4.2.　SaveCG フリップスイッチアイコン

フリップを[SaveCG]ページに対して行うかどうかを切り替えます。

| | | |
|---|---|---|
| SaveCG フリップスイッチを切り替える | アイコン上で左クリックします。 | |
| | —— SAVE [PF01] | フリップを行いません。 |
| | 1P SAVE [PF01] | 表示されている[SaveCG]ページに対してフリップを行います。 |
| | ALL SAVE [PF01] | すべての[SaveCG]ページに対してフリップを行います。 |

## ◆ 4.3.　パレットブロックソートアイコン

パレットブロックをソート(順に並べ換えること)して再配置するモードにします。

| | |
|---|---|
| パレットブロックを<br>ソートする | 1. アイコン上で左クリックしてソートモードにします。<br>2. [PFPP]上で右ドラッグしてソート範囲を指定します。<br>3. アイコンが[OK?]に変化します。左クリックすると実行します。 |
| ソート順序を変更する | アイコン上で右クリックします。<br><br>[PF10]　(左上から右下へ向かって)小さい順にソートします。<br>[PF10]　大きい順にソートします。 |

## ◆ 4.4.　パレットラインソートアイコン

パレットラインをソート(順に並べ換えること)して再配置するモードにします。複数のパレットラインを一度にソートすることもできます。

| | |
|---|---|
| パレットラインを<br>ソートする | 1. アイコン上で左クリックしてソートモードにします。<br>2. [PFPP]上で左クリック(または右ドラッグ)してソート範囲を指定します。<br>3. アイコンが[OK?]に変化します。左クリックすると実行します。 |
| ソート順序を変更する | アイコン上で右クリックします。<br><br>[PF11]　(左から右へ向かって)小さい順にソートします。<br>[PF11]　大きい順にソートします。 |

## ◆ 4.5.　ソートアルゴリズムアイコン

パレットブロックソート[PF10]・パレットラインソート[PF11]のアルゴリズムを指定します。

| | | |
|---|---|---|
| ソートアルゴリズムを変更する | アイコン上で左クリックします。 | |
| | [PF12] | 一般的に使いやすいと思われるアルゴリズムです。 |
| | [PF12] | R(赤)成分 G(緑)成分・B(青)成分の順にソートします。<br>その他、はそれぞれの成分順にソートします。 |
| | [PF12] | H(色相)成分・S(彩度)成分・V(明度)成分の順にソートします。<br>その他、はそれぞれの成分順にソートします。 |

## ◆ 4.6.　パレットブロック内最適化アイコン

パレットブロック内において、指定の CG ページ内で使用していないパレットを削る(カラーを$0000 にする)モードにします。さらに、最適化詰め指定アイコン[PF32]が ON であれば、削った分を左上へ詰めます。

| | |
|---|---|
| パレットブロック内を最適化する | 1. [PF20]アイコン上で左クリックして、最適化モードにします。<br>2. [PFPP]上で右ドラッグして最適化範囲を指定します。<br>3. アイコンが[OK?]に変化します。左クリックすると実行します。 |

## ◆ 4.7. パレットライン内最適化アイコン

パレットライン内において、指定の CG ページ内で使用していないパレットを削る（カラーを＄0000 にする）モードにします。さらに、最適化詰め指定アイコン[PF32]が ON であれば、削った分を左へ詰めます。
複数のパレットラインを一度に最適化することもできます。

| | |
|---|---|
| パレットライン内を<br>最適化する | 1. [PF21]アイコン上で左クリックして最適化モードにします。<br>2. [PFPP]上で左クリック（または右ドラッグ）して最適化範囲を指定します。<br>3. アイコンが[OK?]に変化します。左クリックすると実行します。 |

## ◆ 4.8. パレットページ内最適化アイコン

パレットページ内において、指定の CG ページ内で使用していないパレットラインを削る（カラーを＄0000 にする）モードにします。さらに、最適化詰め指定アイコン[PF32]が ON であれば、削った分を上へ詰めます。

| | |
|---|---|
| パレットページ内を<br>最適化する | 1. [PF22]アイコン上で左クリックして最適化モードにします。<br>2. [PFPP]上で左クリック（または右ドラッグ）して最適化範囲を指定します。<br>3. アイコンが[OK?]に変化します。左クリックすると実行します。 |

## ◆ 4.9. パレットブロック交換アイコン

パレットブロックを交換するモードにします。

| | |
|---|---|
| パレットブロックを<br>交換する | 1. [PF30]アイコン上で左クリックして交換モードにします。<br>2. [PFPP]上で左クリック(または右ドラッグ)して交換元を指定します。<br>3. [PFPP]上で左クリックして交換先を指定します。<br>4. アイコンが[OK?]に変化します。左クリックすると実行します。<br>5. 2.へ戻ります。 |
| パレットブロックを<br>連続して交換する | 1. [PF40]アイコン上で左クリックして交換モードにします。<br>2. [PFPP]上で左クリック(または右ドラッグ)して交換元を指定します。<br>3. [PFPP]上で左クリックして交換先を指定します。<br>4. アイコンが[OK?]に変化します。左クリックすると実行します。<br>5. 3.へ戻ります。 |

## ◆ 4.10. パレットライン交換アイコン

パレットラインを交換するモードにします。

| | |
|---|---|
| パレットラインを<br>交換する | 1. [PF31]アイコン上で左クリックして交換モードにします。<br>2. [PFPP]上で左クリック(または右ドラッグ)して交換元を指定します。<br>3. [PFPP]上で左クリックして交換先を指定します。<br>4. アイコンが[OK?]に変化します。左クリックすると実行します。<br>5. 2.へ戻ります。 |
| パレットラインを<br>連続して交換する | 1. [PF41]アイコン上で左クリックして交換モードにします。<br>2. [PFPP]上で左クリック(または右ドラッグ)して交換元を指定します。<br>3. [PFPP]上で左クリックして交換先を指定します。<br>4. アイコンが[OK?]に変化します。左クリックすると実行します。<br>5. 2.へ戻ります。 |

## ◆ 4.11.　最適化詰め指定アイコン

パレット最適化モード[PF20][PF21][PF22]で、パレットを詰めるかどうかを指定します。

| | |
|---|---|
| パレット詰め指定を<br>変更する | [PF32] アイコン上で左クリックします。<br>のとき、パレットを詰めます。 |

# 第9章　ファイル構造の解説

# ◆ 1.　基本データの構造

EELは、基本データ構造として、以下のものをサポートしています。

## ◆ 1.1.　CG

ドットの構造を矩形で持ちます。
横1ライン分のデータが、縦ライン分だけ連続して配置されています。
1ドットにつき、1バイトを占めるようになっています。
256×256 ドットのデータのときの構造は、以下のようになっています。

```
dc.b  X00Y00,X01Y00,X02Y00,・・・,XFDY00,XFEY00,XFFY00
dc.b  X00Y01,X01Y01,X02Y01,・・・,XFDY01,XFEY01,XFFY01
                              :
dc.b  X00YFE,X01YFE,X02YFE,・・・,XFDYFE,XFEYFE,XFFYFE
dc.b  X00YFF,X01YFF,X02YFF,・・・,XFDYFF,XFEYFF,XFFYFF
```

## ◆ 1.2.　PAL

パレットに設定されているカラーを矩形で持ちます。
横1ライン分のデータが、縦ライン分だけ連続して配置されています。
1パレットにつき、1ワードを占めるようになっています。
16×16 パレットのデータのときの構造は、以下のようになっています。

```
dc.w  X00Y00,X01Y00,X02Y00,・・・,X0DY00,X0EY00,X0FY00
dc.w  X00Y01,X01Y01,X02Y01,・・・,X0DY01,X0EY01,X0FY01
                              :
dc.w  X00Y0E,X01Y0E,X02Y0E,・・・,X0DY0E,X0EY0E,X0FY0E
dc.w  X00Y0F,X01Y0F,X02Y0F,・・・,X0DY0F,X0EY0F,X0FY0F
```

1パレットのデータの構造は、以下のようになっています。

```
dc.w  %GGGGGRRR_RRBBBBBI（X68000 のパレットレジスタと同じ）
```

## ◆ 1.3. CELL

[CELA]で使用する CELL データを持ちます。
1ページ分の CELL データが、ページ数分だけ連続して配置されています。
1ページにつき、32CELL データを占めるようになっています。
32CELL に満たないページは、「X幅・Y幅が0であるダミーCELL データ」で埋められます。
1ページの構造は、以下のようになっています。

```
EELCELL     0,0,16,16,32,32,$10,0  * 00
            * SaveCG,Page0,(x,y)=(16,16),(w,h)=(32,32),Palet=$10
EELCELL     0,0,32,32,32,32,$10,0  * 01
            * SaveCG,Page0,(x,y)=(32,32),(w,h)=(32,32),Palet=$10
EELCELL     0,1,32,32,32,32,$10,0  * 02
            * SaveCG,Page1,(x,y)=(32,32),(w,h)=(32,32),Palet=$10
EELCELL     0,3,32,32,32,32,$10,0  * 03
            * SaveCG,Page0,(x,y)=(32,32),(w,h)=(32,32),Palet=$10
EELCELL     0,0,0,0,0,0,0,0        * 04
            * (w,h)=(0,0)なのでダミーセルデータ
            * 以後セル番号 31 までダミーセルデータ
             :
EELCELL     0,0,0,0,0,0,0,0        * 31
```

1CELL データにつき、8ワードを占めるようになっています。
1CELL データの構造は、以下のようになっています。

```
EELCELL     macro CG,Page,Width,Height,PosX,PosY,Palet,dmy1
    dc.w  CG          * SaveCG = 0, WorkCG = 1
    dc.w  Page        * ページ番号
    dc.w  PosX        * X位置
    dc.w  PosY        * Y位置
    dc.w  Width       * X幅
    dc.w  Height      * Y幅
    dc.w  Palet       * カレントパレット番号
    dc.w  dmy1        * ダミー(0)
    endm
```

# ◆ 2.　フッタの構造

EELは、ファイルを作成するときに、必ず以下のフッタをファイル最後尾に付加します。また、ファイルを読み込むときに、フッタが存在していれば、フッタを先に処理し、ファイル内に存在する基本データの配置を割り出します。

EELは、以下のフッタをサポートしています。各フッタはすべて 16 バイトに統一されています。サンプルデータは、[.EEL]型ファイルのものです。

## ◆ 2.1.　BASE

フッタの情報を持っています。必ずファイルの最後尾 16 バイトに存在します。これを認識した場合、フッタが存在するものとして処理を行います。

```
EELFOOTER_BASE    macro FileType,FooterCount,dmy1,dmy2,dmy3
    dc.b  'EEL '      * フッタ認識文字
    dc.b  FileType    * ファイル形式
                      * 現在は以下が存在する
                      * '.EEL'
                      * '.ECP'
                      * '.EPL'
                      * '.ECG'
    dc.w  FooterCount * BASE を除いたフッタの総数
    dc.w  dmy1        * ダミー(0)
    dc.w  dmy2        * ダミー(0)
    dc.w  dmy3        * ダミー(0)
    endm

    EELFOOTER_BASE    '.EEL',2,0,0,0
```

## ◆ 2.2.　CI

CG の情報を持っています。これを持っている場合、CG データがあることを示します。

```
EELFOOTER_CI      macro Page,Width,Height,dmy1,dmy2,dmy3,dmy4
    dc.b  'CI'        * フッタ認識文字
    dc.w  Page        * ページ数
    dc.w  Width       * Ｘ方向の幅
    dc.w  Height      * Ｙ方向の幅
    dc.w  dmy1        * ダミー(0)
    dc.w  dmy2        * ダミー(0)
    dc.w  dmy3        * ダミー(0)
    dc.w  dmy4        * ダミー(0)
    endm

    EELFOOTER_CI      8,256,256,0,0,0,0
```

## ◆ 2.3. SI

CELL データの情報を持っています。これを持っている場合、CELL データがあることを示します。

```
EELFOOTER_SI      macro dmy1,Page,Count,dmy2,dmy3,dmy4,dmy5
    dc.b  'SI'        * フッタ認識文字
    dc.w  1           * １で固定
    dc.w  Page        * ページ数
    dc.w  Count       * １ページのセル数
    dc.w  dmy2        * ダミー
    dc.w  dmy3        * ダミー
    dc.w  dmy4        * ダミー
    dc.w  dmy5        * ダミー
    endm

    EELFOOTER_SI      1,12,32,0,0,0,0
```

# ◆ 3. ファイルの構造

EELは、ファイルを作成するときに、必ず以下の構造でファイルを作成します。また、ファイルを読み込むときに、以下の構造のファイルであることを前提としています。

EELは、以下のファイル構造をサポートしています。ファイルを読み込む際には、フッタは必ずしも必要ではありません。フッタがなければ、各構造の説明に書かれているデフォルト値のフッタがあるものとして処理を行います。

## ◆ 3.1. [.EEL]

SaveCG・PAL・CELL の全ページをセーブするための構造です。ただし、CELL はオプションであり、なくてもかまいません。

```
CG    (CGWidth*CGHeight)      * PAGE0
CG    (CGWidth*CGHeight)      * PAGE1
      :
CG    (CGWidth*CGHeight)      * PAGE(CGPage-1)

PAL   (PALWidth*PALHeight)    * PAGE0
PAL   (PALWidth*PALHeight)    * PAGE1
      :
PAL   (PALWidth*PALHeight)    * PAGE(PALPage-1)

CELL  (CELLPage*CELLCount)

EELFOOTER_CI      CGPage,CGWidth,CGHeight,0,0,0,0
EELFOOTER_PI      PALPage,PALWidth,PALHeight,0,0,0,0
EELFOOTER_SI      1,CELLPage,CELLCount,0,0,0,0
EELFOOTER_BASE    '.EEL',3,0,0,0
```

フッタが存在していない場合は、以下のフッタがあるものとみなして処理を行います。

```
EELFOOTER_CI      8,256,256,0,0,0,0   * 524288 bytes
EELFOOTER_PI      8,16,16,0,0,0,0     *   2048 bytes
EELFOOTER_BASE    '.EEL',2,0,0,0      *
```

## ◆ 3.2. [.ECP]

SaveCG･PAL の1ページをセーブするための構造です。

```
CG    (CGWidth*CGHeight)
PAL   (PALWidth*PALHeight)

EELFOOTER_CI      1,CGWidth,CGHeight,0,0,0,0
EELFOOTER_PI      1,PALWidth,PALHeight,0,0,0,0
EELFOOTER_BASE    '.ECP',2,0,0,0
```

フッタが存在していない場合は、以下のフッタがあるものとみなして処理を行います。

```
EELFOOTER_CI      1,256,256,0,0,0,0   * 65536 bytes
EELFOOTER_PI      1,16,16,0,0,0,0     *   512 bytes
EELFOOTER_BASE    '.ECP',2,0,0,0
```

## ◆ 3.3. [.EPL]

PAL の1ページをセーブするための構造です。

```
PAL   (PALWidth*PALHeight)

EELFOOTER_PI      1,PALWidth,PALHeight,0,0,0,0
EELFOOTER_BASE    '.EPL',1,0,0,0
```

フッタが存在していない場合は、以下のフッタがあるものとみなして処理を行います。

```
EELFOOTER_PI      1,16,16,0,0,0,0     *   512 bytes
EELFOOTER_BASE    '.EPL',1,0,0,0
```

## ◆ 3.4. [.ECG]

カットしたパターンをセーブするための構造です。

```
CG    (CGWidth*CGHeight)

EELFOOTER_CI      1,CGWidth,CGHeight,0,0,0,0
EELFOOTER_BASE    '.ECG',1,0,0,0
```

フッタが存在していない場合は、以下のフッタがあるものとみなして処理を行います。

```
EELFOOTER_CI      1,256,256,0,0,0,0   * 65536 bytes
EELFOOTER_BASE    '.ECG',1,0,0,0
```

## ◆ 3.5. [.ECL]

CELL をセーブするための構造です。

```
CELL  (CELLPage*CELLCount)

EELFOOTER_SI      1,CELLPage,CELLCount,0,0,0,0
EELFOOTER_BASE    '.ECL',4,0,0,0
```

フッタが存在していない場合は、以下のフッタがあるものとみなして処理を行います。

```
EELFOOTER_SI      8,0,12,32,0,0,0     *   6144 bytes
EELFOOTER_BASE    '.ECL',4,0,0,0      *
```

# ◆ 4.　SP ファイルの構造

EELは、X68000 のスプライト CG-RAM と同じ形式のファイルを作成することができます。また、ファイルを読むことができます。

この構造は、前述のファイル構造とは別の扱いをしており、他アプリケーションとの橋渡しのために規定されています。

## ◆ 4.1.　[.SP]

ドットの構造をスプライト単位で持ちます。

1スプライト分のデータが、スプライト数だけ連続して配置されています。

1スプライトのデータ構造は、以下のようになっています。

```
dc.b  X00Y00*16+X01Y00,・・・,X06Y00*16+X07Y00
dc.b  X00Y01*16+X01Y01,・・・,X06Y01*16+X07Y01
                        :
dc.b  X00Y0F*16+X01Y0F,・・・,X06Y0F*16+X07Y0F
dc.b  X08Y00*16+X09Y00,・・・,X0EY00*16+X0FY00
                        :
dc.b  X08Y0E*16+X09Y0E,・・・,X0EY0E*16+X0FY0E
dc.b  X08Y0F*16+X09Y0F,・・・,X0EY0F*16+X0FY0F
```

[SP 8bit]のスイッチが ON になっている場合、データは上位ニブル、下位ニブルを順にバイト化した形であるとして扱います。これは、X-BASIC などで使用するスプライトデータとなります。

1スプライトのデータ構造は、以下のようになっています。

```
dc.b  X00Y00,X01Y00,・・・,X06Y00,X07Y00
dc.b  X00Y01,X01Y01,・・・,X06Y01,X07Y01
                       :
dc.b  X00Y0F,X01Y0F,・・・,X06Y0F,X07Y0F
dc.b  X08Y00,X09Y00,・・・,X0EY00,X0FY00
                       :
dc.b  X08Y0E,X09Y0E,・・・,X0EY0E,X0FY0E
dc.b  X08Y0F,X09Y0F,・・・,X0EY0F,X0FY0F
```

# ◆ 5.　PIC ファイルの構造

EELは、X68000 の標準的な画像フォーマットである「PIC ファイル」を作成することができます。また、ファイルを読むことができます。

この構造は、前述のファイル構造とは別の扱いをしており、他アプリケーションとの橋渡しのために規定されています。

## ◆ 5.1.　[.PIC]

ドットの構造とパレットのカラーを「256×256 ドット 256 色 APIC 形式」 で持ちます。読み込みの際には、「16・256 色 APIC 形式」のデータを読めるほか、「32768 色 PIC 形式」「65536 色 APIC 形式」を 256 色に減色して読めるようになっています。

# 第10章　キーボード操作

# ◆ 1. キーボード操作

EELは、マウスでほぼすべての操作が可能ですが、効率向上のためにキーボードによるコマンド入力ができます。メイン編集モード、アニメーションテストモードのいずれでも可能です。

# ◆ 2. メイン編集モードでのキーボード操作

メイン編集モードでは、以下のキー入力が有効となっています。

| | |
|---|---|
| [F1] | CONT. DRAW [SW00]スイッチアイコンと同機能です。<br>[SLIN] [SBOX] [SBXF] [SCRC] [SCRF]の各描画アイコンの操作手順を ON/OFF で切り替えます。 |
| [F2] | CONT. COPY [SW01]スイッチアイコンと同機能です。[SaveCG]・[WorkCG]・[PAL]・[Lupe]でのペーストの手順を ON/OFF で切り替えます。 |
| [F5] | CUT + SHIFT [SW07]スイッチアイコンと同機能です。カット＆ペースト・スポイトの方法を ON/OFF で切り替えます。 |
| [F6] | HALF COLOR [SW12]スイッチアイコンと同機能です。X68000 のハードウェア機能である、半透明表示モードにするかどうかを ON/OFF で切り替えます。 |
| [F7] | SPEC. PRIOR [SW13]スイッチアイコンと同機能です。X68000 のハードウェア機能である、特殊プライオリティ表示モードにするかどうかを ON/OFF で切り替えます。 |
| [F8] | CG GRID [SW15]スイッチアイコンと同機能です。[SaveCG]・[WorkCG]にグリッド(枠)を表示するかどうかを ON/OFF で切り替えます。 |
| [F9] | LUPE GRID [SW16]スイッチアイコンと同機能です。[Lupe]にグリッド(枠)を表示するかどうかを ON/OFF で切り替えます。 |
| [F10] | GRID COLOR [SW17]スイッチアイコンと同機能です。グリッド(枠)の色を ON/OFF で切り替えます。 |
| [登録] | MAIN RESO [SW10]スイッチアイコンと同機能です。画面モードを切り替えます。<br>[SHIFT]キーを同時に押すことで、逆方向に切り替えます。 |
| [ESC] | ANIME [WRKA]アイコンと同機能です。WorkCG アニメーションテストモードに入ります。 |

| | |
|---|---|
| [TAB] | [CELA]アイコンと同機能です。CELL アニメーションテストモードに入ります。 |
| [12346789]（テンキー）<br>カーソルキー | ルーペカーソルを移動します。 |
| [5](テンキー) | ルーペサイズを縮小します。 |
| [0](テンキー) | ルーペサイズを拡大します。 |

# ◆ 3. アニメメニューでのキーボード操作

アニメメニューでは、以下のキー入力が有効となっています。

| | |
|---|---|
| [HOME] | 現在の CELL ページの CELL データ0番の CELL へ、ルーペカーソルを移動します。 |
| [ROLLUP] | ひとつ前の CELL データ番号の CELL へ、ルーペカーソルを移動します。 |
| [ROLLDOWN] | ひとつ後の CELL データ番号の CELL へ、ルーペカーソルを移動します。 |

# ◆ 4. アニメーションテストモードでのキーボード操作

アニメーションテスト編集モードでは、以下のキー入力が有効となっています。

| | |
|---|---|
| [ROLLUP] | アニメーションの速度を下げます。 |
| [ROLLDOWN] | アニメーションの速度を上げます。 |
| [UNDO] | アニメーションの向きを反対にします。 |
| [+](テンキー) | アニメーションの向きを正方向にします。 |
| [-](テンキー) | アニメーションの向きを逆方向にします。 |
| [登録] | 画面モードを変更します。<br>[SHIFT]キーを同時に押すことで、逆方向に切り替えます。 |
| [ESC]<br>[TAB]<br>[CR]<br>[マウスクリック] | アニメーションテストモードを終了します。 |

# ◆ 5. ファイルメニューでのキーボード操作

ファイルメニューでは、以下のキー入力が有効となっています。

| | |
|---|---|
| [ROLLUP]<br>[ROLLDOWN]<br>カーソル上下キー | [FLST](ファイルリストディスプレイ)をスクロールします。 |
| カーソル左右キー | ドライブを移動します。 |
| [F] | [FNAM](ファイル名ディスプレイ)にてファイル名を入力します。 |
| [P] | [PNAM](パス名ディスプレイ)にてパス名を入力します。 |
| [M] | [PMSK](パスマスクディスプレイ)にてパスマスクを入力します。 |
| [CR]<br>[Enter] | ファイルを選択します。 |

# 第11章　EELの周辺ツール

# ◆ 1. 概要

以下は、EELの外部で、EELに関連する操作を行うツール群です。通常、コマンドラインから起動するようになっています。

| | |
|---|---|
| eel2icn.x | [.EEL]型ファイルから eel.icn を作成します。 |
| pricn.x | eel.icn をテスト表示します。 |
| eelload.x | EELで扱うファイルを G-RAM にロードします。 |
| eelsave.x | G-RAM の内容を[.EEL]型ファイルにセーブします。 |
| ecpsave.x | G-RAM の内容を[.ECP]型ファイルにセーブします。 |
| eelxtrz.x | [.EEL]型ファイルとTerazzoの alldata.spd ファイルを相互変換します。 |
| ecp2ptl.x | [.ECP]型ファイルからTerazzoの*.PT/*.PL ファイルに変換します。 |
| ptl2ecp.x | Terazzoの*.PT/*.PL ファイルを[.ECP]型ファイルに変換します。 |
| fon2eel.x | フォントデータを[.EEL]型ファイルに変換します。 |
| pt42ecp.x | SX-WINDOW の*.PT4 ファイルを[.ECP]型ファイルに変換します。 |
| ecp2pt4.x | [.ECP]型ファイルを SX-WINDOW の*.PT4 ファイルに変換します。 |
| eel2sp.x | [.EEL]型ファイルから巨大なスプライトファイルに変換します。 |
| sp2eel.x | 巨大なスプライトファイルから[.EEL]型ファイルに変換します。 |
| eel2ecp.x | [.EEL]型ファイルから[.ECP][.ECG][.EPL][.ECL]型ファイルを切り出します。 |
| ecp2eel.x | [.EEL]型ファイルに[.ECP][.ECG][.EPL][.ECL]型ファイルを差し込みます。 |

# ◆ 2. eel2icn.x

EELで作成したアイコンデータ「eelicn.EEL」を、EELのアイコンデータ「eel.icn」の形式に変換します。

```
A> eel2icn eelicn.eel eel.icn
```

のように使用します。

# ◆ 3. pricn.x

EELのアイコンデータ「eel.icn」をテスト表示します。

```
A> pricn eel.icn
```

のように使用します。

# ◆ 4. eelload.x

EELで作成した[.EEL] [.ECP] [.EPL] [.ECG] を G-RAM にロードします。

## ◆ 4.1. [.EEL]

SaveCG の全ページと、PAL の任意ページをロードします。

```
A> eelload [Option] sample.eel
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -i | ファイル情報を表示します。 |
| -n | データを G-RAM に表示しません。ファイル情報だけを得たい時に使用します。 |
| -p[num] | [.EEL]に含まれている PAL の、どのページをロードするかを[num]で与えます。省略時は先頭のページがロードされます。 |

## ◆ 4.2. [.ECP]

SaveCG の1ページと、PAL の1ページをロードします。

```
A> eelload [Option] sample.ecp
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -i | ファイル情報を表示します。 |
| -n | データを G-RAM に表示しません。ファイル情報だけを得たい時に使用します。 |
| -l[x,y] | G-RAM のどの部分にロードするかを[x,y]で与えます。省略時は(0,0)にロードされます。 |

## ◆ 4.3. [.EPL]

PAL の1ページをロードします。

```
A> eelload [Option] sample.epl
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -i | ファイル情報を表示します。 |
| -n | データを G-RAM に表示しません。ファイル情報だけを得たい時に使用します。 |

## ◆ 4.4. [.ECG]

カットされたパターンをロードします。

```
A> eelload [Option] sample.ecg
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -i | ファイル情報を表示します。 |
| -n | データを G-RAM に表示しません。ファイル情報だけを得たい時に使用します。 |
| -l[x,y] | G-RAM のどの部分にロードするかを[x,y]で与えます。省略時は(0,0)にロードされます。 |

# ◆ 5. eelsave.x

G-RAM の内容を、[.EEL]型ファイルにセーブします。

```
A> eelsave sample.eel
```

のように使用します。
セーブできる画面モードは 256 色モードのみです。

# ◆ 6. ecpsave.x

G-RAM の内容を、[.ECP]型ファイルにセーブします。

```
A> ecpsave sample.ecp
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -s[x, y] | G-RAM のどの部分をセーブするかを[x,y]で与えます。省略時は(0,0)をセーブします。サイズは 256×256dot 固定です。 |

セーブできる画面モードは 16・256 色モードのみです。

# ◆ 7. eelxtrz.x

EELの[.EEL]型ファイルと、Terazzoの「alldata.spd」とを相互変換します。
[.EEL]から変換するときは、

```
A> eelxtrz sample.eel alldata.spd
```

「alldata.spd」から変換するときは、

```
A> eelxtrz alldata.spd sample.eel
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -n | データを G-RAM に表示しません。 |
| -e | 強制的に「alldata.spd」から[.EEL]へ変換します。通常、指定の必要はありません。 |
| -t | 強制的に[.EEL]から「alldata.spd」へ変換します。通常、指定の必要はありません。 |
| -p | [.EEL]側のパレット$00～$EF を使用します。このオプションがない場合は、$10～$FF を使用します。<br>[.EEL]は 256 パレット、「alldata.spd」は 240 パレットを使用できるため、このオプションがあります。 |

※ V1.01 では、まだ完全な変換ができるようにはなっていません。

# ◆ 8. ecp2ptl.x

EELの[.ECP]型ファイルから、Terazzoの「*.PT」「*.PL」へ変換します。各ドットの下位4ビットだけをデータ化しますので、上位4ビットは捨てられます。

```
A> ecp2ptl sample.ecp sample.PT sample.PL
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -n | データを G-RAM に表示しません。 |
| -p | [.ECP]側のパレット$00～$EF を使用します。このオプションがない場合は、$10～$FF を使用します。<br>[.ECP]は 256 パレット、「alldata.spd」は 240 パレットを使用できるため、このオプションがあります。 |

# ◆ 9. ptl2ecp.x

Terazzoの「*.PT」「*.PL」から、EELの[.ECP]型ファイルへ変換します。各ドットの上位4ビットは0となります。

```
A> ptl2ecp sample.PT sample.PL sample.ecp
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -n | データを G-RAM に表示しません。 |
| -p | [.ECP]側のパレット$00～$EF を使用します。このオプションがない場合は、$10～$FF を使用します。<br>[.ECP]は 256 パレット、「alldata.spd」は 240 パレットを使用できるため、このオプションがあります。 |

# ◆ 10. fon2eel.x

現在のフォントデータを[.EEL]型ファイルに書き出します。また IOCS.X(HIOCS.X) などで使用する、4096 バイトまたは 49216 バイトのフォントデータファイルを[.EEL]型ファイルに変換します。

現在のフォントデータを書き出す時は

```
A> fon2eel sample.eel
```

フォントデータファイルを変換するときは、

```
A> fon2eel -f SAMPLE.FON sample.eel
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

<table>
<tr><td>-n</td><td>データを G-RAM に表示しません。</td></tr>
<tr><td>-m[num]</td><td>変換するフォントの範囲を[num]で指定します。<table><tr><td>0</td><td>8x16 半角(4096 バイト)</td></tr><tr><td>1</td><td>8x16 半角 + 16x16 全角非漢字(49152 バイト)</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>-m[字]</td><td>「-m 亜」で”亜”からの文字を[.EEL]型ファイルに書き出します。</td></tr>
</table>

# ◆ 11. eel2fon.x

[.EEL]型ファイルを、IOCS.X(HIOCS.X) などで使用する、4096 バイトまたは 49216 バイトのフォントデータファイルに変換します。

```
A> eel2fon sample.eel SAMPLE.FON
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -n | データを G-RAM に表示しません。 |
| -m[num] | 変換するフォントの範囲を[num]で指定します。<br>0 : 8x16 半角(4096 バイト)<br>1 : 8x16 半角 ＋ 16x16 全角非漢字(49152 バイト) |

# ◆ 12. pt42ecp.x

SX-WINDOW の「ﾊﾟﾀｰﾝｴﾃﾞｨﾀ.X」などで使用する PAT4 形式ファイル(*.PT4)を[.ECP]型ファイルに変換します。PAT4 データのサイズは 256*256 ドットまでです。

```
A> pt42ecp sample.pt4 sample.ecp
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -n | データを G-RAM に表示しません。 |
| -p[p1,p2,p3,p4] | [.ECP]ファイルに変換する際のパレット$00～$03 のカラーを p1～p4 にします。<br>p1～p4 は 0000～FFFF の 16 進数です。 |

# ◆ 13. ecp2pt4.x

[.ECP]型ファイルを SX-WINDOW の「ﾊﾟﾀｰﾝｴﾃﾞｨﾀ.X」などで使用する PAT4 形式ファイル(*.PT4)に変換します。パレットの変換などは行いませんので、pt42ecp.x で変換したファイルと同じパレット配置にしておく必要があります。

```
A> ecp2pt4 sample.ecp sample.pt4
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -n | データを G-RAM に表示しません。 |

# ◆ 14. eel2sp.x

[.EEL]型ファイルを、ページ数分に該当するスプライト/パレットデータファイルに変換します。

```
A> eel2sp sample.eel sample.sp sample.pal
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -n | データを G-RAM に表示しません。 |
| -B | スプライト(16x16 ドット単位)でなく、BG(8x8 ドット単位)に変換します。 |
| -s[num] | 変換を始める SaveCG ページ番号を指定します。 |
| -p[num] | 変換を行う SaveCG ページ数を指定します。 |

データは以下のように変換されます。

- SaveCG は、各ドットの上位4ビットを捨てて、下位4ビットだけが X68000 の BG/スプライト RAM 形式に変換されます。
- PAL は、X68000 の BG/スプライトパレット RAM 形式に変換されます。

# ◆ 15. sp2eel.x

スプライトデータファイル・パレットファイルを[.EEL]型ファイルに変換します。

```
A> sp2eel sample.sp sample.pal sample.eel
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -n | データを G-RAM に表示しません。 |
| -B | スプライト(16x16 ドット単位)でなく、BG(8x8 ドット単位)に変換します。 |
| -s[num] | SaveCG への変換を始める sample.sp のファイル位置をバイト単位で指定します。 |
| -p[num] | 変換を行う SaveCG ページ数を指定します。 |

データは以下のように変換されます。

- sample.sp は、X68000 の BG/スプライト RAM 形式のものを使用します。SaveCG の各ドットの上位 4 ビットは 0 となります。
- sample.pal は、X68000 の BG/スプライトパレット RAM 形式のものを使用します。

# ◆ 16. eel2ecp.x

[.EEL]型ファイルを分解して、[.ECP][.ECG][.EPL][.ECL]型ファイルを作り出します。

```
A> eel2ecp -ECP sample.eel sample.ecp
```

のように使用します。オプションは以下の通りです。

| | |
|---|---|
| -n | データを G-RAM に表示しません。 |
| -c[num] | 切り出す SaveCG ページ番号を[num]で指定します。 |
| -s[num] | 切り出す PAL ページ番号を[num]で指定します。 |
| -p[num] | 切り出す SaveCG/PAL 両方のページ番号を[num]で指定します。 |
| -ECP | [.ECP]型ファイルを切り出すことを指定します。 |
| -ECG | [.ECP]型ファイルを切り出すことを指定します。 |
| -EPL | [.EPL]型ファイルを切り出すことを指定します。 |
| -ECL | [.ECL]型ファイルを切り出すことを指定します。 |

# ◆ 17. ecp2eel.x

[.EEL]型ファイルに[.ECP][.ECG][.EPL][.ECL]型ファイルを差し込みます。

```
A> ecp2eel sample.ecp sample.eel
```

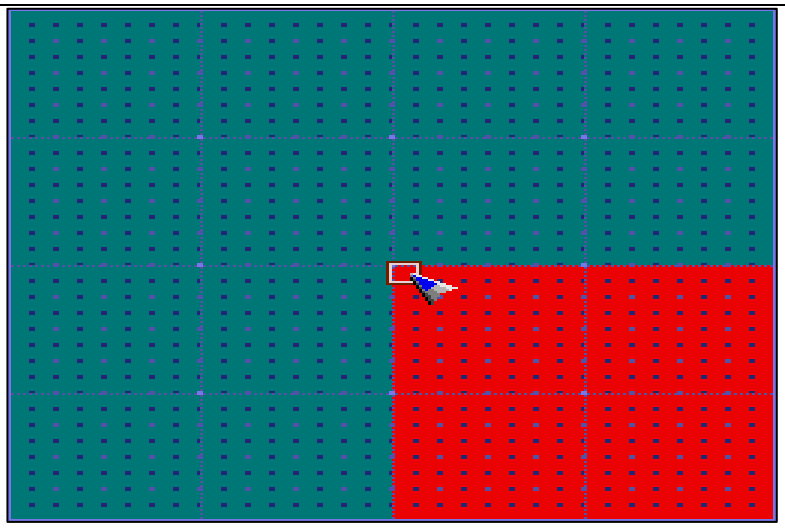
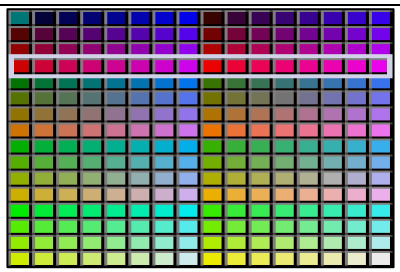
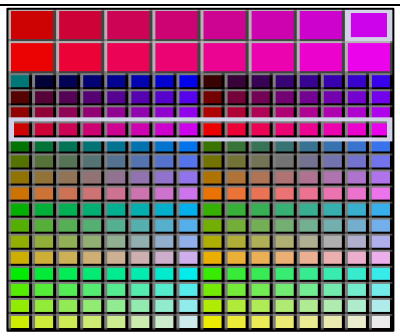
のように使用します。オプションは以下の通りです。

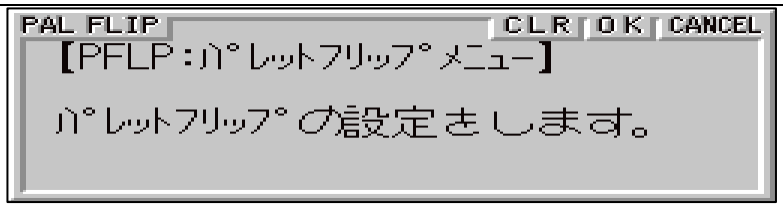
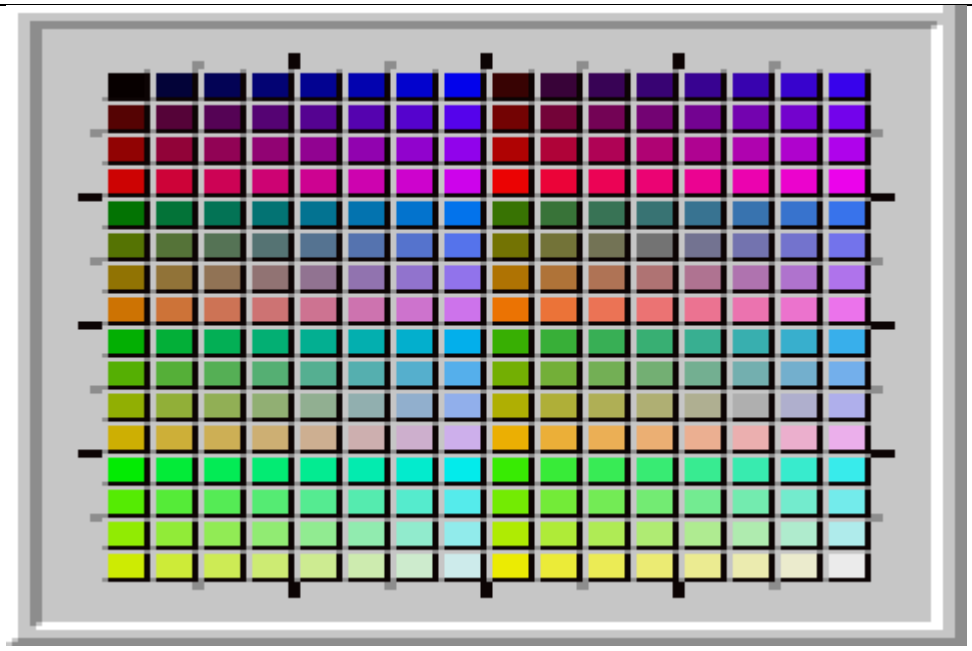
| | |
|---|---|
| -n | データを G-RAM に表示しません。 |
| -c[num] | 差し込む SaveCG ページ番号を[num]で指定します。 |
| -s[num] | 差し込む PAL ページ番号を[num]で指定します。 |
| -p[num] | 差し込む SaveCG/PAL 両方のページ番号を[num]で指定します。 |
| -ECP | [.ECP]型ファイルとして差し込むことを指定します。 |
| -ECG | [.ECG]型ファイルとして差し込むことを指定します。 |
| -EPL | [.EPL]型ファイルとして差し込むことを指定します。 |
| -ECL | [.ECL]型ファイルとして差し込むことを指定します。 |

# アイコン索引

| アイコン名 | アイコン | ページ |
|---|---|---|
| [0PIL] | PUT PILE | 43 |
| [0ZOM] | | 42 |
| [1PIL] | PILE PILE | 43, 60 |
| [1ZOM] | | 42 |
| [2PIL] | AND PILE | 43 |
| [2ZOM] | | 42 |
| [3PIL] | OR PILE | 43 |
| [3ZOM] | | 42 |
| [4PIL] | XOR PILE | 43 |
| [5PIL] | PILE PILE | 43, 60 |
| [ALLL] | LOAD | 47 |
| [ALLS] | SAVE | 49 |
| [ALOD] | AREA LOAD | 48 |
| [ANCA] | CANCEL | 72 |
| [ANOK] | OK | 72 |
| [ASAV] | PAGE SAVE | 50 |
| [BBAR] | | 21 |
| [CCPD] | CL | 24 |
| [CCPS] | CL | 24 |
| [CELA] | CELL | 46, 72, 74, 75, 90, 101 |
| [CHGP] | | 4, 25 |

| | | |
|---|---|---|
| [CHSV] | H S V | 22 |
| [CLOD] | PAGE LOAD | 47 |
| [CPLT] | | 20 |
| [CPTD] | | 4, 24 |
| [CPTS] | | 4, 24 |
| [CRCL] | | 21 |
| [CRGB] | | 22 |
| [CSAV] | PAGE SAVE | 49 |
| [END_] | END | 30 |
| [FICA] | CANCEL | 69 |
| [FIDL] | ◀Drv | 65 |
| [FIDR] | Drv▶ | 65 |
| [FIOK] | OK | 68 |
| [FIUD] | | 66 |
| [FLST] | FILE LIST ◀Drv Drv▶<br>RAM_DISK<br>DIR1<br>DIR2<br>DIR3<br>TMP.EEL | 65, 68, 104 |
| [FNAM] | FILE NAME OK CANCEL<br>TMP.EEL | 67, 104 |
| [GBAR] | | 21 |
| [GRAD] | | 23 |
| [HBAR] | H | 21 |
| [IBAR] | | 21 |
| [LMES] | R:09 G:16 B:17<br>B26F I:20[COL]<br>04 38AM | 21, 28, 70 |
| [LTTL] | EEL' CATsoft ©1994 | 28 |

| | | |
|---|---|---|
| [LUPE] |  | 15 |
| [MASK] | | 44 |
| [Menu] | （省略） | 18 |
| [PAL] |  | 20 |
| [PALP] |  | 20 |
| [PF00] | | 82 |
| [PF01] | | 82 |
| [PF10] | | 83, 84 |
| [PF11] | | 83, 84 |
| [PF12] | | 84 |
| [PF20] | | 84, 87 |

| | | |
|---|---|---|
| [PF21] | | 85, 87 |
| [PF22] | | 85, 87 |
| [PF30] | | 86 |
| [PF31] | | 86 |
| [PF32] | | 84, 85, 87 |
| [PF40] | | 86 |
| [PF41] | | 86 |
| [PFCA] | CANCEL | 80 |
| [PFCL] | CLR | 80 |
| [PFDS] |   | 80 |
| [PFLP] | (省略) | 79 |
| [PFOK] | OK | 80 |
| [PFPP] |  | 81, 83, 84, 85, 86 |
| [PICL] | APIC LOAD | 48 |
| [PICS] | APIC SAVE | 50 |
| [PLOD] | PALET LOAD | 48 |

| | | |
|---|---|---|
| [PLST] | CELL ANIM<br>0<br>1<br>2<br>3<br>4<br>5<br>6<br>7<br>8<br>9<br>A<br>B | 74 |
| [PMSK] | PATH MASK<br>*.* | 68, 104 |
| [PNAM] | PATH NAME<br>C:\ | 68, 104 |
| [PPBR] | | 19, 79 |
| [PSAV] | PALET SAVE | 50 |
| [R90L] | | 38 |
| [R90R] | | 39 |
| [RBAR] | | 21 |
| [ROT_] | | 42 |
| [SaveCG] | （省略） | 16 |
| [SAVP] | （省略） | 16 |
| [SBAR] | S | 21 |
| [SBOX] | | 34, 55, 100 |
| [SBXF] | | 34, 55, 100 |
| [SCLN] | | 33 |
| [SCRC] | | 35, 55, 100 |
| [SCRF] | | 35, 55, 100 |
| [SHEL] | SHELL | 30 |
| [SHLP] | HELP | 29 |
| [SLCL] | HELP | 76 |
| [SLDL] | DEL | 76 |

| | | |
|---|---|---|
| [SLDU] | DUP | 76 |
| [SLIN] | | 33, 55, 100 |
| [SLOD] | SP LOAD | 49, 56 |
| [SLST] | CLR DUP DEL<br>00:Save-0:00 00:20 20<br>01:Save-0:20 00:20 20<br>02:Save-0:40 00:20 20<br>03:Save-0:60 00:20 20 | 76 |
| [SLUD] | ▼▲ ▼▲ | 77 |
| [SLUP] | 8 LUPE 16 LUPE 32 LUPE 64 LUPE 128 LUPE 256 LUPE | 15, 31 |
| [SMOV] | 1 MOVE 2 MOVE 4 MOVE 8 MOVE 16 MOVE 32 MOVE | 16, 17, 31 |
| [SMSK] | MASK SET MASK RESET | 44 |
| [SPBR] | | 19 |
| [SPIL] | PUT PILE PILE PILE AND PILE OR PILE XOR PILE PILE PILE | 43 |
| [SPLN] | | 33 |
| [SPSR] | R R | 32 |
| [SPST] | | 32 |
| [SQCS] | QUICK QUICK | 21 |
| [SSAV] | SP SAVE | 51, 56 |
| [SSFL] | | 36 |
| [SSWI] | | 29, 53 |
| [SW00] | CONT. DRAW CONT. DRAW | 33, 34, 35, 55, 100 |
| [SW01] | CONT. COPY CONT. COPY | 56, 100 |
| [SW04] | SPRITE EDIT SPRITE EDIT | 12, 56 |

| | | |
|---|---|---|
| [SW05] | .SP 8BIT / .SP 8BIT | 12, 49, 51, 56 |
| [SW06] | DISP / DISP | 57 |
| [SW07] | CUT + SHIFT / CUT + SHIFT | 57, 100 |
| [SW10] | MAIN RESO | 58, 100 |
| [SW11] | ANIM RESO | 59 |
| [SW12] | HALF COLOR / HALF COLOR | 59, 100 |
| [SW13] | SPEC. PRIOR / SPEC. PRIOR | 43, 60, 100 |
| [SW14] | SPRITE PILE / SPRITE PILE | 60 |
| [SW15] | CG GRID / CG GRID | 60, 100 |
| [SW16] | LUPE GRID / LUPE GRID | 61, 100 |
| [SW17] | GRID COLOR / GRID COLOR | 61, 100 |
| [SWDS] | SWITCH OK<br>【SWIT:スイッチメニュー】<br>スイッチの設定をします。 | 54 |
| [SWIT] | （省略） | 53 |
| [SWOK] | OK | 54 |
| [UNDO] | UNDO | 29 |
| [VBAR] | V | 21 |
| [WINF] | WORK ANIM OK CANCEL<br>0123 | 73 |
| [WorkCG] | （省略） | 17 |
| [WPBR] | [redacted] | 19 |
| [WRKA] | ANIME | 45, 72, 73, 100 |
| [WRKP] | （省略） | 17 |

| | | |
|---|---|---|
| [XCHG] | | 39 |
| [XMIR] | | 40 |
| [XSCR] | | 38 |
| [YCHG] | | 39 |
| [YMIR] | | 41 |
| [YSCR] | | 37 |
| [ZOOM] | | 42 |

奥付

EEL　Edit Elements
Version 2.03C Manual

初版発行：2023 年 5 月 1 日
発行編集：CATsoft / GORRY