

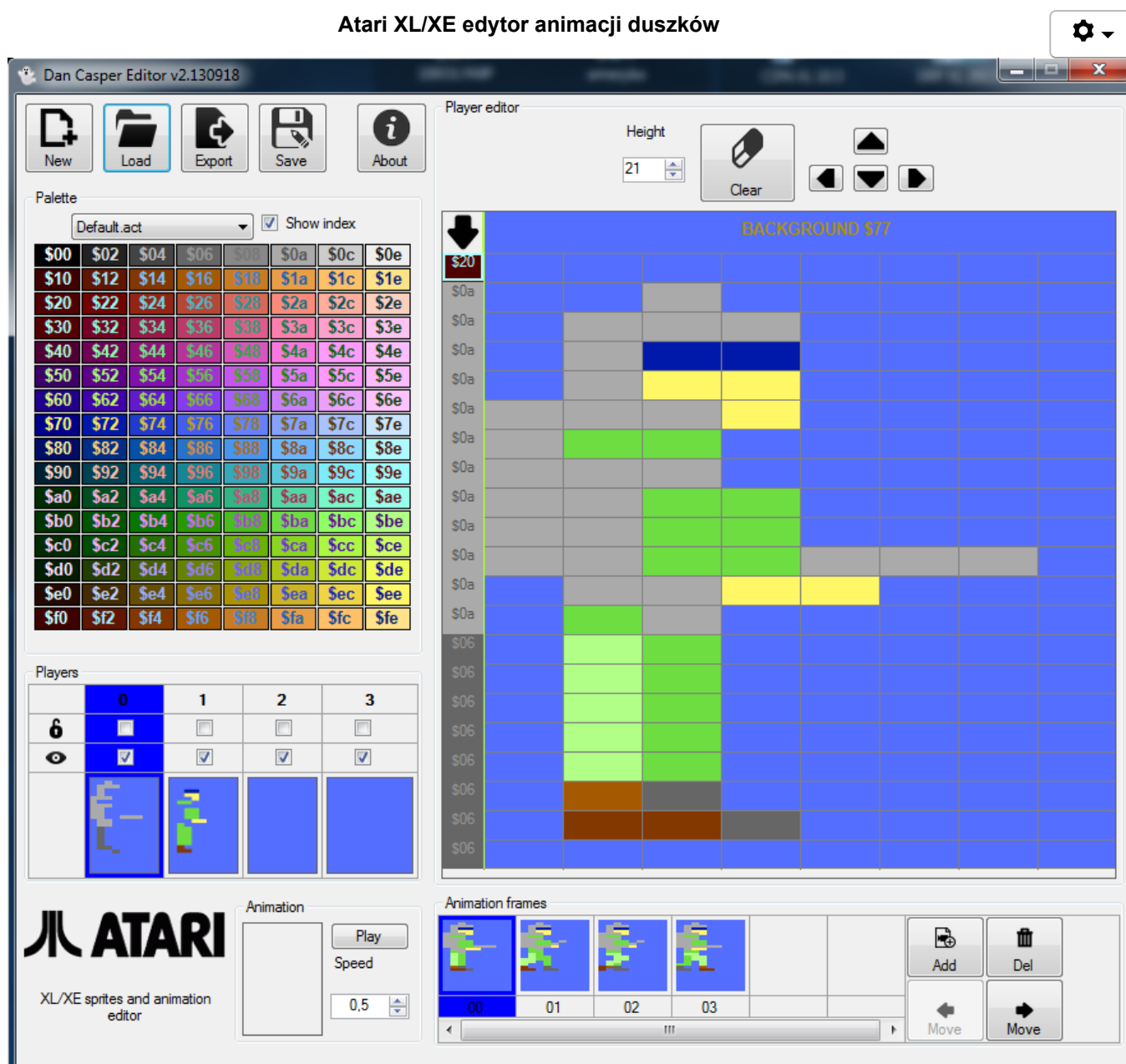
Dan Atari (/)

Szukaj...

Dan Capser Editor (/)

Dan Capser Editor (/)

Atari XL/XE edytor animacji duszków



Aktualna wersja programu:



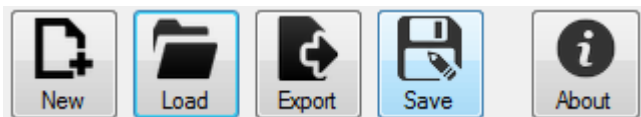
Download

(/download/setup.exe)

Wymagania: Windows XP/Vista/7 i wyższy. Zainstalowana biblioteka .Net 3.5


Skrócona instrukcja obsługi.

Menu:



New - tworzenie nowego projektu

Load - załadowanie projektu w formacie DCE

Export - eksportowanie danych. W każdym przypadku do eksportu pod uwagę brany jest tylko gracz z zaznaczonym "oczkiem"  (np. gracza 3 i 4 nie jest użyty w animacji)

Opcje eksportu mają następujące właściwości:

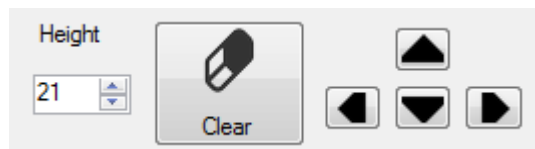
- Bin - zapis danych Playera w postaci bajt po bajcie.
 - Current frame - zapis aktualnie edytowanej ramki animacji
 - One file on all Players - jeden plik dla wszystkich graczy
 - Separated file - każdy gracz zapisywany jest w osobnym pliku
 - Frames - zapis wszystkich ramek animacji
 - One file on all Players - jeden plik dla wszystkich graczy dla każdej ramki animacji
 - Separated file - każdy gracz eksportowany jest do osobnego pliku dla każdej ramki animacji
 - All in one file - zapis wszystkich danych w jednym pliku.
- Color - zapis danych dotyczących kolorów
 - Current frame - zapis z aktualnie edytowanej ramki animacji
 - All data - wszystkie dane kolorów - bajt po bajcie
 - First line of color - tylko pierwsza linijka koloru np. w przypadku, gdy korzystamy tylko z jednego koloru
 - Separated frame - zapis dla wszystkich ramek animacji
 - All data - wszystkie dane kolorów dla każdej kolejnej ramki animacji
 - First line of color - pierwsza linijka koloru dla każdej kolejnej ramki animacji
 - All in one file - zapis kolorów w jednym pliku
 - All data - wszystkich danych kolorów dla każdej ramki animacji
 - First line of color - zapis po jednym bajcie koloru dla każdej kolejnej ramki animacji

Save - zapisanie projektu w formacie DCE

About - informacja o programie

Player Editor

Miejsce w którym edytowana jest aktualna klatka animacji. W czasie edycji można używać następujących funkcji:

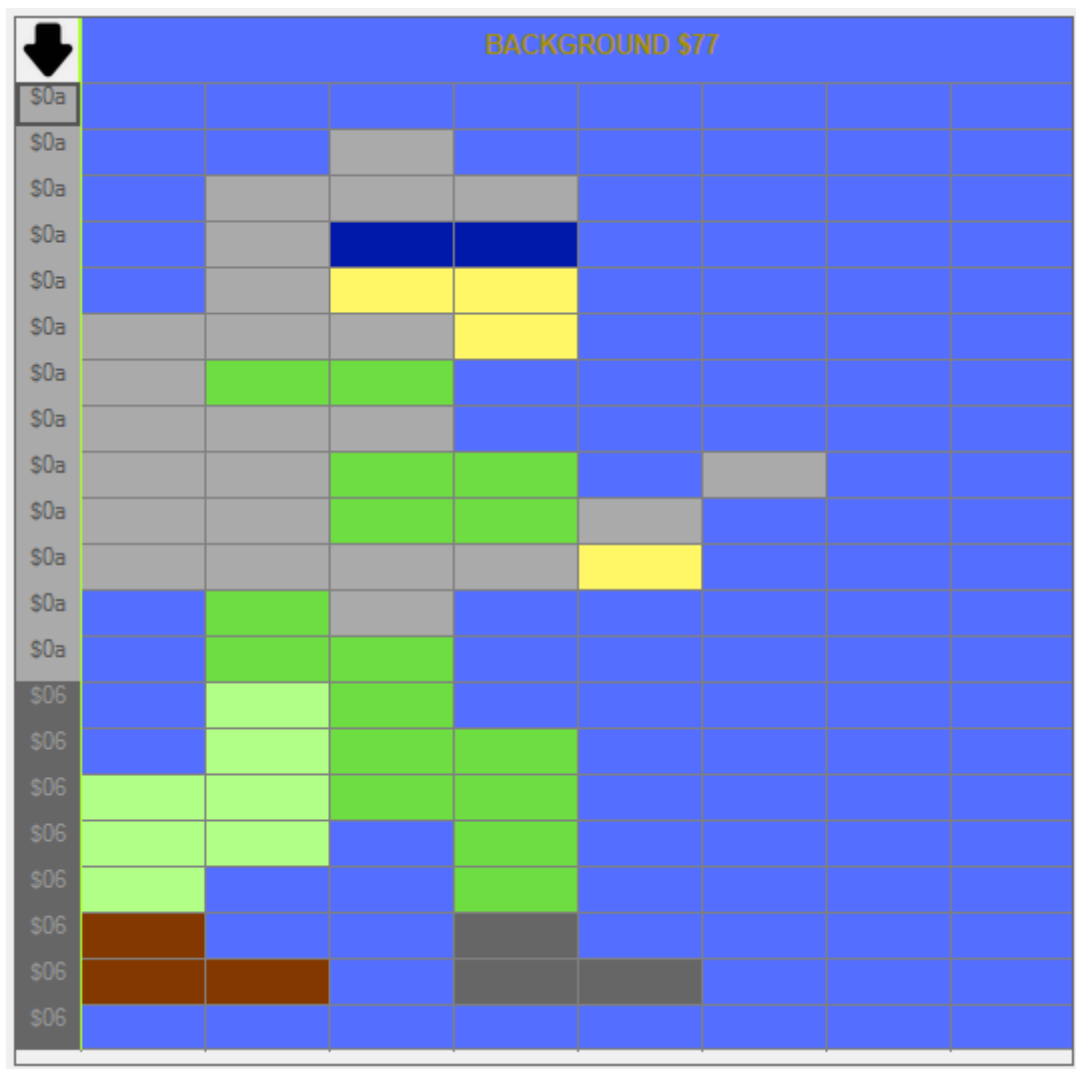


Height - ustawia wysokość edytowanego gracza od 2 do 64 pikseli wysokości:

Clear - czyści obszar roboczy

Strzałki - przesuwają obraz w odpowiednią stronę

Obsza roboczy:



Zmiana koloru tła. Kliknij w pole **BACKGROUND** a następnie wybierz kolor z **Palette**.

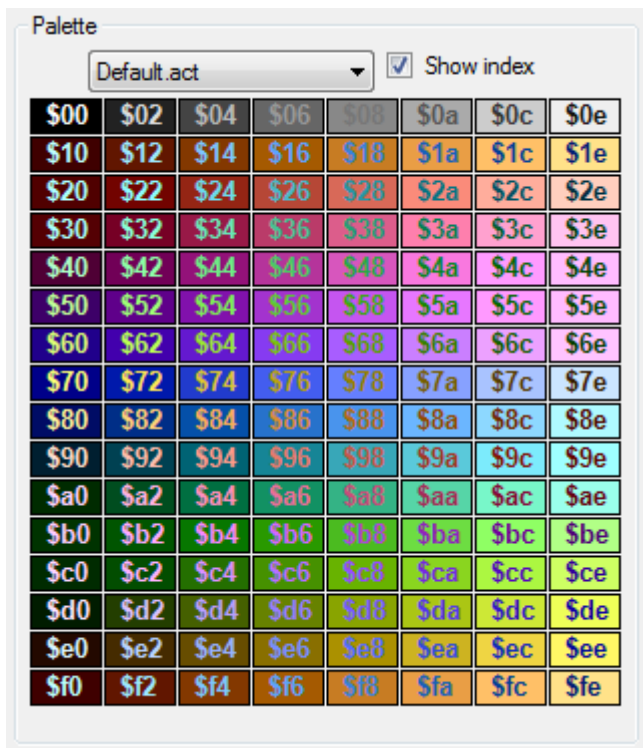
Zmiana koloru dla poszczególnych linii odbywa się analogicznie. Z lewej strony kliknij w pole w linii w której chcesz zmienić kolor - zostanie wyświetlona ramka. Następnie wybierz kolor z **Palette**.

Strzałeczka  powoduje rozpisanie koloru od aktualnie zaznaczonej linii do samego dołu edytowanego gracza.

Uwaga - edytor działa w trybie priorytetu. Gracz 0 i 1 oraz 2 i 3 łączeni są w pary co pozwala uzyskać trzeci kolor w miejscu zapalenia punktu dla par graczy.

Palette

Wyświetla aktualną paletę kolorów.



Aby zastosować własną paletę należy ją dogać do folderu Palette w folderze programu. Wybór palety dokonujemy z rozwijanego menu. Show index pokazuje na palecie nr koloru.

Players

Miejsce w którym wyświetlany jest aktualnie edytowany dane rozbite na poszczególnych graczy 0,1,2,3.



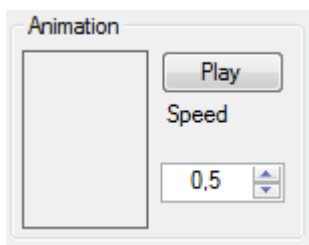
Kłódka - zabezpiecza danego gracza przed edytowaniem.

Oczko - włącza i wyłącza widoczność danego gracza w głównym oknie edytora.

Uwaga. Oczko ma znaczenie w czasie eksportu danych.

Kolor niebieski oznacza aktualnie edytowanego gracza.

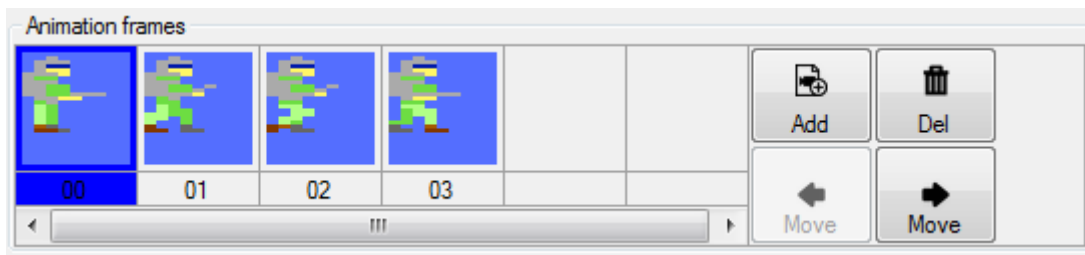
Animation



Play/Stop - start i stop animacji.

Speed - szybkość wyświetlania kolejnych klatek animacji.

Animation frames



00/01/02 itd to numery kolejnych klatek animacji.

Kolor niebieski analogicznie jak w **Players** oznacza aktualnie edytowaną klatkę animacji.

Add - dodanie nowej klatki animacji. Do nowej klatki kopiowane są dane z aktualnie edytowanej klatki (duplikacja). Jeżeli chcemy tworzyć klatkę od nowa użyj przycisku **Clear** w **Player editor**.

Del - kasuje aktualnie wybraną klatkę animacji. Nie jest możliwe skasowanie ostatniej klatki animacji.

Move - przenosi wybraną klatkę animacji w prawo lub lewo.

AUTOR NIE GWARANTUJE: ŻE PROGRAM JEST BEZBŁĘDNY, ŻE PRACUJE BEZ ZAWIESZEŃ, ŻE ODPOWIADA TWOIM WYMAGANIOM, ŻE BŁĘDY W PROGRAMIE BĘDĄ USUNIĘTE LUB NOWE WERSJE/POPRAWKI ZOSTANĄ WYKONANE I UDOSTĘPNIONE. PROGRAM JEST DOSTARCZANY „TAK JAK JEST” BEZ JAKIEJKOLWIEK GWARANCJI. UŻYTKOWNIK AKCEPTUJE, ŻE UŻYTKOWANIE PROGRAMU/ DOKUMENTACJI I JEGO SKUTKI NASTĘPUJE NA JEGO WŁASNE RYZYKO. ZA EWENTUALNE SZKODY WYNIKŁE Z UŻYTKOWANIA PROGRAMU AUTOR NIE PRZEJMUJE ŻADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI.

Jesteś tutaj: [Home](#)