

SPRANIM-KIT マニュアル



目次

概要	4
制作の流れ	4
システムメニュー	5
[PART EDIT] 編集モード	6
フレームゲージ：アニメーションの時間調整	6
> 全体の経過時間	6
▶：経過時間	7
▲：終了時間	7
「°：再開時間	7
プレビューウィンドウ：パーツの表示位置確認・編集	8
スプライトウィンドウ：スプライト設定の編集	9
パーツ名	9
スプライト	9
スプライトID	9
リセットボタン	10
横反転・縦反転	10
座標	10
パーツリストウィンドウ：パーツ選択・追加・削除・順番変更	11
リストウィンドウ	11
選択中のツール・ツールアイコン	11
アニメーションID	11
アニメーションページ	12
非表示中のパーツ	12
原点パーツ	12
選択中のパーツ	12
複数選択のパーツ	13
パーツ追加ボタン	13

パーツ削除ボタン	13
ツールボタン：ファイル操作・パーツの特殊操作	14
ファイル	15
テキストファイルの書き出し	15
ファイルの保存先	15
マップデータの取り込み（PICO-8用）	16
プレビューコードの書き出し（PICO-8用）	17
プレビューコードAPIの使用方法	17
MAPデータ領域からアニメーションデータをロードする。	17
アニメーションを表示する。	17
アニメーションを停止する。	17
アニメーションを再開する。	17
アニメーションのフレームをセットする。	17
ロード	18
セーブ	18
非表示	19
コピー	19
ペースト	19
[SPRITE TRIM] 切り取りモード	20
スプライトシート	20
選択中のスプライト	20
[PART NAME] パーツ名設定モード	21
控えのパーツ名リスト	21
現在のパーツ名リスト	21
選択中のパーツ名	21
[FILM] 撮影モード	22
アニメーション表示	22
EXITボタン	22
ツールボックス	23

アニメーションID[前へ/次へ]	23
アニメーション[停止/再生]	23
背景色・背景パターン設定	24
カラーパレット	24
背景パターンロール	24
GIF動画の録画	25
撮影ループ回数	25
撮影開始	25
フレーム分割撮影	26
フレームステップ数	26
撮影開始	26
撮影範囲設定	27
撮影範囲	27
ヒント・編集のコツ	27
制作・協力	29
連絡先	29
改訂履歴	29

概要

「SPRANIM-KIT」はPICO-8エンジンの上でスプライトを組み合わせてアニメーションを制作するツールです。

作ったアニメーションをGIF動画として書き出すことや、あなたのPICO-8プロジェクトに使うこともできます！

小さなツールが小さな願いのために協力できることを願っています。

制作の流れ

1. パーツリストウィンドウでパーツを追加する
2. スプライトウィンドウでスプライトを登録、選択する。







3. プレビューウィンドウでパーツの位置調整をする。
4. 必要なだけ1~3を繰り返し、次のページで1~3を繰り返す。



5. アニメーションを保存、書き出しをする。
6. アニメーションを撮影したり、別のPICO-8へ反映させる。




このツールは主にマウス操作で行います。

マウスは  左ボタン・ 右ボタン・ 中ボタン・ マウスホイールが機能するものをご使用ください。

システムメニュー



-  でシステムメニューが表示されます。

CONTINUE : メニューを閉じます。

!! CLEAR ALL !! : 確認入力で「YES」と打ち込むと、すべてのデータ削除が完了します。初期データが不要な場合は実行してください。
(タイトル画面のみ)

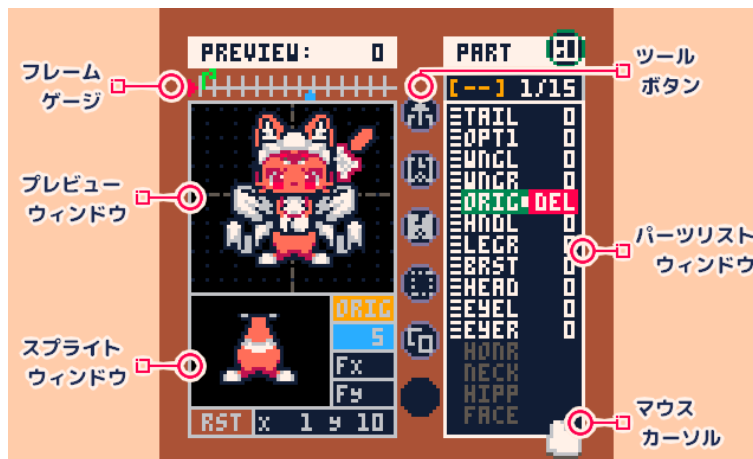
OPTIONS : フルスクリーンON・OFFの設定のみ有効です。

RESET CART : この画面を再起動します。

TITLE SCREEN : タイトル画面に戻ります。

QUIT : このアプリを終了します。***確認無しで終了します。**

[PART EDIT] 編集モード





- スペースキーを押すとアニメーションが開始されます。
- アニメーション中にスペースキーを押すことで停止します。

フレームゲージ：アニメーションの時間調整



> 全体の経過時間



全パーツのアニメーション再生が開始してどのくらい時間が経過したかを表示します。

-  ドラッグで再生時間を調整できます。
-  で微調整できます。

パーツを選択しているときは、以下のゲージ操作になります。



▶：経過時間

選択したパーツのアニメーション再生の再生時間を表示します。

-  ドラッグでパーツの再生時間を調整できます。
 -  で微調整できます。
 - *終了時間より後ろへドラッグすることはできません。
-

▲：終了時間

選択したパーツのアニメーションの終了時間を表示します。



-  ドラッグでパーツの終了時間を調整できます。
 -  で微調整できます。
-

┌°：再開時間

選択したパーツのアニメーションの再開時間を表示します。

▲終了時間を超えることで再開時間に戻ります。

▲終了時間以降に設定することでアニメーションはループしなくなります。









-  ドラッグでパーツの再開時間を調整できます。
 -  で微調整できます。
-

プレビューウィンドウ：パーツの表示位置確認・編集



パーツに設定されているスプライトを表示します。

選択中のパーツは点滅して表示されます。

-
-  ドラッグで選択パーツの位置調整ができます。
 -  ドラッグ中に  で位置調整をキャンセルできます。
 -  で微調整できます。
 -  +  でパーツ選択前まで取り消しができます。
 -  ドラッグでビューを移動できます。
 -  で「撮影モード」に切り替わります。
-

スプライトウィンドウ：スプライト設定の編集





選択されたパーツの情報を表示します。

パーツアニメーションが2ページ以上ある場合、選択ページのパーツ情報になります。

パーツ名

選択中のパーツ名を表示します。



-
-  で「パーツ名変更モード」に切り替わり、パーツ名を変更できます。（ で「編集モード」に戻ります）
-

スプライト

選択されたスプライト単体を表示します。

スプライトID

選択されたスプライトの番号を表示します。（*アプリを起動したとき、番号の割当が変更される場合があります。）

-
-  で「切り取りモード」に切り替わります。スプライトシートから新しいスプライトを登録したり、設定されているスプライトの変更をすることができます。
 -  で「切り取りモード」にて登録されたものから、スプライトを変更できます。
-

リセットボタン

パーツを選択する前の状態に戻します。

-  +  でもパーツ選択前まで取り消しができます。
-

横反転・縦反転

スプライトの左右反転と、上下反転の状態を表示します。

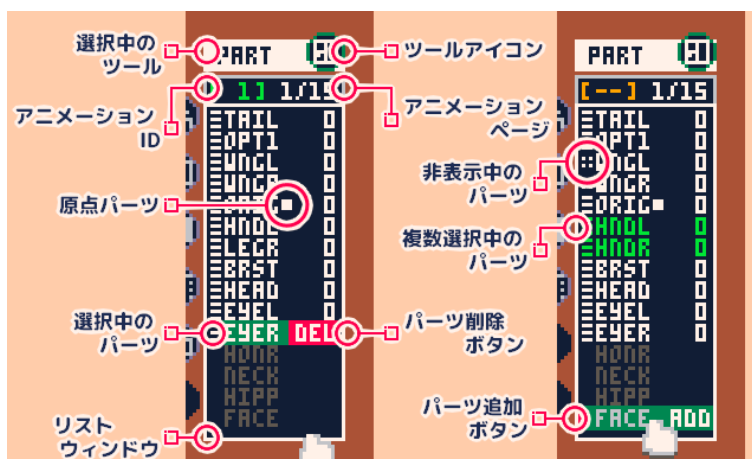
-  で反転状態を変更します。
-

座標

パーツの位置を表示します。

プレビューウィンドウにて、位置を調整します。




パーツリストウィンドウ：パーツ選択・追加・削除・順番変更



編集データで扱えるパーツは最大で15個までです。また、アニメーションページも最大で15ページまで追加することができます。

リストウィンドウ

現在有効なパーツを**白文字**で、追加可能な無効パーツを**暗い文字**で表示します。

-  クリックでパーツを選択します。
-  ドラッグでパーツの表示順を入れ替えます。（1ページ目のみ有効）
-  で「パーツ名設定モード」に切り替わります。

パーツ名の右側にスプライト表示が開始されるフレームを表示します。

フレームゲージにて終了時間や再開時間を調整しているときはその数字が表示されません。

選択中のツール・ツールアイコン

選択中のツールを表示します。

アニメーションID

編集中のアニメーションIDを表示します。

アニメーションページ

編集中のアニメーションページを表示します。

-  クリックですべてのパーツを選択・解除します。
-

非表示中のパーツ

プレビューウィンドウで表示しないパーツです。破線の記号で表示されます。



* 1 ページと 2 ページ以降は表記が異なります。



原点パーツ

全パーツの基準位置になります。このパーツを移動させると、全てのパーツも同時に移動します。

また、原点パーツはアニメーションデータに必ず必要になります。パーツ名の後に■記号で表示されます。

選択中のパーツ

選択中のパーツは編集可能状態となり、座標変更、非表示、スプライトを変更したりできます。


- リスト内のパーツ名を  で選択できます。
 -  ドラッグでパーツの表示順を変更することができます。
-

複数選択のパーツ

複数選択したパーツは同時に座標変更、非表示にすることができます。

-  を押しながら  で複数選択できます。（ だけでも可能）
-

パーツ追加ボタン

- ADDを  でパーツを追加できます。
-

追加可能なパーツはカーソルを乗せるとADD付きのボタンになります。

追加したパーツは有効（編集可能）になります。

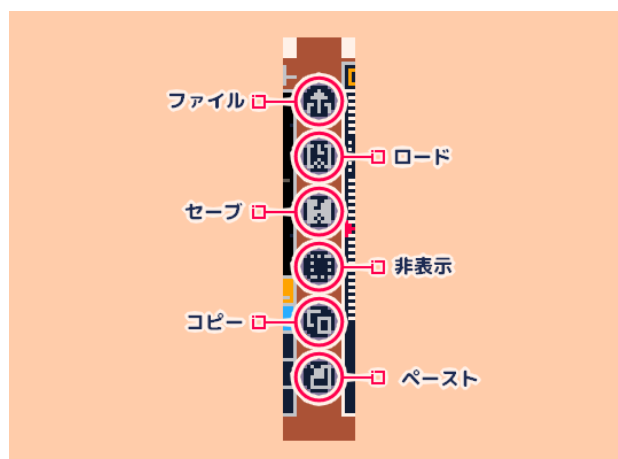
2ページ目以降のパーツ追加は一つ前のページに有効のパーツが必要になります。

パーツ削除ボタン

- DELを  で有効のパーツを削除できます。
-

次のページに有効のパーツがある場合、削除したパーツのページに詰めます。（1・2ページにパーツがあり、1のパーツを削除した場合、2のページのパーツが1のページに移ります）

ツールボタン：ファイル操作・パーツの特殊操作



-
- 各ボタンを  クリックすることでツールを切り替えます。
 - パーツリスト表示へ戻る場合は  を  クリックします。
-

ファイル



テキストファイルの書き出し

保存したアニメーションデータをテキストファイルに書き出します。

書き出したファイルはこのツール表示中にドロップするとアニメーションデータを読み込みます。

-  で選択するとファイル名を入力欄が表示されます。



- 入力欄の外を  か、未入力の場合  を押すとキャンセルします。

ファイルの保存先

Windows	%AppData%\pico-8\appdata\spranim-kit\
Linux	~/.lexaloffle/pico-8/appdata/spranim-kit/
MaxOS	~/Library/Application Support/pico-8/appdata/spranim-kit/

*アニメーションデータにはスプライトシート・パーツ名のデータも保存されます。

マップデータの取り込み（PICO-8用）


PICO-8用マップデータの取り込み処理を行います。SPRANIM-KITと取り込み先のPICO-8と平行作業になります。（赤文字の手順はデータ取り込み側の作業です。）

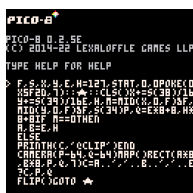
1.  で処理を開始します。




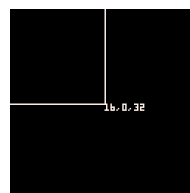
2. データ取り込み先のサイズ指定コードがクリップボードにコピーされます。（直接入力する場合は3~5の手順を飛ばしてください。）



3. 取り込みたいPICO-8のコンソールに[2]のコードを貼り付けて実行()します。



4. マップデータとカーソルが表示されます。取込むサイズを  ドラッグで矩形を選択してください。クリップボードに矩形データがコピーされます。




5. Escで処理を終了させます。SPRANIM-KITに戻ります。

6. [4]の矩形データを貼り付けます。（例：0,16,15）




7. テキストファイルの読み込みコードがクリップボードにコピーされます。

8. 取り込みたいPICO-8のコンソールに[7]のコードを貼り付けて実行()します。

9. 書き出しておいたテキストファイルをドラッグ&ドロップします。

取り込み完了です。

プレビューコードの書き出し (PICO-8用)

-  でプレビューコードをクリップボードにコピーします。アニメーションデータを取り込んだPICO-8プロジェクトに貼り付けて使用します。

プレビューコードAPIの使用法

MAPデータ領域からアニメーションデータをロードする。

```
anim = load_animation(mx, my, mw)
// mx: データ開始MAP座標X
// my: データ開始MAP座標Y
// mw: データ折り返しまでの幅
```

アニメーションを表示する。

```
anim.draw(x, y, anim_num, [base_num])
// x: 表示する座標X
// y: 表示する座標Y
// anim_num: 再生アニメーションID
// base_num: 基本アニメーションID
```

アニメーションを停止する。

```
anim.stop = true
```

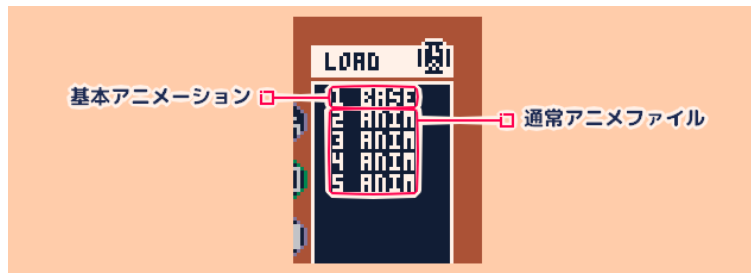
アニメーションを再開する。

```
anim.stop = false
```

アニメーションのフレームをセットする。


```
anim.reset = 0
// すべてのフレームを0にセット
```

ロード

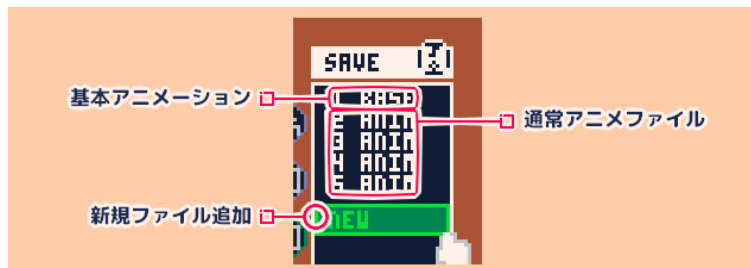


保存したアニメーションファイルを読み込みます。

1番目のファイルは「BASE」（基本アニメーション）となり2番目のファイル以降で参照されます。



-
-  で選択したアニメーションファイルを読み込みます。（編集集中のアニメーションは上書きされます。）
-

セーブ






編集したアニメーションを保存します。

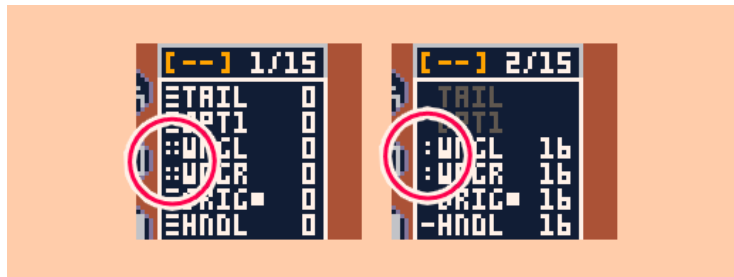
1番目のファイルは「BASE」（基本アニメーション）となり2番目のファイル以降で参照されます。

-
-  で選択したアニメーションファイルに保存します。
 - **新規ファイル追加**ボタンを  で新しいアニメーションファイルとして保存します。
-

非表示

-  で選択で選択したパーツを非表示にします。
 - 非表示パーツを選択して  ボタンを  で非表示のパーツを表示します。
-

非表示のパーツは破線の記号で表示されます。






* 1 ページと 2 ページ以降は表記が異なります。

コピー

-  で選択で選択したパーツをコピーします。 ( +  でも可能)
-

ペースト

-  で選択でコピーしたパーツをペーストします。 ( +  でも可能)
 - 【パーツ選択時】 選択パーツにスプライト情報が上書きされます。
 - 【パーツ非選択時】 していない場合は新しいパーツを追加します。
-

[SPRITE TRIM] 切り取りモード



アニメーションに使用するスプライトの矩形参照が表示されます。





この画面で設定したスプライトは編集中のアニメーションすべてのパーツスプライトに反映されます。

スプライトシート

アニメーション編集に使う画像データです。ここから画像を切り取りスプライトとして使用します。

選択中のスプライト

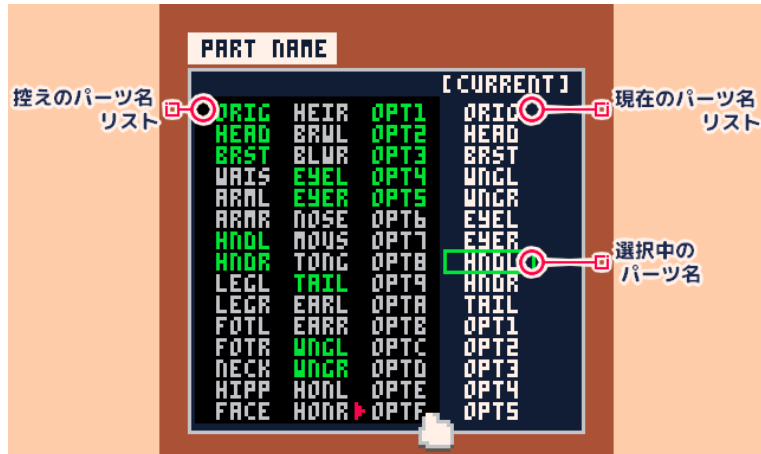
選択中のスプライトには「矩形参照（範囲）」が設定されています。

-
-  ドラッグで登録されているスプライトの矩形参照を変更をします。（*ID1は透過専用スプライトのため変更できません。）
 -  +  で選択を取り消します。
 - サイズ128*128pxのpngファイルをドラッグ&ドロップで、スプライトシートに取り込むことができます。
 -  で「編集モード」へ戻ります。
-




*アプリ起動の際に以下の処理をします。

- 矩形参照IDの順番がパーツ読み込み順に変更されます。
- 未使用の矩形参照は削除されます。

[PART NAME]パーツ名設定モード



パーツ名はアニメーションに使用するパーツを識別するための名前です。

- 現在のパーツ名を  で選択し、控えのパーツ名から  でパーツ名を交換します。
-  で「編集モード」へ戻ります。

控えのパーツ名リスト

現在のパーツ名と交換可能なパーツ名のリストです。

緑のハイライトされたパーツ名は使用中のパーツ名です。

現在のパーツ名リスト

編集集中に表示されるパーツ名です。一番上は原点パーツになります。

選択中のパーツ名

選択したパーツ名を  枠で囲って表示します。




選択中のパーツと控えのパーツを交換します。

[FILM]撮影モード



アニメーション表示

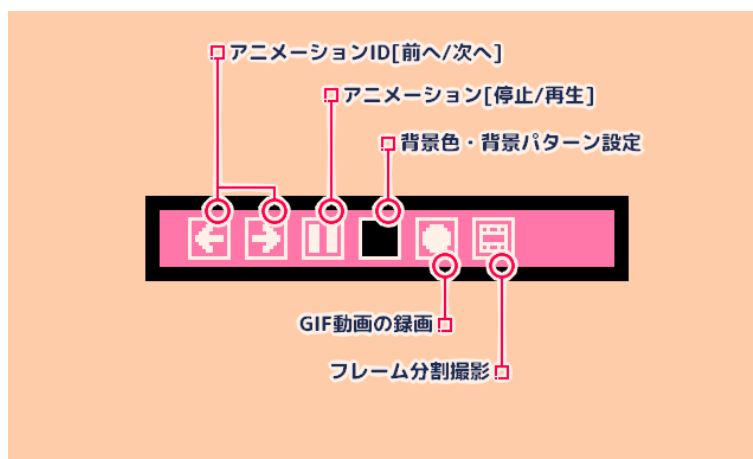
再生中のアニメーションが表示されます。

-  でツールボックスなどのUIを非表示にします。
-  で再生中のアニメーションIDを変更します。
- スペースキーでアニメーションを一時停止します。
- 一時停止中に再度スペースキーを押すとアニメーションを再開します。
-  でアニメーションをリセットします。
- [F3]キーで撮影開始、[F4]キーで撮影を終了し、GIF動画として書き出せます。

EXITボタン

-  で「編集モード」へ戻ります。( でも可能)

ツールボックス



-  でツールボックス内のボタンを押します。

アニメーションID[前へ/次へ]

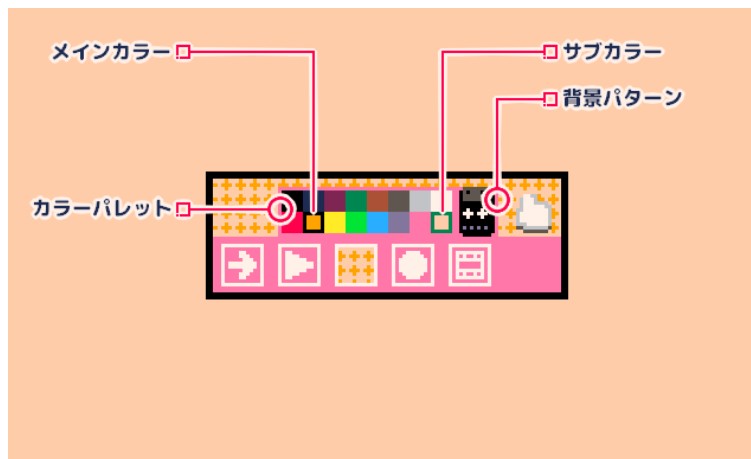
次のID（前のID）のアニメーションファイルに切り替えます。（ でも可能）

アニメーション[停止/再生]

アニメーションを停止、再生をします。（スペースキーでも可能）





背景色・背景パターン設定



カラーパレット

背景の色を設定します。


□メインカラーと□サブカラーの二色で背景パターンを描画します。

-
-  で□メインカラーを変更します。
 -  で□サブカラーを変更します。
-

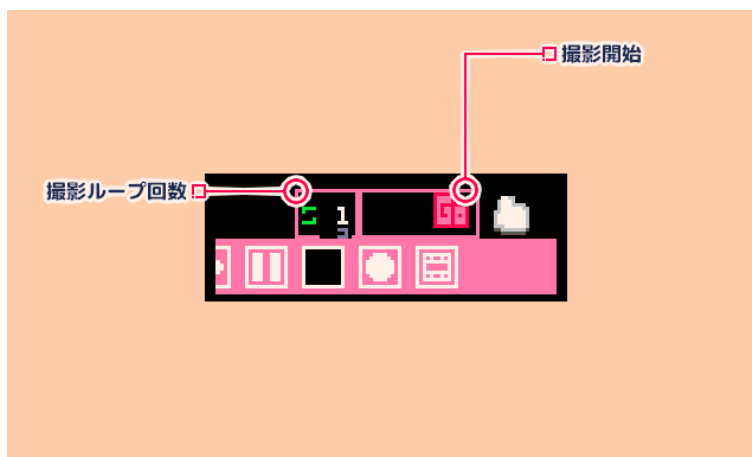
背景パターン

背景のパターンを設定します。

*表示するには、メインとサブで異なるカラーを選択している必要があります。

-
-  で背景パターンを変更します。
-

GIF動画の録画



撮影ループ回数

指定したループ回数だけ撮影します。

最大回数は撮影時間が、30秒より少なくなる数までとなります。

-
-  でループ回数を変更します。
-

撮影開始

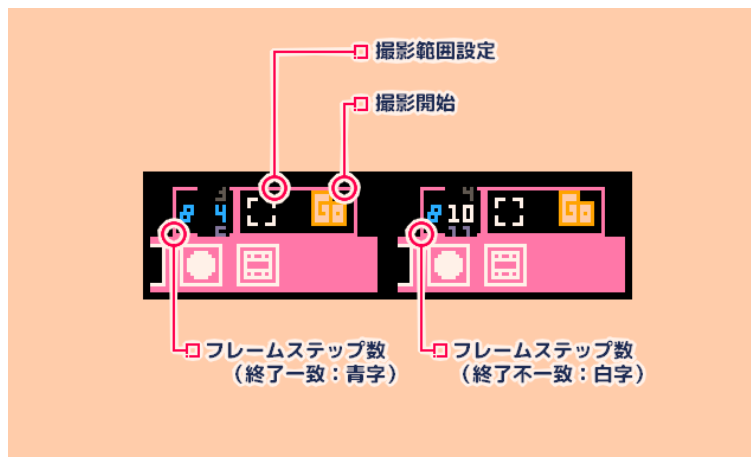
撮影中、マウスカーソル・ツールボックス等は非表示になります。

-
-  でGIF動画の撮影を開始します。
-

*GIF動画ファイルはデスクトップに出力されます。




フレーム分割撮影



フレームステップ数




撮影時のアニメーションフレームステップ数を設定します。

ステップ数が少ないほど細かくアニメーションを撮影できますが、枚数が多くなります。ステップ数が多いほどアニメーションが大雑把になりますが、撮影の枚数が少なくなります。ステップ数の倍数でアニメーション終了フレームが一致していると青字で表示されます。



-  でフレームステップ数を変更します。

撮影開始

撮影中、マウスカーソル・ツールボックス等は非表示になります。

-  でフレーム分割撮影を開始します。
- 撮影中  で次のフレーム、 で前のフレームに切り替えます。
- 最後のフレーム、最初のフレームから外れると撮影は終了します。
- [F1]キーでスクリーンショットを任意に撮影してください。

ヒント・編集のコツ

- こまめにデータを保存してください。UNDOはそれほど強力ではありません。
- アプリのアップデートを行った場合は、データが引き継がれません。バックアップファイルの取り込みを行ってください。
- アニメーションファイルの2つ目以降では「BASE」アニメーションを参照します。
不足したパーツは「BASE」の1ページ目が参照されます。
また、パーツの追加は「BASE」アニメーションのみ可能です。
- 2ページ目以降のパーツを選択すると、そのスプライトが表示されるタイミングまで経過時間が移動します。
- 起動すらできなくなった場合、再度ツールをダウンロードしてみてください。
- メッセージを早送りしたい場合は  を使用します。
- パーツ、ゲージのドラッグ中、 でキャンセルできます。
- 慣れないうちは、すべてのパーツが同じ**終了時間**、同じ**再開時間**になるように設定することをおすすめします。
- 各パーツごとに異なる**終了時間**を設定することで非同期のアニメーションを作ることができます。
- 異なる**終了時間**を設定したときに、その差分を**再開時間**にも設定することで同期したアニメーションにすることができます。[1:30][3:32]
- 2キーで開発中のパレットに変更できます。（1キーでデフォルトのパレットに戻ります。）

制作・協力

本ツール制作	:	shifalow / bitchunk
PICO-8	:	lexaloffle.com
使用フォント	:	Rounded M+ © 2015 自家製フォント工房

連絡先

Mail	:	contact@mail.bitchunk.net
Twitter	:	@shifal_on

改訂履歴

第二版	:	2023/04/19
初版	:	2023/02/06