

101B

「2D\_Font 編」

101B 2D\_Font manual

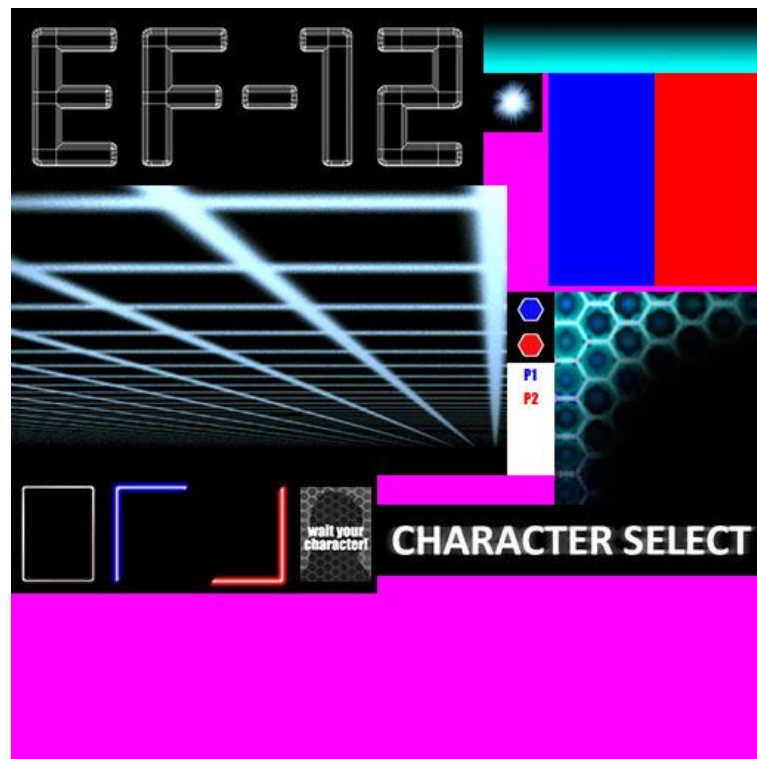
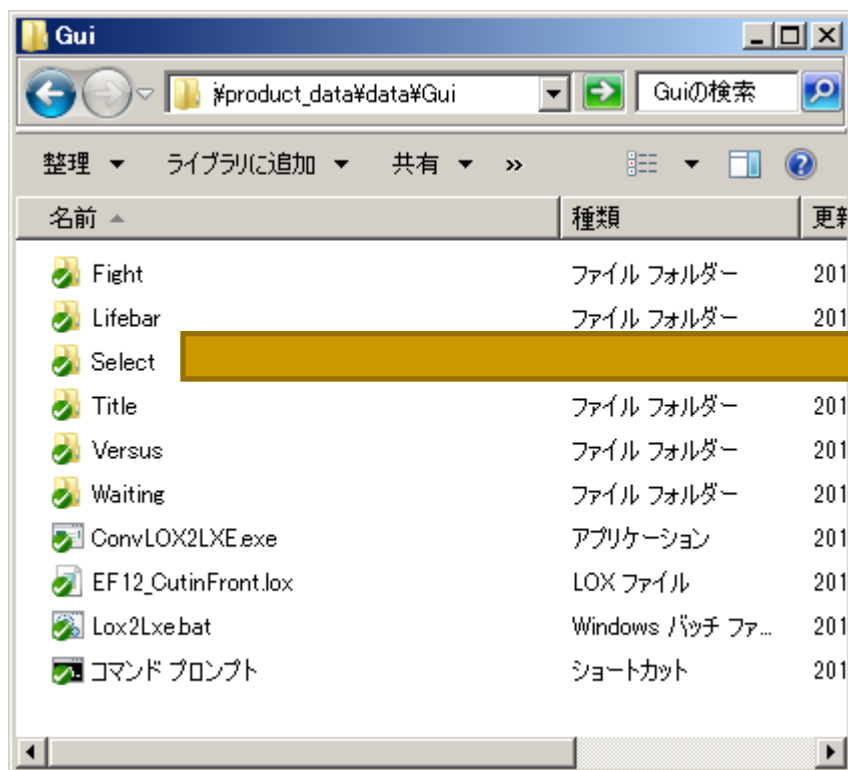
# EF-12 フォントの分類

- ゲーム内のフォントには大きく2種類あります



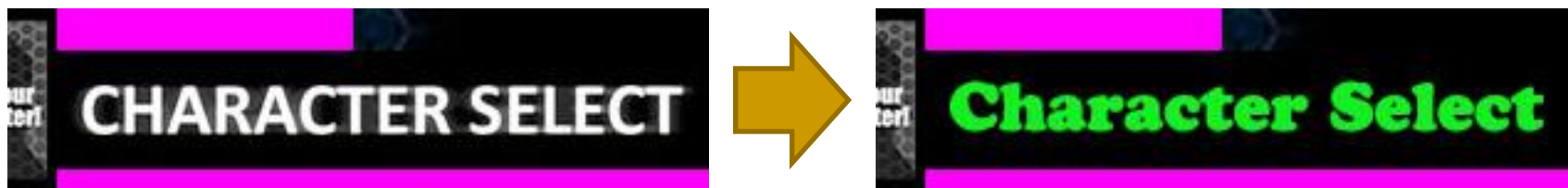
# EF-12 画像フォントのカスタマイズ 1

- 画像系のフォントはdata¥Gui以下の各フォルダ内にあります



# EF-12 画像フォントのカスタマイズ 2

- カスタマイズしたい箇所をPhotoshopなどで加工するだけでOKです。

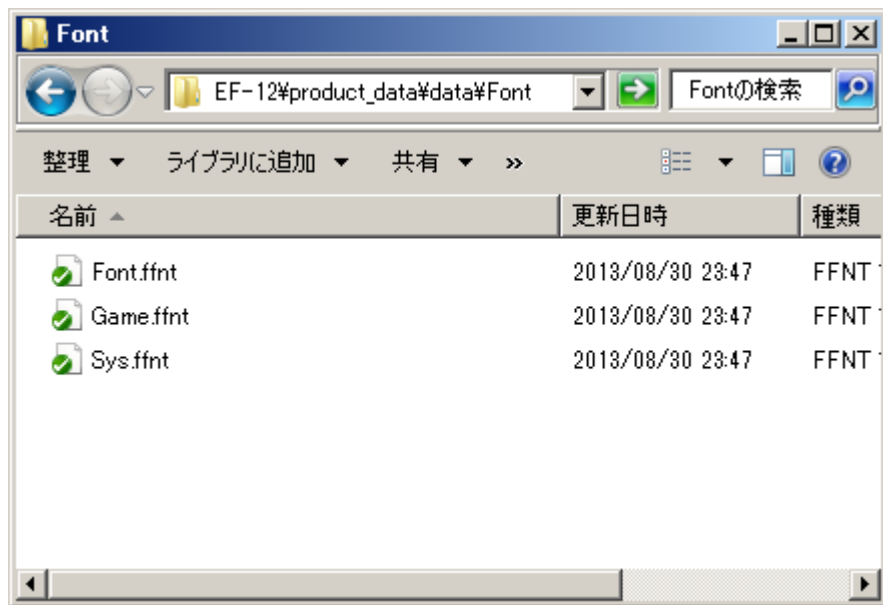


- 画像系はたいてい $\alpha$ がついているので $\alpha$ の加工も忘れないように注意しましょう。



# EF-12 テキストフォントのカスタマイズ 1

- テキスト系、いわゆる普通のフォントは data¥Font 以下にあります。



Font.ffnt・・・デバッグ表示用(13\*13pix)

Game・・・ゲーム用1 (64\*64pix)

Sys・・・ゲーム用2 (32\*32pix)

※Sys.ffntは予約機能として用意されたデータで2013/10現在未使用です。

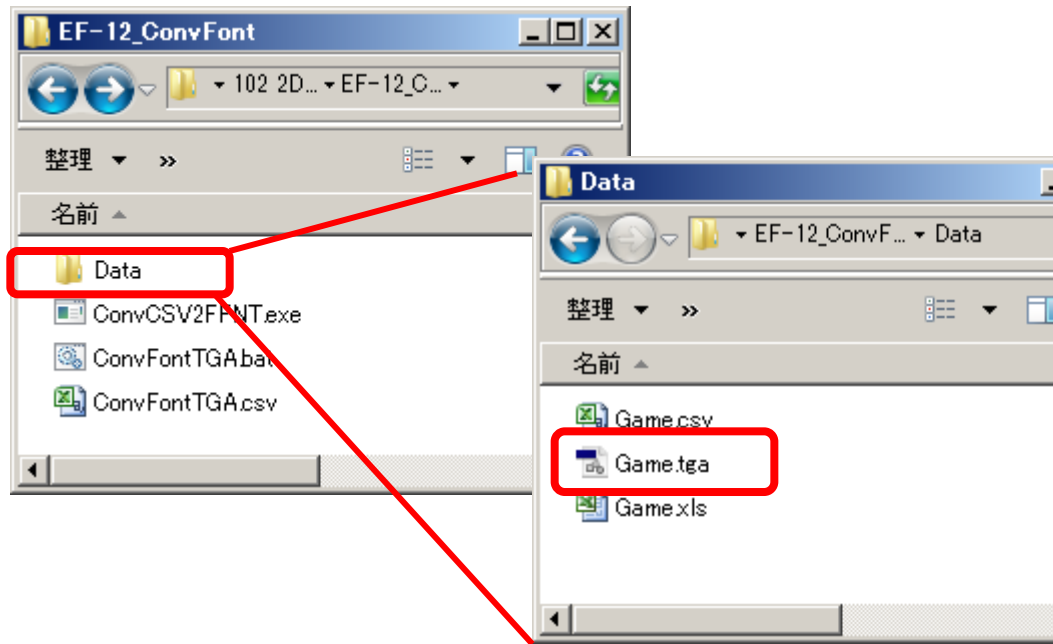


# EF-12 テキストフォントのカスタマイズ 2

- デバッグ用フォントFont.ffntはいじっても面白く無いので割愛しましょう。Sys.ffntは前述のとおり未使用なのでこれも割愛。よって**カスタマイズするのはGame.ffnt**です。
- 公式サイトの「開発ツール」ページから◆フォントコンバータ◆をダウンロードしてください。

# EF-12 テキストフォントのカスタマイズ 3

- EF-12\_ConvFont フォルダの中からGame.tgaを開きましょう。これのαチャンネルがフォントデータです。ここを描きなおしてください。

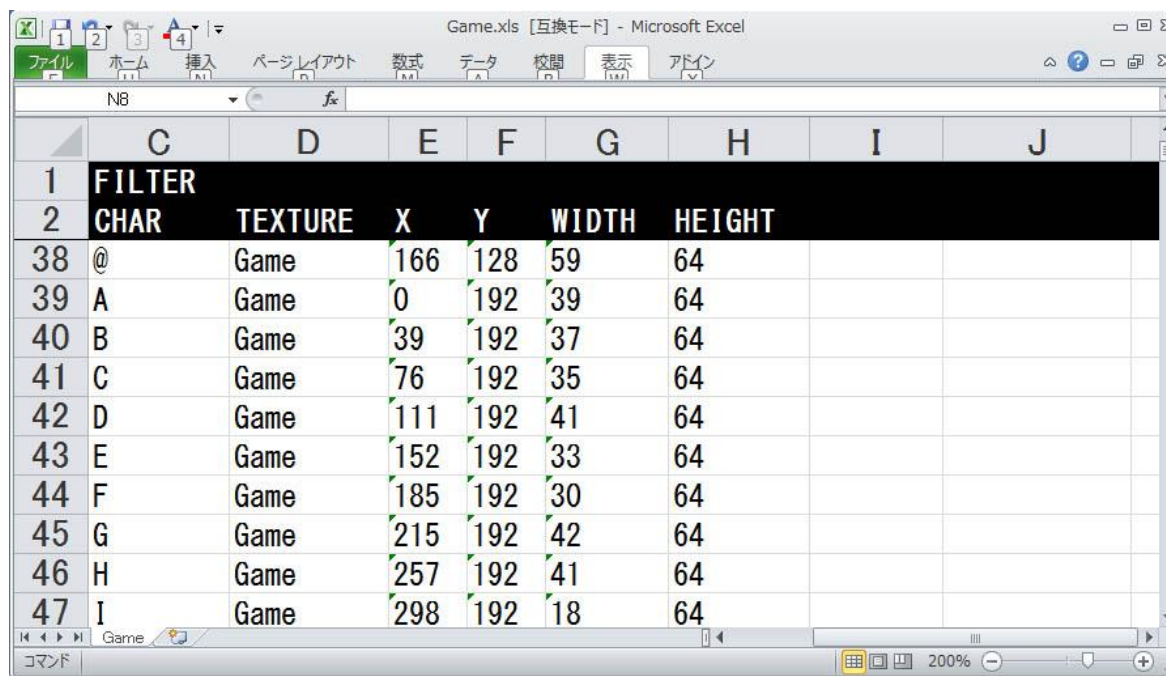


- テキストフォント自体にはカラー情報はありません。カラーは後から設定ファイルで乗せます(例えば¥data¥Gui¥Select¥ef12chaselect.ini)
- フォントサイズの微妙な拡張も同様です。
- プロポーショナルフォントなので字幅が文字によってバラバラです。現在の文字より字幅が大きいと表示が崩れます



# EF-12 フォント幅、高さを変えた場合

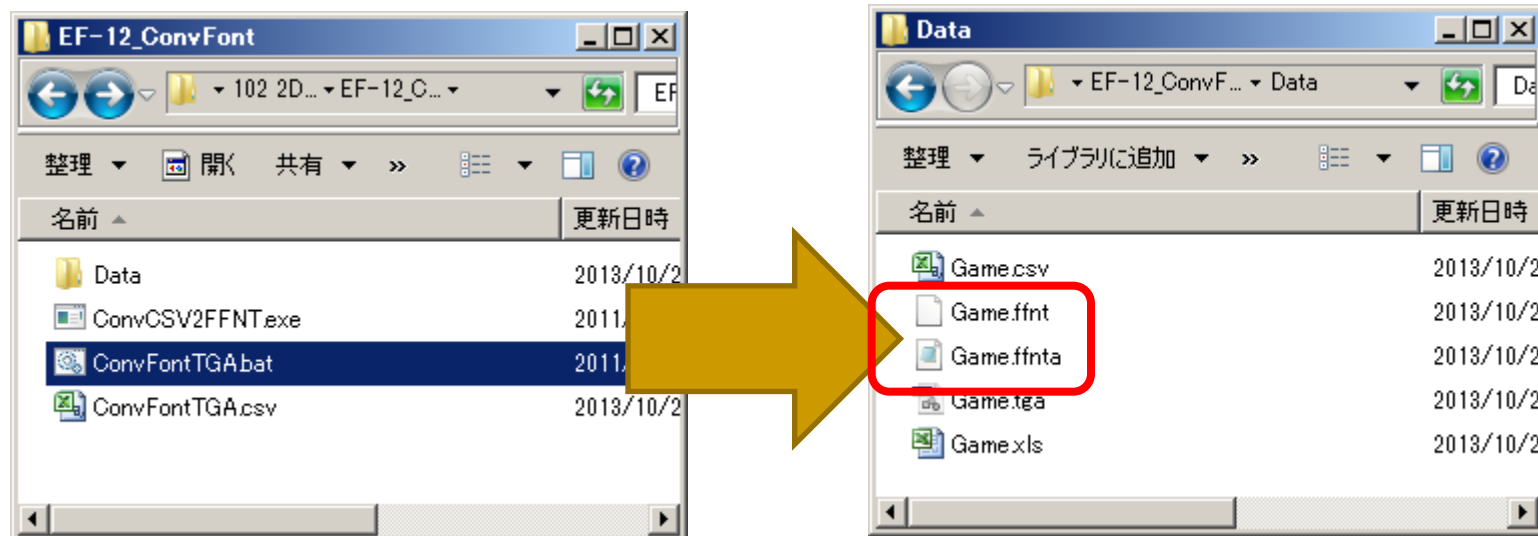
- 画像と同じフォルダ内のGame.xlsが画像内のフォントクリップ位置設定です。変更した文字はこのファイルでクリップ開始座標(X/Y)と文字の幅/高さを設定しなおしてください。Ctrl+sでセーブするとxlsとcsvが保存されます。



	C	D	E	F	G	H	I	J
1	FILTER							
2	CHAR	TEXTURE	X	Y	WIDTH	HEIGHT		
38	@	Game	166	128	59	64		
39	A	Game	0	192	39	64		
40	B	Game	39	192	37	64		
41	C	Game	76	192	35	64		
42	D	Game	111	192	41	64		
43	E	Game	152	192	33	64		
44	F	Game	185	192	30	64		
45	G	Game	215	192	42	64		
46	H	Game	257	192	41	64		
47	I	Game	298	192	18	64		

# EF-12 フォントのコンバート

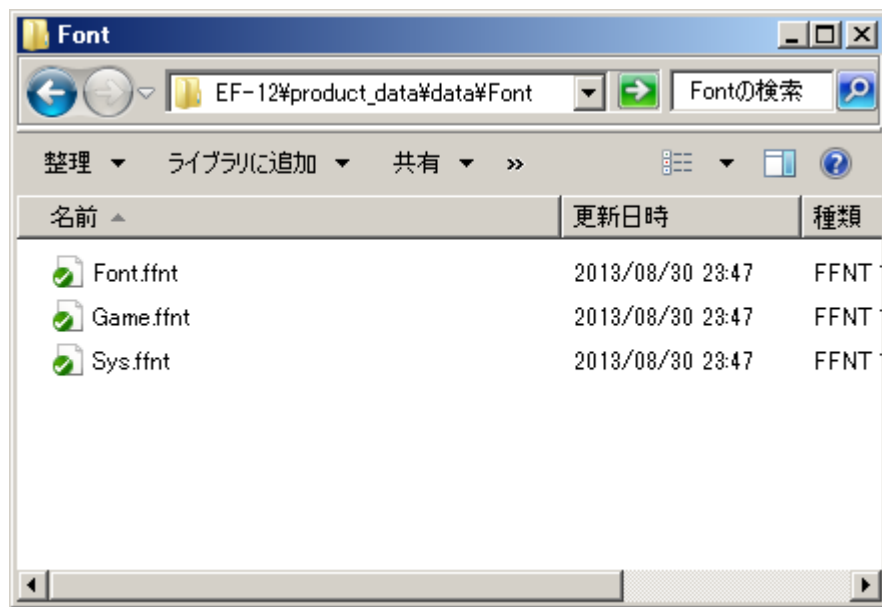
- Dataと同じ階層のConvFontTGA.batをダブルクリックしてください。



- Game.ffntとGame.ffntaが生成されます。ゲームにはGame.ffntを使用します。

# EF-12 EF-12に入れる

- Data¥Fontフォルダ内のGame.ffntを上書きしてゲームを起動すれば新しいフォントに変わっています。



Mだけ変えてみました

- フォントは作業自体は地味ですが簡単で、ゲームのイメージを変える目的には絶大な効果があります。
- 慣れたら外部設定ファイルで色やサイズ、表示位置なども変えてみましょう。