

A320開発キット 使い方マニュアル

Presents by Takamaro

2016/8/4

ファイル構成

- A320ウィングチップ用画像
 - a320_kit.pbx
 - a320_paint.png
- A320シャークレット用画像
 - a320s_kit.pbx
 - a320s_paint.png

必要なソフト

- ▶ pictbear SE
- ▶ makeobj.exe
- ▶ shade(必要な場合のみ)

作り方①

- ▶ まずは塗装を作りたい機体の_paintファイルから作成します。このファイルでは影を入れることはせず、ベタ塗りで色を配置してください。（アンチエイリアスをかけておくことを推奨します。）
- ▶ 翼の位置、エンジンの位置、胴体の位置はおおまかに描いてあるのでそれを目安にしてください。
- ▶ できるだけ明度の高い色を使用することをお勧めします。
- ▶ 背景の色はRGB=0,0,0からRGB=255,255,255に変更してください。

▼作成例（バニラエア）



作り方②

- ▶ ウィングチップの機体 → a320_kit.pbx
- ▶ シャークレットの機体 → a320s_kit.pbxを開きます。
- ▶ 一番下のレイヤーの画像を作り方①で作った画像と差し替えます。
- ▶ すべての可視レイヤーを結合してpngファイルとして保存します。

- ▶ 画像の作り方解説は以上です。
- ▶ datファイルを作る場合は、sourceフォルダのa320.datを参考にしてください。

作り方③

- ▶ 作り方②で作った画像と修正済みdatファイル、makeobj起動バッチ_for_A320.bat、makeobj.exeを同一ファイルに置きます。
- ▶ makeobj起動バッチ_for_A320.batをダブルクリックします。
- ▶ 「.pak」で終わるファイルが生成されたら、作成成功です。
- ▶ もしかすると、shadeあたりで画像を修正する必要があるかもしれません。