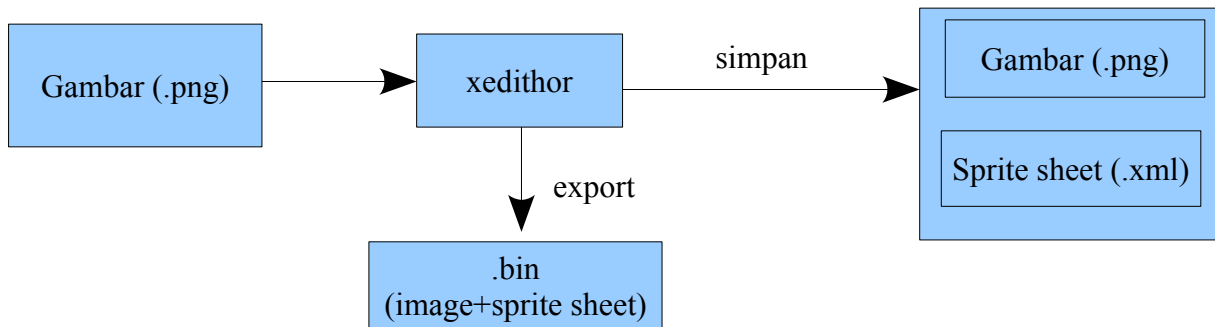
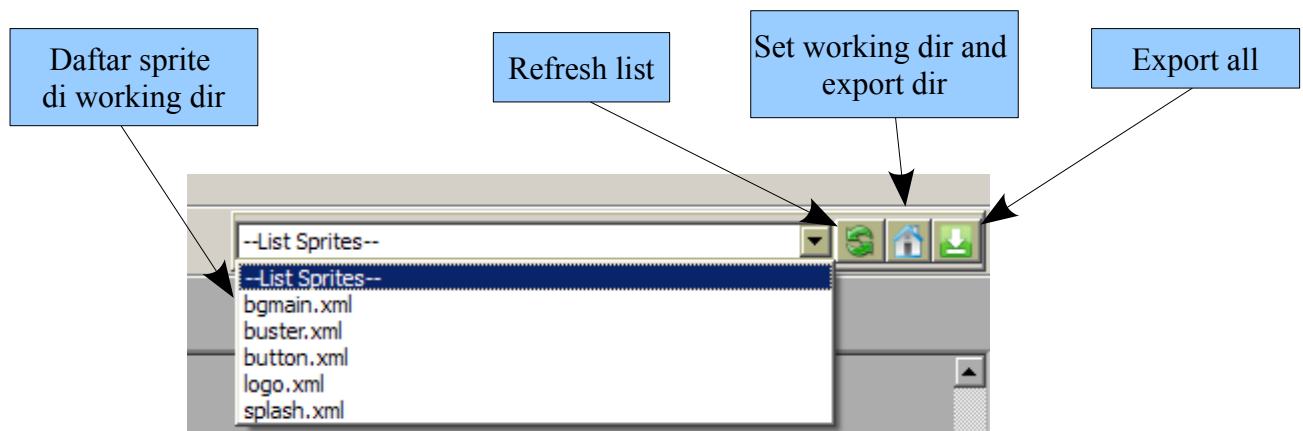


--apa--

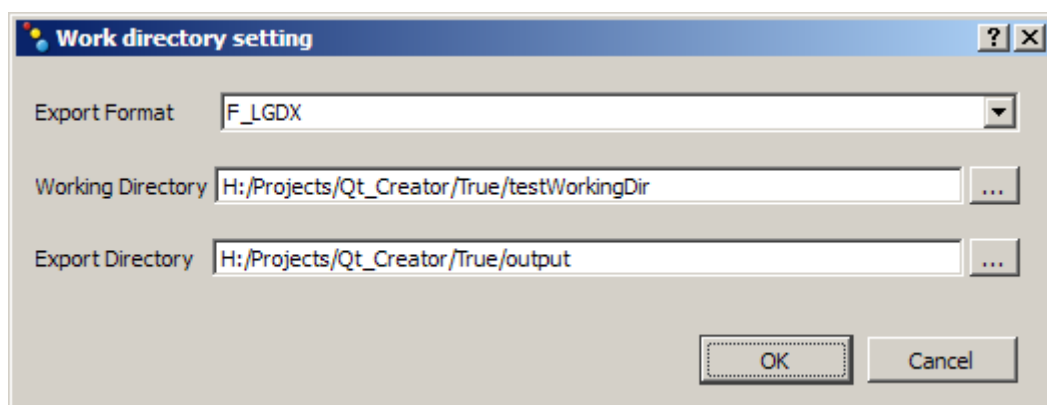
xedithor adalah 2D sprite editor atau lebih tepatnya 2d sprite sheet editor, tool untuk mempermudah dalam membuat dan mengorganiser 2D sprite asset dalam game. Jadi ini bukan alat untuk menggambar !. Dalam memakai program ini, diasumsikan sudah ada gambar yang siap dijadikan sprite. Dari gambar ini , kita bisa membuat frame 2D dan animasi 2D. Format penyimpanan sprite sheet adalah xml, dan sprite sheet yang sudah dibuat bisa di export ke file binary, yang nantinya bisa dibaca di code game.

**--memakai pertama kali--**

untuk memakainya, pertama harus mengatur “*working directory*” dan “*export directory*”. “*working directory*” adalah directory dimana semua sprite akan disimpan. “*export directory*” : directory dimana hasil export akan disimpan.



Tampilan setting :



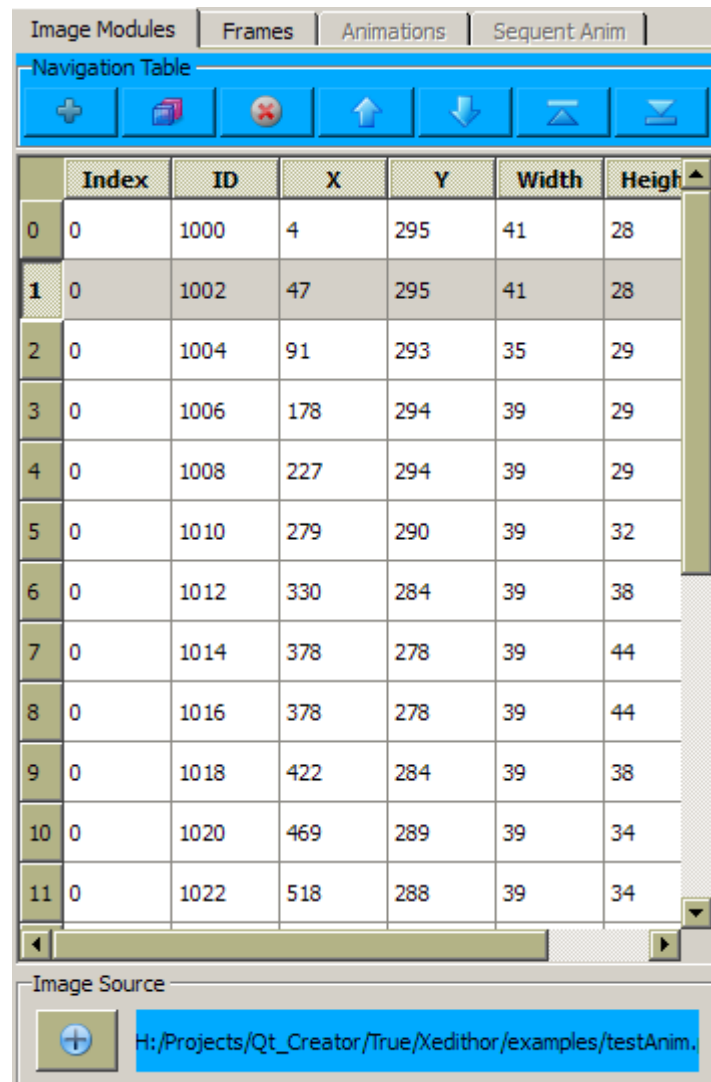
– membuat sprite--

basic tombol: dari kiri ke kanan: new, open existing sprite, save, single export file.



membuat module: tab module

untuk membuat sprite, pertama yang harus dilakukan adalah membuat module, untuk membuat module harus menentukan image source dari file luar seperti gambar diatas. Semua dilakukan di tab module. Module bisa dibuat dengan mengklik tombol “+” di navigation table, dan untuk meng-adjust x,y,width, height, anda bisa menggeser dan menarik rectangle selector di gambar yang sudah ter-load di xedithor.



membuat frames: tab frames

frame bisa dibuat setelah beberapa module terbuat. Sebuah frame terdiri dari 1 atau lebih module. Frame bisa dibuat dengan mengklik tombol “+” di navigation table. Untuk menambahkan module ke frame, select frame yang akan ditambah(di table atas) , lalu double klik di “List Module-frames” . Table bawah adalah informasi module dari frame yang diselect di table atas. Di table atas ini kolom yang bisa diatur adalah “Name”, yang merupakan nama frame. Nama frame ini nanti saat exporting sprite, digunakan untuk menamai frame saat membuat daftar constanta (di java, membuat interface)



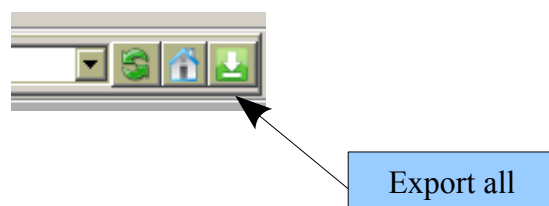
membuat animasi: tab animations.

Membuat animations tidak beda jauh dengan membuat frame. Sebuah animasi terdiri dari 2 atau lebih frame .Klik tombol “+” di navigation table. Untuk menambahkan frame ke animasi, select animasi yang akan ditambah(di table atas), lalu double klik di “List Module-frames”. Untuk play animasi , klik animasi di table atas. FPS (frame per second) bisa diatut melalui slide bar:



--exporting sprite--

Jika 1 atau lebih sprite sudah dibuat di “working directory” , export semua sprite bisa dilakukan melalui tombol :



export akan menghasilkan file binary untuk setiap sprite, dan interface untuk setiap sprite tersebut di “export directory”.

--format binary sprite--

Size of PNG			4 byte	
PNG			n byte	
0xEFFE0EEF			4 byte	
N module			4 byte	
N mod	Id module		4 byte	
	x		4 byte	
	y		4 byte	
	w		4 byte	
	h		4 byte	
0xFFFA0EFF			4 byte	
N frame			4 byte	
N F R A M E S	Id frame		4 byte	
	N module in frame		4 byte	
	N mod In frm	Module id		4 byte
		Offset x		4 byte
		Offset y		4 byte
		dummy		4 byte
		dummy		4 byte
0xEEEA0EFF		4 byte		
N anim		4 byte		
N A N I M	Id anim		4 byte	
	N frame in anim		4 byte	
	N frm In anim	frame id		4 byte
		Offset x		4 byte
		Offset y		4 byte
		dummy		2 byte
		dummy		2 byte