

ソフトについて

Steam版の「Wizardry外伝 五つの試練」の**カスタムポートレート**用画像を作成するためのツールです。

ツール名がポートレ「イ」ツールとなっているのは、作者が作成時に気付かなかったためです。

機能の概要

元となる画像(元画像)を、クリップしたり、拡大縮小したりして、**ステータス画面**と**戦闘画面**の各箇所に反映します。

反映した内容をエクスポートすることで、**カスタムポートレート**用画像ファイルを作成します。

編集がおかしいとき

編集操作が反映されない**不具合**を確認し修正を行いました。

まだ、他にも**不具合**があるかもしれませんので、もしおかしいと思ったら、**プロジェクトを別名保存して開き直して**もらえるとありがたいです。

各ウィンドウについて

元画像ウィンドウ

ステータスポートレイトクリップ

ステータス画面用のポートレイト(立ち絵)の切り抜きの位置と大きさを指定します。

境界線や選択時の色は**赤色**ベースです。

ステータスフェイスクリップ

ステータス画面用のフェイス(顔)の切り抜きの位置と大きさを指定します。

境界線や選択時の色は**青色**ベースです。

戦闘ポートレイトクリップ

戦闘画面用のポートレイト(立ち絵)の切り抜きの位置と大きさを指定します。

境界線や選択時の色は**マゼンタ**ベースです。

ステータス表示プレビューウィンドウ

ポートレート画像

ステータス画面でのポートレート画像の位置とスケール(サイズの倍率)を指定します。

画像は元画像ウィンドウでステータスポートレイトクリップされたものを使用します。

境界線や選択時の色は赤色ベースです。

フェイス画像

ステータス画面でのフェイス画像の位置の微調整を指定します。

画像は元画像ウィンドウでステータスフェイスクリップされたものを使用します。

境界線や選択時の色は青色ベースです。

ガイド1、ガイド2、ガイド3

チェックボックスのチェックで、各種ガイドの表示／非表示を切り替えます。

状態一覧

各状態を選択すると、その表示をプレビューできます。

各状態の画像は色を加工して作成していますが、その内容を編集することはできません。

戦闘表示プレビューウィンドウ

ポートレート画像

戦闘画面でのポートレート画像の位置とスケール(サイズの倍率)を指定します。

画像は元画像ウィンドウで戦闘ポートレイトクリップされたものを使用します。

境界線や選択時の色はマゼンタベースです。

ガイド1、ガイド2

チェックボックスのチェックで、各種ガイドの表示／非表示を切り替えます。

状態一覧

各状態を選択すると、その表示をプレビューできます。

各状態の画像は色を加工して作成していますが、その内容を編集することはできません。

操作方法

メニュー

- ファイル(F)
 - 元画像を開く ... 使用する元画像を開きます。
 - 開く(O) ... 保存したプロジェクトのJSONファイルを開きます。
 - 保存(S) ... 編集中の状態をプロジェクトとしてJSONファイルに保存します。
 - 名前を付けて保存 ... プロジェクトを名前を付けてJSONファイルに保存します。
 - 閉じる ... プロジェクトを閉じます。
 - 終了 ... ソフトを終了します。
- 編集(E)
 - やり直し(U) ... 変更した値を一つ元に戻します。
 - やり直しのやり直し(R) ... やり直しの操作を一つ元に戻します。
 - 選択解除 ... 選択したパーツをすべて選択解除します。
- エクスポート(X)
 - ポートレート画像を出力 ... カスタムポートレート用画像を指定したフォルダーに出力します。
 - ポートレート画像を出力(最適化／時間がかかります) ... PNGファイルをサイズの最適化しながら出力します。
- ウィンドウ(W)
 - 整頓 ... ウィンドウを整頓します。
 - 集める ... ウィンドウを集めます。
 - 最前面に移動 ... 選択したウィンドウを最前面に移動します。
- ヘルプ(H)
 - ヘルプ(H) ... ヘルプ(この文章)を表示します。
 - バージョン情報(V) ... バージョン情報を表示します。

ファイルのドラッグ & ドロップ

PNGファイルをエクスプローラーなどからドラッグ & ドロップすると、元画像として開きます。

プロジェクトとして保存したJSONファイルをエクスプローラーなどからドラッグ & ドロップすると、プロジェクトを開きます。

マウスの操作

全ウィンドウ共通

左クリックで各パーツ(各クリップや各画像)を選択、選択解除します。

パーツを選択した状態で左ボタンを押したままドラッグすると、位置を移動します。

元画像ウィンドウ

複数選択できる場所を**左クリック**した場合、**ステータスフェイスクリップ**、**ステータスポートレイトクリップ**、**戦闘ポートレイトクリップ**の順で選択を切り替えます。

パーツを選択した状態で**右ボタン**を押したまま**ドラッグ**すると、サイズを変更します。最初に**右ボタン**を押した位置によって基準となる四隅が変化します。

ステータス表示プレビューウィンドウ、戦闘表示プレビューウィンドウ

パーツを選択した状態で**ホイールボタン**を**上下に回転**すると、スケールを変更します。

キーボードの操作

全ウインドウ共通

ESCキーを押すと選択状態を解除します。

上下左右キーで選択したパーツを移動します。**SHIFTキー**を押しながら行くと移動量が増えます。

元画像ウィンドウ

CTRLキーを押しながら**上下左右キー**で選択したパーツのサイズを変更します。**SHIFTキー**を押しながら行くと変更量が増えます。

ステータス表示プレビューウィンドウ、戦闘表示プレビューウィンドウ

CTRLキーを押しながら**上下左右キー**で選択したパーツのスケールを変更します。**SHIFTキー**を押しながら行くと変更量が増えます。

未対応の機能

元画像は複数扱うことはできません。事前に複数の画像を編集で並べて一枚の画像にし、それを**元画像**にすることで擬似的に扱うことはできると思います。

各状態の画像ごとに、個別の画像を使用することはできません。

宝箱画面やプール画面など、主に状態以外の画像作成には対応していません。

Java (JVM) からの起動

自前のJava (JVM) で実行したいときは、下記のようにすると付属のJava (JVM) 無しで起動できます。

```
java -jar PortraitTool.exe
```