

NITRO-Viewer コントローラ

NITRO-Viewer コントローラの使い方

2008-04-08

任天堂株式会社発行

このドキュメントの内容は、機密情報であるため、**厳重な取り扱い、管理を行ってください。**

目次

1	はじめに	5
2	使用方法	5
2.1	NITRO-Viewerコントローラの起動	5
2.1.1	NITRO-Viewerコントローラの起動	5
2.1.2	他のWindowsアプリケーションでニンテンドーDSハードウェアと通信する場合	6
2.2	2D/3D同時プレビューモードと単独プレビューモードについて	6
2.2.1	2D/3D同時プレビューモード	6
2.2.2	単独プレビューモード	7
2.2.3	2D/3D同時プレビューモードと単独プレビューモードの切り替え	7
2.3	VRAMバンクの割り当て設定	7
3	詳細な使い方	8
3.1	ニンテンドーDSハードウェアのリセット	8
3.2	ニンテンドーDSハードウェアとの切断	9
3.3	ニンテンドーDS用ROMファイルを読み込む	9
3.4	ensataでの動作	9
3.5	バージョン情報	9



図 1-1	概念図	5
図 2-1	NITRO-Viewerコントローラの起動画面	6
図 2-2	[VRAMバンクの割り当て]ダイアログ	8

改訂履歴

改訂日	改訂内容
2008-04-08	1. 改訂履歴の書式を変更 2. 副題とページのヘッダを修正
2005-01-18	1. NITRO をニンテンドーDS に変更。
2004-10-29	1. ISNITRO. dll に依存する旨を追加。
2004-08-30	1. 共有モードと専有モードの表現を 2D/3D 同時プレビューモードと単独プレビューモードに変更。
2004-07-15	1. 初版

NITRO-Viewerコントローラの更新履歴

版	更新日	更 新 内 容
1.0.0	2005-01-18	1. IS-CGB/AGB-EMULATOR への対応の削除。
0.8.3	2004-12-02	1. 前回起動時のウィンドウ表示位置の復元
0.7.3	2004-10-29	1. アイコンイメージの変更
0.7.0	2004-10-12	1. IS-NITRO-UIC の対応。
0.6.0	2004-09-13	1. 「ensata」モードの追加。
0.5.0	2004-08-30	1. メニューやダイアログのテキストの英語版の作成。
0.4.4	2004-08-17	1. 「VRAM バンクの割り当て」ダイアログの cancel ボタンのつづり間違いの修正(マニュアル修正箇所「VRAM バンクの割り当て」イメージ)。 2. ISNITRO.dll のバージョン表示を 3 桁から 4 桁に変更。
0.4.1	2004-07-15	1. 初版

1 はじめに

NITRO-Viewer コントローラはニンテンドーDS ハードウェア上で動作する NITRO-Viewer と Windows アプリケーションの 3D マテリアルエディタおよび NITRO-CHARACTER とのデータの橋渡しを行う Windows アプリケーションです。また、NITRO-Viewer が使用するニンテンドーDS ハードウェアのリソースの割り当てを設定する機能もあります。以降、この NITRO-Viewer コントローラの使い方について説明します。

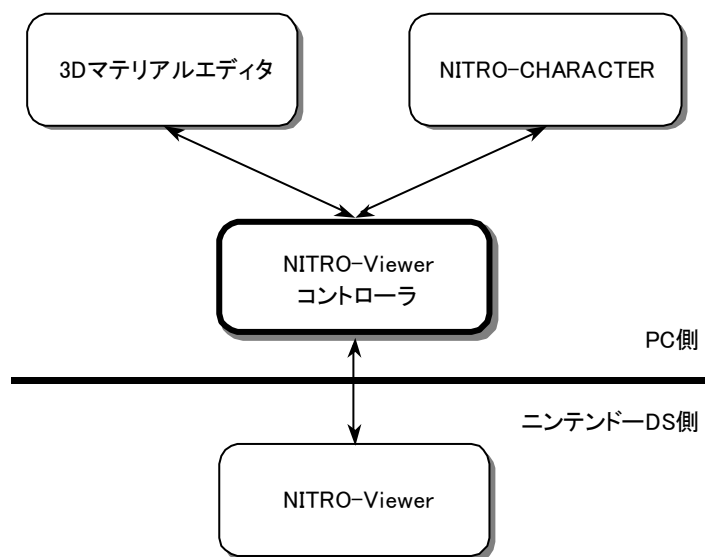


図 1-1 概念図

2 使用方法

2.1 NITRO-Viewerコントローラの起動

2.1.1 NITRO-Viewerコントローラの起動

NITRO-Viewer コントローラを起動する手順を以下に示します。

- (1) “NITRO-Viewer_Controller”ショートカットファイルをダブルクリックします。すると NITRO-Viewer コントローラが起動し、ウィンドウが表示されます。

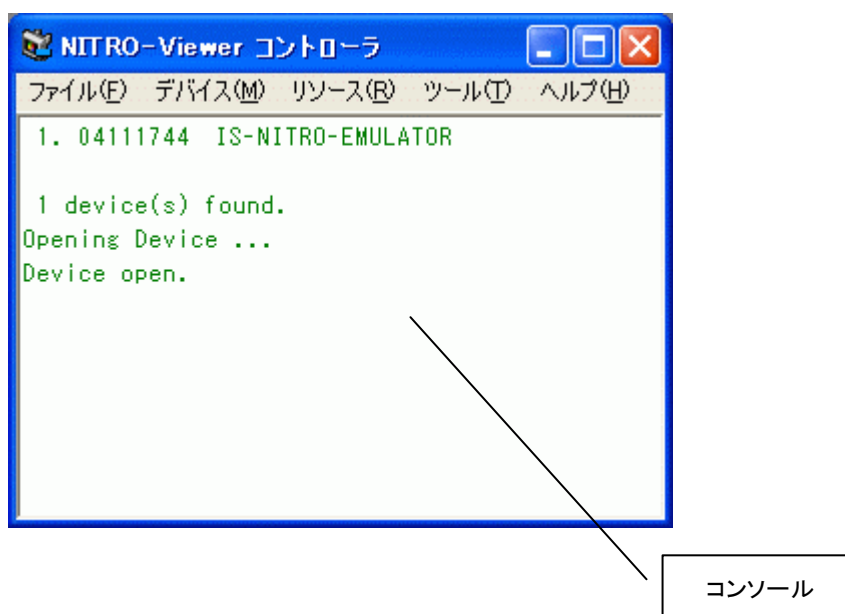


図 2-1 NITRO-Viewer コントローラの起動画面

- (2) 接続したデバイスが IS-NITRO-EMULATOR の場合は、しばらくするとニンテンドーDS ハードウェア上で NITRO-Viewer が起動します。

※コンソールに表示される内容は基本的に気にしなくても構いません。

IS-NITRO-EMULATOR や IS-NITRO-UIC を利用する場合は、“ISNITRO.dll”がシステムにインストールされている必要があります。

“ISNITRO.dll”は、IS-NITRO-DEBUGGER ソフトウェアをインストールすることで、システムにインストールされます。

2.1.2 他のWindowsアプリケーションでニンテンドーDSハードウェアと通信する場合

NITRO-Viewer コントローラが起動している間は、3D マテリアルエディタと NITRO-Viewer 以外の Windows アプリケーションとニンテンドーDS ハードウェアとの通信を行うことは出来ません。他の Windows アプリケーションでニンテンドーDS ハードウェアと通信を行う場合は、一旦 NITRO-Viewer コントローラを終了させてください。

2.2 2D/3D同時プレビューモードと単独プレビューモードについて

3D マテリアルエディタと NITRO-CHARACTER が NITRO-Viewer と接続するとき、2 つの接続の状態があります。3D マテリアルエディタと NITRO-CHARACTER が同時に NITRO-Viewer と接続可能な状態と、どちらか一方のみが接続できる状態です。2 つ同時に接続できる状態を「2D/3D 同時プレビューモード」、どちらか一方しか接続できない状態を「単独プレビューモード」といいます。

2.2.1 2D/3D同時プレビューモード

2D/3D 同時プレビューモードでは、NITRO-CHARACTER と NITRO-Viewer の両方のプレビュー画面を合成して

同時に表示する事が可能です。ただし、適切に表示させるにはニンテンドーDS ハードウェアのリソースをどちらのアプリケーション用に配分するかを決める必要があります。この方法は次節で説明します。

2.2.2 単独プレビューモード

単独プレビューモードの場合は、どちらか一方のアプリケーションしか NITRO-Viewer と接続できません。例えば、3D マテリアルエディタが既に接続している状態で、NITRO-CHARACTER が NITRO-Viewer と接続することは出来ません。NITRO-CHARACTER と接続するためには、一旦 3D マテリアルエディタと NITRO-Viewer 間の接続を解除する必要があります。

2.2.3 2D/3D同時プレビューモードと単独プレビューモードの切り替え

2D/3D 同時プレビューモードと単独プレビューモードの切り替えは、NITRO-Viewer コントローラで [リソース]メニューの[共有モード]メニュー項目のチェックを付けたり外したりすることで行います。モードを切り替えると、NITRO-Viewer をリセットします。

- [共有モード]メニュー項目にチェックが付いている場合、2D/3D 同時プレビューモードです。
- [共有モード]メニュー項目にチェックが付いていない場合、単独プレビューモードです。

2.3 VRAMバンクの割り当て設定

NITRO-Viewer で使用する VRAM バンクの割り当てを行うことが出来ます。

- (1) [リソース]メニューの[VRAM バンク割り当て]メニュー項目を選択すると、[VRAM バンク割り当て]ダイアログが表示されます。

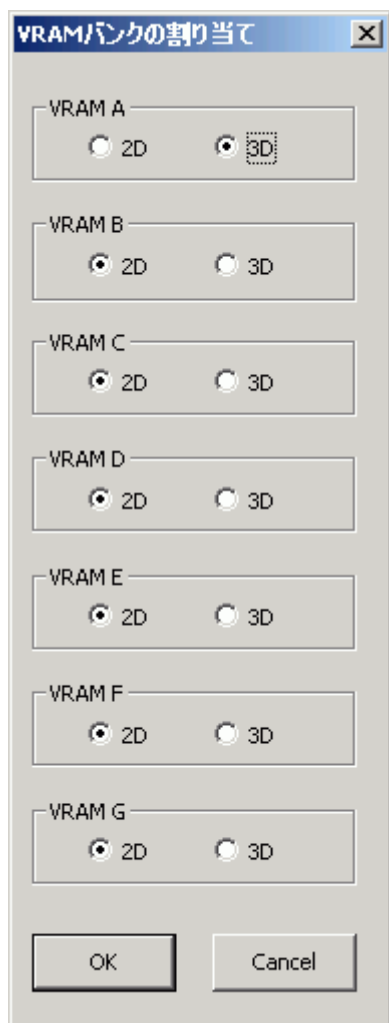


図 2-2 [VRAM バンクの割り当て]ダイアログ

- (2) VRAM バンク A～G までを[2D]用か[3D]用のどちらかに割り当てます。
- (3) [OK]ボタンを押し、ダイアログを終了します。

3 詳細な使い方

3.1 ニンテンドーDSハードウェアのリセット

IS-NITRO-EMULATOR と接続している場合は、ニンテンドーDS ハードウェアに対してリセットをかけることが出来ます。次にリセットするための手順を示します。

- (1) [デバイス]メニューの[リセット]メニュー項目を選択します。
- (2) ニンテンドーDS ハードウェアがリセットされます。

3.2 ニンテンドーDSハードウェアとの切断

NITRO-Viewer コントローラを起動しニンテンドーDS ハードウェアとの通信を開始すると、3D マテリアルエディタと NITRO-CHARACTER 以外の Windows アプリケーションがニンテンドーDS ハードウェアと通信することは出来なくなります。NITRO-Viewer コントローラを終了させると他の Windows アプリケーションがニンテンドーDS ハードウェアと通信出来るようになりますが、NITRO-Viewer コントローラを終了させなくても NITRO-Viewer コントローラとニンテンドーDS ハードウェアとの通信を解除することで他の Windows アプリケーションがニンテンドーDS ハードウェアと通信出来るようになります。次に接続を解除するための手順を示します。

- (1) [デバイス]メニューの[切断]メニュー項目を選択します。

再度、ニンテンドーDS ハードウェアと通信を行うためには、まずニンテンドーDS ハードウェアと接続する必要があります。次に接続するための手順を示します。

- (1) [デバイス]メニューの[接続]メニュー項目を選択します。

3.3 ニンテンドーDS用ROMファイルを読み込む

IS-NITRO-EMULATOR と接続している場合は、ニンテンドーDS 用 ROM ファイルを読み込むことが出来ます。次に ROM ファイルを読み込むための手順を示します。

- (1) [ファイル]メニューの[開く]を選択し、[ファイルを開く]ダイアログを表示します。
- (2) [ファイルを開く]ダイアログで、読み込みたい ROM ファイルを選択します。
- (3) ROM ファイルが読み込まれてハードウェアがリセットされた後に、しばらくするとプログラムが実行を開始します。

3.4 ensataでの動作

ニンテンドーDS ハードウェア上でニンテンドーDS 用プログラムを動作させる代わりに、ニンテンドーDS のソフトウェアエミュレータである ensata 上でニンテンドーDS 用プログラムを動作させることが可能です。ニンテンドーDS ハードウェアと接続されていない状態で、[デバイス]メニューの[ensata]メニュー項目にチェックを付けると、ニンテンドーDS 用プログラムが ensata 上で動作するようになります。

3.5 バージョン情報

NITRO-Viewer コントローラのバージョンと、使用しているライブラリモジュールのバージョンの確認が出来ます。次にバージョン情報ダイアログを表示する手順を示します。

- (1) [ヘルプ]メニューの[バージョン情報]メニュー項目を選択します。
- (2) バージョン情報ダイアログが表示されます。

Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

その他、記載されている会社名、製品名等は、各社の登録商標または商標です。

© 2004-2008 Nintendo

任天堂株式会社の許諾を得ることなく、本書に記載されている内容の一部あるいは全部を無断で複製・複写・転写・頒布・貸与することを禁じます。