

**FRUITY スペクトラムバーフェイス仕様**  
Version 1.0

2013.9 - IT雑技団

基本事項

項目		内容	備考
ファイル	形式	256色のビットマップ。	
	サイズ	1x1 ~ 100x100	
ファイル名	拡張子	SBF	ファイル名から拡張子を除いた部分がフェイス名としてFRUITYに表示されます。
	推奨命名規則	フェイス名[作者名].SBF	
デザイン	注意事項	フェイスと呼んでいますが、スペクトラムバーではセグメント1つの形状のことになります。	
配布	ファイル名	説明書は可能な限り標準フォーマットとファイル形式を使用し、フェイスのファイル名と同じにしてください。	フェイスを配布する場合は、必ず説明書を添付してください。
	ファイル形式	単純テキスト(TXT)	
	フォーマット	別途「フェイス説明標準フォーマット.TXT」を取得して確認してください。	

# パレット仕様

パレットNo.	内容		備考
0	セグメント色	左右混成時、左チャンネル用。	チャンネル指定が [左右混成] でない場合、No.0,1,2 は同時に点灯／消灯する。
1	セグメント色	左右混成時、右チャンネル用。	
2	セグメント色／背景色	左右混成時、背景色。	
3～253	任意	この範囲のパレットは、動作中に一切変更されない。	固定の色(デザイン)を表示させたい場合に使用。
254	背景色	常に背景色。	
255	制御	R セグメントの横間隔。	Rのセグメント横間隔は、セグメントとセグメントの間隔であり、メーターの端からセグメントまでの間隔には用いられない。
		G 未使用。	
		B 未使用。	

パレットが次の通りとした時の、各種デザインが結果としてどのように表示されるか以下に記します。

#### パレット

0	左チャンネル用
1	右チャンネル用
2	(背景色)
254	背景色用

No.255 のRは、それぞれのサンプルにて。  
 なお、動作時のセグメント色は**オレンジ**、背景色は**黒**とする。

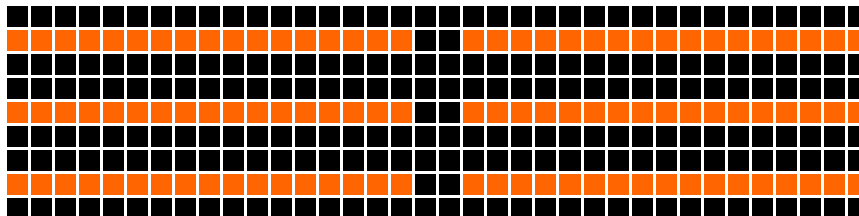
#### サンプル1



横17、縦3の256色ビットマップ

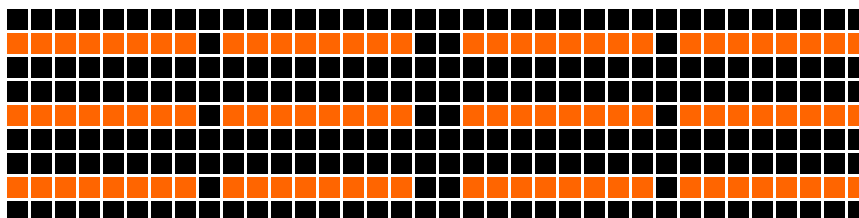
No.255 R=2

#### 左右混成以外



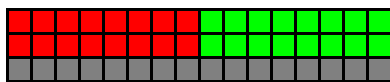
左右混成ではない場合、No0,1,2 は同時に点灯／消灯するので、全てがオレンジ色になる。  
 セグメントの縦間隔は結果として2となり、セグメントの横間隔はRで指定した通り2。

#### 左右混成



左右混成の場合、No,2 は背景色になりセグメントは左右に分割されて見える。  
 No.0 で描かれた部分が左チャンネルのレベルに対応し、No.1 で描かれた部分が右チャンネルのレベルに対応して表示される。  
 セグメントの縦間隔は結果として2となり、セグメントの横間隔はRで指定した通り2。

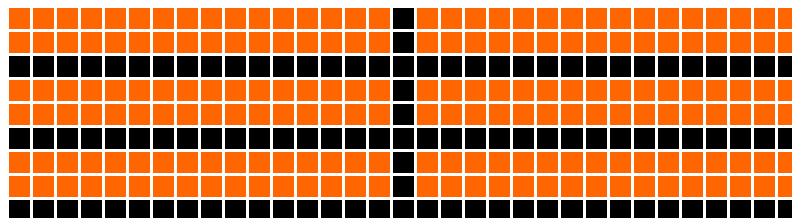
## サンプル2



横16、縦3の256色ビットマップ

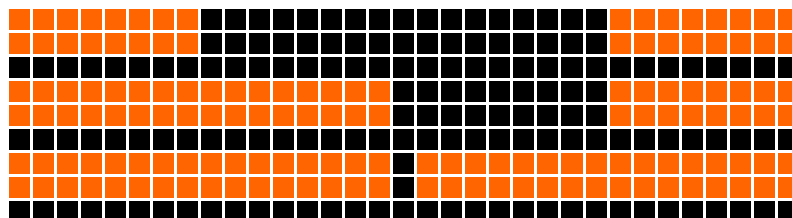
No.255 R=1

### 左右混成以外



左右混成ではない場合、No0,1 は同時に点灯／消灯するので、全てがオレンジ色になる。  
セグメントの縦間隔は結果として1となり、セグメントの横間隔はRで指定した通り1。

### 左右混成



No.2 が使用されていないので、セグメントは分割されて見えない。（左右でレベルが異なっていれば、左右の片方が点灯、片方が消灯となるので、その部分で左右の分割が見て取れる。）  
No.0 で描かれた部分が左チャンネルのレベルに対応し、No.1 で描かれた部分が右チャンネルのレベルに対応して表示される。  
セグメントの縦間隔は結果として1となり、セグメントの横間隔はRで指定した通り1。

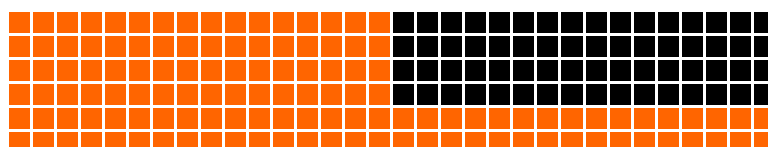
## サンプル3



横16、縦2の256色ビットマップ

No.255 R=0

### 全ての時



左右混成かどうかに関わらず、左チャンネル用しか用いていないので左チャンネルのレベルしか表示できない。（チャンネル設定を右にした場合、何も表示されない（背景色のみ）ことになる。）  
セグメントの縦間隔は結果として0となり、セグメントの横間隔はRで指定した通り0。