

SEGASATURN Developer's Documentation Rel.2/ホームページ

Developer's DocumentationElectronic Version

Document Version2.501997/08/25

HARDWARE MANUAL

PROGRAMMER'S GUIDE

SGL USER'S MANUAL

SOUND MANUAL

GRAPHIC TOOLS GUIDE

MOVIE TOOLS GUIDE

ソフトウェア作成基準

Developer's Information

SEGASATURN FAQ

1996年 5月 初版 発行

1997年 8月 第2版 発行 (変更履歴)

発行 株式会社 セガ・エンタープライゼス

発行年月 1997年8月

本コンテンツは、フレーム機能対応のブラウザでも閲覧できます。

☒掲載されている製品名は、一般に各社の商標または登録商標です。

☒本コンテンツの一部または全てを無断で、いかなる形態でも複写、複製、転載することを禁じます。

☒本コンテンツの内容は、予告なしに変更されることがあります。

☒変更が生じた際には、変更内容を明示した資料を提供いたします。

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

[グラフィックツールガイド/もくじ](#) [ホーム](#) [セガサターン](#) [グラフィックツールガイド](#)
[segasaturngraphic tool guide](#) [Macintosh版ツール](#) [SEGA 3D Editor](#) [Map/Screen Editor](#) [Quick Viewer](#)
[SEGA Converter](#) [SEGA Painter](#) [Sprite Editor](#) [Windows95版ツール](#) [3D背景モデリングツール](#) [3D](#)
[EDITOR](#) [MAP EDITOR](#) [SEGA CONVERTER](#) [SS Monitor](#) [データフォーマット集](#) [Macツール版](#)
[DGTフォーマット](#) [DGT2フォーマット](#) [SEGA2Dフォーマット](#) [SEGA3Dフォーマット](#)
[SpriteEditorテキストフォーマット](#) [SpriteEditorバイナリフォーマット](#) [Winツール版](#)
[POFフォーマット](#) [SGTXフォーマット](#) [SG3Dフォーマット](#) [STTフォーマット](#) [SSSDK使用フォーマット](#)
[ホーム](#) Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

PROGRAMMER'S GUIDE/もくじ

ホーム

セガサターンプログラマーズガイド

segasaturnprogrammer's guide

『イントロダクションマニュアル』

ソフトウェアシステムガイド

『BOOT ROMユーザーズマニュアル』

『DISCフォーマット規格仕様書』

システムライブラリユーザーズガイド

『システムプログラムユーザーズマニュアル』

『SMPCインタフェースユーザーズマニュアル』

『バックアップライブラリユーザーズマニュアル』

『CD通信インタフェースユーザーズマニュアル』

(CDパート)

(MPEGパート)

プログラムライブラリユーザーズガイド 1 <CD関連>

『ファイルシステムライブラリユーザーズマニュアル』

『ストリームシステムライブラリユーザーズマニュアル』

『MPEGライブラリユーザーズマニュアル』

『分岐再生ライブラリユーザーズマニュアル』

プログラムライブラリユーザーズガイド 2 <グラフィックス関連>

『VDP1ライブラリユーザーズマニュアル』

『VDP2ライブラリユーザーズマニュアル』

『数学計算ライブラリユーザーズマニュアル』

『DSPインタフェースライブラリユーザーズマニュアル』

プログラムライブラリユーザーズガイド 3

『サウンド I/F ライブラリユーザーズマニュアル』

『サターンサウンドドライバ プログラマーズガイド』

『DMAライブラリユーザーズマニュアル』

『キャッシュライブラリユーザーズマニュアル』

『割り込み管理ライブラリユーザーズマニュアル』

『メモリ管理ライブラリユーザーズマニュアル』
『タイマライブラリユーザーズマニュアル』
『デバッグサポートライブラリユーザーズマニュアル』
『圧縮伸張ライブラリユーザーズマニュアル』
『PCM・ADPCM再生ライブラリユーザーズマニュアル』
『Cinepak for サターンユーザーズマニュアル』

C D ツールガイド

『簡易CDシミュレータユーザーズマニュアル』
『バーチャルCDシステムユーザーズマニュアル』
『CDビルダXBLDユーザーズマニュアル』
『CDビルダスクリプト文法マニュアル』
『ライトワンスシステムユーザーズマニュアル』
『追記ライトワンスシステムADDCDWユーザーズマニュアル』

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

SEGASATURN Developr's Information Index / 96/11/08

ホーム

SEGASATURN

Developer's Information

1997年3月17日 現在

番 号

発行日

有/無

件 名

No.1 94/09/30 有効 サターン用CDドライブのデューティ比

No.2 94/09/30 有効 プリエンファシス使用禁止

No.3 94/09/30 有効 使用可能なライトワンス関連機器に関して

No.4 94/10/19 有効 ソフトウェア作成基準の配布

No.5 94/10/07 有効 セガサターン用CD-ROMでのリードリトライの件

No.6 94/10/20 有効 必ず使用しなければいけないソフトウェアライブラリ

Document Title

No. 7	94/10/19	無効	ディスクフォーマットの規格仕様変更
No. 8	94/10/25	無効	CD通信インタフェースVer0.9追加資料
No. 9	94/10/31	有効	セーブデータの「使用量」に関する規定
No.10	94/10/26	無効	SCU仕様変更による制限事項・注意事項
No.11	94/12/02	無効	ブートシステム情報提供
No.12	94/12/12	無効	VDP2の仕様変更
No.13	94/12/12	無効	VDP2マニュアル補足
No.14	94/12/19	無効	VDP2ビットマップに関する詳細説明
No.15	95/01/17	無効	VDP1ユーザーズマニュアルのバグ
No.16	95/01/17	無効	SCUユーザーズマニュアル 補足
No.17	95/01/17	無効	ミッションスティック仕様変更
No.18	95/01/20	有効	システムプログラムに関する使用制限
No.19	95/01/20	有効	GFS使用時のCDブロックの初期化方法
No.20	95/01/20	無効	ファイルシステムライブラリ マニュアルの修正
No.21	95/01/20	有効	GFS_Init、GFS_LoadDir関数のエラーリカバリ
No.22	95/01/20	有効	VDP1&VDP2水平方向解像度の設定に関して
No.23	95/01/20	有効	VDP1&VDP2インタレース設定に関して
No.24	95/01/20	有効	VDP2をハイレゾモードに設定した場合の注意事項
No.25	95/01/20	有効	VDP1においてパレット形式のスプライトを使用する場合
No.26	95/02/15	無効	GFSライブラリ/ディレクトリ取得関数の追加
No.27	95/02/06	有効	SMPCにセーブされているフラグのモノラル・言語設定
No.28	95/02/06	有効	デュアルCPU使用方法資料・添付資料
No.29	95/03/15	有効	CD-DAボリュームの設定について
No.30	95/03/13	有効	バーチャルCDのHDD使用量についての補足情報
No.31	95/03/16	有効	出荷地域別、対応エリアシンボル及びエリアシンボル
No.32	95/04/04	有効	海外向けセガサターン本体と用周辺機器の色、形状について

Document Title

No.33	95/04/20	無効	「VDP2の仕様変更」の追加情報
No.34	95/06/21	有効	アナログミッションスティックマニュアル
No.35	95/06/21	有効	1stリードファイル領域の変更
No.36	95/09/28	有効	ハードウェアチップの初期化について
No.37	95/09/28	無効	「VDP2の仕様変更」の追加情報
No.38	95/09/28	有効	レーシングコントローラー マニュアル
No.39	96/02/16	有効	SCU-DMAの転送バイト数についての補足
No.40	96/02/16	有効	対応ペリフェラル・キャラクタコードの追加
No.41	96/02/16	有効	バーチャガンユーザーズマニュアル Ver1.00
No.42	96/05/08	有効	SMPC使用上の諸注意
No.43	96/05/08	有効	マルチコントローラユーザーズマニュアルVer1.00
No.44	96/05/08	有効	シャトルマウスの補足説明
No.45	96/05/08	有効	サターンキーボードの補足説明
No.46	96/05/08	有効	データカートリッジ・マニュアルVer1.00
No.47	96/09/31	有効	拡張ラムカートリッジ・マニュアルVer1.00
No.48	96/09/31	有効	セガサターン開発ツール区分
No.49	97/03/17	有効	SCU・加算値レジスタに関する制限事項
No.50	97/03/17	有効	ツインスティック・ユーザーズマニュアル Ver0.90
No.51	97/03/17	有効	68000での使用禁止命令
No.52	97/03/17	有効	バックアップライブラリ作業領域サイズ

●無効情報とは

無効情報は、マニュアルなどの正誤情報やバージョンアップなどにより現在使用されなくなった

情報です。上記リストでは、件名にリンクはしていませんが「無効」をクリックすると内容を閲覧することが出来ますがこれはあくまでも無効情報です。

●項目間のリンクについての注意点

各項目を連続して閲覧出来るように各ページ内に前後に移動するリンクを施しておりますが有効情報のみリンクしています。

[ホーム](#)

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

オンラインマニュアルVer2.50変更履歴

ホーム

セガサターン

オンラインマニュアルVer.2.50

変更履歴

「Developer's Documentation Vol.1.Electronic Version Rel.1」 らか今回の
Ver.2.50への変更または、新規追加マニュアルをリストアップしました。

HARDWARE MANUAL

【・】 セガサターン概要マニュアル

【・】 SCUマニュアル

【・】 SCSPマニュアル

【・】 SMPCマニュアル

【・】 VDP1マニュアル

【・】 VDP2マニュアル

PROGRAMMER'S GUIDE

- 【・】 SMPC I/Fユーザーズマニュアル
- 【・】 バックアップライブラリユーザーズマニュアル
- 【新】 CD通信I/F・MPEGパート
- 【・】 ファイルシステムユーザーズマニュアル
- 【・】 ストリームシステムユーザーズマニュアル
- 【・】 MPEGライブラリユーザーズマニュアル
- 【・】 分岐再生ライブラリユーザーズマニュアル
- 【・】 VDP2ライブラリユーザーズマニュアル
- 【・】 PCM・ADPCM再生ライブラリユーザーズマニュアル
- 【・】 バーチャルC Dシステムユーザーズマニュアル
- 【新】 CDビルダXBLDユーザーズマニュアル
- 【新】 CDビルダスクリプト文法マニュアル
- 【新】 追記ライトワンスシステムADDCDWユーザーズマニュアル

SGL USER'S MANUAL

- 【・】 S G L チュートリアル
- 【新】 S G L リファレンス（内容が全取り替えのため）

☒SOUND MANUAL

- 【新】 サターンサウンドドライバ2.20 プログラマーズガイド
- 【新】 サウンド開発ノウハウ集
- 【新】 シーケンスに関するエラー集
- 【新】 サターンサウンドボックスチェック方法
- 【新】 トーンエディタユーザーズマニュアル
- 【新】 ADPCM Encoderユーザーズマニュアル

GRAPHIC TOOLS GUIDE

Windows95版ツール

☒ 【新】 3D背景モデリングツール

【新】 3D EDITOR

【新】 MAP EDITOR

【新】 SEGA CONVERTER

【新】 SS Monitor

MOVIE TOOLS GUIDE

【新】 MOVIE TOOLS GUIDE

ソフトウェア作成基準

【新】 作成基準Ver.3.00

Developer's Information

【新】 Dev.Info.

SEGASATURN FAQ

【新】 FAQ

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

SEGASATURN FAQ/もくじ

ホーム

セガサターン

F A Q

Ver.1.03

はじめに

このFAQは、テクニカルサポートで開設している「技術情報フォーラム」での質問を中心にテクニカルサポートに寄せられた比較的事例の多い質問をまとめたものです。

このFAQは、セガサターンの開発者向けに作成された技術文書です。もし、直接開発に携わっていない場合、必ず外注会社等の開発を実際に行なっている現場へ回してください。(開発者にとっては非常に重要な文書です。)

テクニカルサポートに御質問される際にはまず一度この文書に目を通しこのFAQのみで解決できる問題であるかどうかお調べてください。

開発環境

UNIX環境

Programming Box関連

ICE/EVAボード関連

Hitach Compiler関連

CartDev + DevSATURN環境

GNU開発環境

SNASM関連

VCD/簡易CDシミュレータ関連

XBAND

その他

プログラム全般

DMA

Work RAM High & Low

CDアクセス関連

VDP

バックアップ

SOUND

その他

S B L プログラミング関連

VDP

SOUND

ペリフェラル

その他

S G L プログラミング関連

スプライト/ポリゴン

スクロール

システム

スレーブCPU

CDアクセス

その他

Movie関連

概要

ツール

Cinepak

TrueMotion

MPEG

Graphicツール/フォーマット

Macintosh用ツール

Windows用ツール

SOFTIMAGE

その他

サウンド概要/ツール

概要

ツール全般

サウンドシミュレータ

トーンエディタ

DSPリンカ

サウンドドライバ

その他サウンドツール関連

ADPCM

AIFF

CDDA

ハードウェア

その他

ネットワーク/モデム

プログラミング

その他

ソフトウェア作成基準

その他

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

SGL MANUAL INDEX

ホーム

SGL User's Manual

SEGASATURN 3D GAME LIBRARY

監修のことば

『S G L チュートリアル』

はじめに

開発環境

PROGRAMMER'S TUTORIAL

SOFTIMAGE SATURN MODULE TUTORIAL

SOUND TUTORIAL

データの受け渡し

『S G L リファレンス』

関数リファレンス

構造体リファレンス

SGL補足マニュアル

SGLシステム変数一覧

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

MOVIE TOOLS GUIDE

ホーム

MOVIE TOOLS GUIDE

はじめに

■本マニュアルの目的

本書は、本システム上で、オーサリングデータを作成するためのツールガイドです。

本書を読んでいただくことにより、データを作成するための環境、および各オーサリングツールの使用方法を理解していただくことができます。

■本マニュアルの対象

本書は、本システム上でオーサリングデータを作成する方、およびアプリケーションソフトウェアを開発する方を対象に書かれています。

<MOVIE TOOLS GUIDEの内容>

Cinepak for サターンユーザーズマニュアル

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

[グラフィックツールガイド/もくじ](#) [ホーム](#) [セガサターン](#) [グラフィックツールガイド](#)
[segasaturngraphic tool guide](#) [Macintosh版ツール](#) [SEGA 3D Editor](#) [Map/Screen Editor](#) [Quick Viewer](#)
[SEGA Converter](#) [SEGA Painter](#) [Sprite Editor](#) [Windows95版ツール](#) [3D背景モデリングツール](#) [3D](#)
[EDITOR](#) [MAP EDITOR](#) [SEGA CONVERTER](#) [SS Monitor](#) [データフォーマット集](#) [Macツール版](#)
[DGTフォーマット](#) [DGT2フォーマット](#) [SEGA2Dフォーマット](#) [SEGA3Dフォーマット](#)
[SpriteEditorテキストフォーマット](#) [SpriteEditorバイナリフォーマット](#) [Winツール版](#)
[POFフォーマット](#) [SGTXフォーマット](#) [SG3Dフォーマット](#) [STTフォーマット](#) [SSSDK使用フォーマット](#)
[ホーム](#) Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

SGL MANUAL INDEX

ホーム

SGL User's Manual

SEGASATURN 3D GAME LIBRARY

監修のことば

『S G L チュートリアル』

はじめに

開発環境

PROGRAMMER'S TUTORIAL

SOFTIMAGE SATURN MODULE TUTORIAL

SOUND TUTORIAL

データの受け渡し

『S G L リファレンス』

関数リファレンス

構造体リファレンス

SGL補足マニュアル

SGLシステム変数一覧

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

[グラフィックツールガイド/もくじ](#) [ホーム](#) [セガサターン](#) [グラフィックツールガイド](#)
[segasaturngraphic tool guide](#) [Macintosh版ツール](#) [SEGA 3D Editor](#) [Map/Screen Editor](#) [Quick Viewer](#)
[SEGA Converter](#) [SEGA Painter](#) [Sprite Editor](#) [Windows95版ツール](#) [3D背景モデリングツール](#) [3D](#)
[EDITOR](#) [MAP EDITOR](#) [SEGA CONVERTER](#) [SS Monitor](#) [データフォーマット集](#) [Macツール版](#)
[DGTフォーマット](#) [DGT2フォーマット](#) [SEGA2Dフォーマット](#) [SEGA3Dフォーマット](#)
[SpriteEditorテキストフォーマット](#) [SpriteEditorバイナリフォーマット](#) [Winツール版](#)
[POFフォーマット](#) [SGTXフォーマット](#) [SG3Dフォーマット](#) [STTフォーマット](#) [SSSDK使用フォーマット](#)
[ホーム](#) Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

SGL MANUAL INDEX

ホーム

SGL User's Manual

SEGASATURN 3D GAME LIBRARY

監修のことば

『S G L チュートリアル』

はじめに

開発環境

PROGRAMMER'S TUTORIAL

SOFTIMAGE SATURN MODULE TUTORIAL

SOUND TUTORIAL

データの受け渡し

『S G L リファレンス』

[関数リファレンス](#)

[構造体リファレンス](#)

[SGL補足マニュアル](#)

[SGLシステム変数一覧](#)

[ホーム](#)

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

SGL MANUAL INDEX

ホーム

SGL User's Manual

SEGASATURN 3D GAME LIBRARY

監修のことば

『S G L チュートリアル』

はじめに

開発環境

PROGRAMMER'S TUTORIAL

SOFTIMAGE SATURN MODULE TUTORIAL

SOUND TUTORIAL

データの受け渡し

『S G L リファレンス』

関数リファレンス

構造体リファレンス

SGL補足マニュアル

SGLシステム変数一覧

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

MOVIE TOOLS GUIDE

ホーム

MOVIE TOOLS GUIDE

はじめに

■本マニュアルの目的

本書は、本システム上で、オーサリングデータを作成するためのツールガイドです。

本書を読んでいただくことにより、データを作成するための環境、および各オーサリングツールの使用方法を理解していただくことができます。

■本マニュアルの対象

本書は、本システム上でオーサリングデータを作成する方、およびアプリケーションソフトウェアを開発する方を対象に書かれています。

<MOVIE TOOLS GUIDEの内容>

Cinepak for サターンユーザーズマニュアル

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

MOVIE TOOLS GUIDE

ホーム

MOVIE TOOLS GUIDE

はじめに

■本マニュアルの目的

本書は、本システム上で、オーサリングデータを作成するためのツールガイドです。

本書を読んでいただくことにより、データを作成するための環境、および各オーサリングツールの使用方法を理解していただくことができます。

■本マニュアルの対象

本書は、本システム上でオーサリングデータを作成する方、およびアプリケーションソフトウェアを開発する方を対象に書かれています。

<MOVIE TOOLS GUIDEの内容>

Cinepak for サターンユーザーズマニュアル

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

SGL MANUAL INDEX

ホーム

SGL User's Manual

SEGASATURN 3D GAME LIBRARY

監修のことば

『S G L チュートリアル』

はじめに

開発環境

PROGRAMMER'S TUTORIAL

SOFTIMAGE SATURN MODULE TUTORIAL

SOUND TUTORIAL

データの受け渡し

『S G L リファレンス』

関数リファレンス

構造体リファレンス

SGL補足マニュアル

SGLシステム変数一覧

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

[グラフィックツールガイド/もくじ](#) [ホーム](#) [セガサターン](#) [グラフィックツールガイド](#)
[segasaturngraphic tool guide](#) [Macintosh版ツール](#) [SEGA 3D Editor Map/Screen Editor Quick Viewer](#)
[SEGA Converter](#) [SEGA Painter](#) [Sprite Editor](#) [Windows95版ツール](#) [3D背景モデリングツール](#) [3D](#)
[EDITOR](#) [MAP EDITOR](#) [SEGA CONVERTER](#) [SS Monitor](#) [データフォーマット集](#) [Macツール版](#)
[DGTフォーマット](#) [DGT2フォーマット](#) [SEGA2Dフォーマット](#) [SEGA3Dフォーマット](#)
[SpriteEditorテキストフォーマット](#) [SpriteEditorバイナリフォーマット](#) [Winツール版](#)
[POFフォーマット](#) [SGTXフォーマット](#) [SG3Dフォーマット](#) [STTフォーマット](#) [SSSDK使用フォーマット](#)
[ホーム](#) Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

[グラフィックツールガイド/もくじ](#) [ホーム](#) [セガサターン](#) [グラフィックツールガイド](#)
[segasaturngraphic tool guide](#) [Macintosh版ツール](#) [SEGA 3D Editor Map/Screen Editor Quick Viewer](#)
[SEGA Converter](#) [SEGA Painter](#) [Sprite Editor](#) [Windows95版ツール](#) [3D背景モデリングツール](#) [3D](#)
[EDITOR](#) [MAP EDITOR](#) [SEGA CONVERTER](#) [SS Monitor](#) [データフォーマット集](#) [Macツール版](#)
[DGTフォーマット](#) [DGT2フォーマット](#) [SEGA2Dフォーマット](#) [SEGA3Dフォーマット](#)
[SpriteEditorテキストフォーマット](#) [SpriteEditorバイナリフォーマット](#) [Winツール版](#)
[POFフォーマット](#) [SGTXフォーマット](#) [SG3Dフォーマット](#) [STTフォーマット](#) [SSSDK使用フォーマット](#)
[ホーム](#) Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

MOVIE TOOLS GUIDE

ホーム

MOVIE TOOLS GUIDE

はじめに

■本マニュアルの目的

本書は、本システム上で、オーサリングデータを作成するためのツールガイドです。

本書を読んでいただくことにより、データを作成するための環境、および各オーサリングツールの使用方法を理解していただくことができます。

■本マニュアルの対象

本書は、本システム上でオーサリングデータを作成する方、およびアプリケーションソフトウェアを開発する方を対象に書かれています。

<MOVIE TOOLS GUIDEの内容>

Cinepak for サターンユーザーズマニュアル

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

MOVIE TOOLS GUIDE

ホーム

MOVIE TOOLS GUIDE

はじめに

■本マニュアルの目的

本書は、本システム上で、オーサリングデータを作成するためのツールガイドです。

本書を読んでいただくことにより、データを作成するための環境、および各オーサリングツールの使用方法を理解していただくことができます。

■本マニュアルの対象

本書は、本システム上でオーサリングデータを作成する方、およびアプリケーションソフトウェアを開発する方を対象に書かれています。

<MOVIE TOOLS GUIDEの内容>

Cinepak for サターンユーザーズマニュアル

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

MOVIE TOOLS GUIDE

ホーム

MOVIE TOOLS GUIDE

はじめに

■本マニュアルの目的

本書は、本システム上で、オーサリングデータを作成するためのツールガイドです。

本書を読んでいただくことにより、データを作成するための環境、および各オーサリングツールの使用方法を理解していただくことができます。

■本マニュアルの対象

本書は、本システム上でオーサリングデータを作成する方、およびアプリケーションソフトウェアを開発する方を対象に書かれています。

<MOVIE TOOLS GUIDEの内容>

Cinepak for サターンユーザーズマニュアル

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

セガサターンソフトウェア作成基準/もくじ

ホーム

セガサターンソフトウェア作成基準

ライセンスブランド版Ver3.00

セガ・ライセンスブランド共通

バックアップ対応ソフトウェア作成基準

入力ペリフェラル対応ソフトウェア作成基準

複数枚組アプリケーション対応ソフトウェア作成基準

凡 例

※ 注釈

“ ”注意したい言葉・表現

『 』CONTROL PADのボタン、ハードの端子などハード関係のもの

【 】画面上の表示

「 」機能・項目などの名称

参考) 将来的に作成基準内に取り込まれそうなもの、現段階でも対応しておくのが望ましい

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

SGL MANUAL INDEX

ホーム

SGL User's Manual

SEGASATURN 3D GAME LIBRARY

監修のことば

『S G L チュートリアル』

はじめに

開発環境

PROGRAMMER'S TUTORIAL

SOFTIMAGE SATURN MODULE TUTORIAL

SOUND TUTORIAL

データの受け渡し

『S G L リファレンス』

関数リファレンス

構造体リファレンス

SGL補足マニュアル

SGLシステム変数一覧

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

SGL MANUAL INDEX

ホーム

SGL User's Manual

SEGASATURN 3D GAME LIBRARY

監修のことば

『S G L チュートリアル』

はじめに

開発環境

PROGRAMMER'S TUTORIAL

SOFTIMAGE SATURN MODULE TUTORIAL

SOUND TUTORIAL

データの受け渡し

『S G L リファレンス』

関数リファレンス

構造体リファレンス

SGL補足マニュアル

SGLシステム変数一覧

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

サウンドマニュアル/もくじ ホーム セガサターン サウンドマニュアル segasaturnsound manual
SOUND DRIVER 『サターンサウンドドライバ2.20 プログラマーズガイド』
『サウンド開発ノウハウ集』 『シーケンスに関するエラー集』
『サターンサウンドボックスチェック方法』 SOUND TOOLS 『サウンド開発マニュアル』
『サウンドシミュレータユーザーズマニュアル』 『トーンエディタユーザーズマニュアル』
『SCSP/DSPリンカユーザーズマニュアル』 『SCSP/DSPアセンブラユーザーズマニュアル』
『SCSP/DSPパラメータエディタユーザーズマニュアル』 『ADPCM
Encoderユーザーズマニュアル』 ホーム Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

SEGASATURN HARDWARE MANUAL/もくじ

ホーム

ハードウェア マニュアル

HARDWARE MANUAL

はじめに

■本マニュアルの目的

本書は、本システムのハードウェアの構成、概要を理解していただき、さらにハードウェアの各種機能とその使用方法を習得していただくためのマニュアルです。

■本マニュアルの対象

本書は、本システム上でプログラムを開発するプログラマを対象に書かれています。

<HARDWARE MANUALの内容>

セガサターン概要マニュアル

S C Uユーザーズマニュアル

S C S Pユーザーズマニュアル

S M P Cユーザーズマニュアル

VDP 1 ユーザーズマニュアル

VDP 2 ユーザーズマニュアル

<HARDWARE MANUALの構成>

ホーム

Copyright SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997