



Благодарности:

YY(WaiWai) – за отличный редактор графики

И всем кто действительно помогал.

Оглавление

Интерфейс

Оптимизация цвета вставки

Замена цвета

Создание шаблонов

Колеровка

Компоновка изображения

Настройка инструмента

Интерфейс

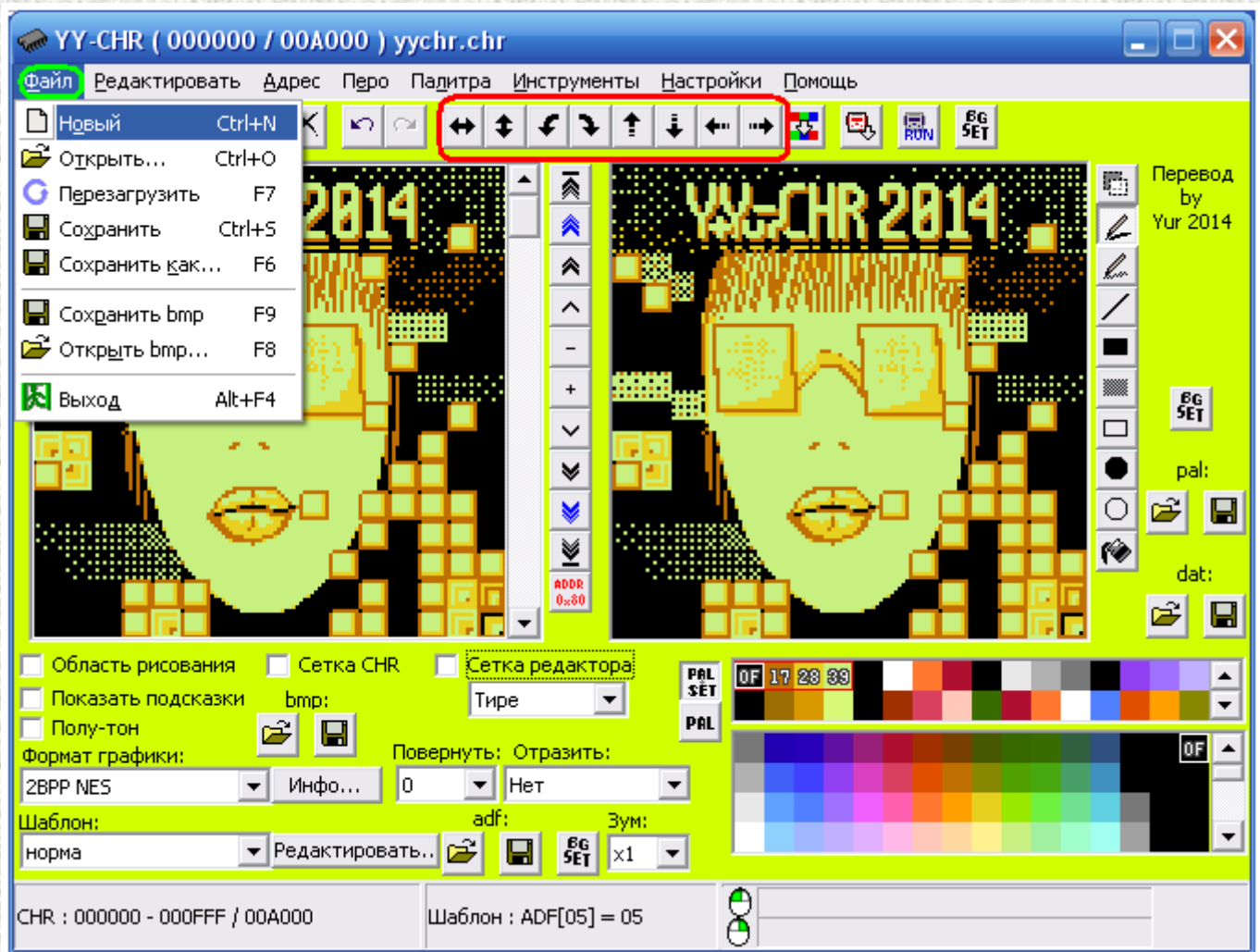


Рис.1

Интерфейс данной программы довольно богат. На рис.1 мы видим один из немногих по эргономичности узконаправленных графических редакторов.

Левое поле это область спрайтовой карты, справа область редактора.

В окне редактора Вы можете производить множество манипуляций со спрайтами образов ромов и других поддерживаемых образов.

ВНИМАНИЕ!

автор данной программы предупреждает, что она не поддерживает образы игр игровых автоматов.

При помощи комбинации клавиш Alt+f можно выбрать соответствующее меню (рис. 1 обведено зелёным) , при этом буквы выбора нужного меню становятся подчёркнутыми и язык клавиатуры должен быть переключен на русский – думаю с этим всё понятно. Далее буду заострять внимание лишь на основных тонкостях.

Горячие клавиши описаны в выпадающих меню. Обращаю внимание на функции «Повернуть» , «Отразить», «Сдвинуть...» (рис. 1 обведено красным), при помощи них можно поворачивать и отражать спрайты всего блока – синхронно.

Отразить горизонтально/вертикально, сдвинуть вверх/вниз/вправо/влево можно произвольные по размеру блоки спрайтов, для этого нужно выделить требуемый блок в

области спрайтов правой кнопкой мыши и производить данные манипуляции, а вот поворачивать можно одинаковые по высоте и ширине блоки.

В меню «Перо» есть инструменты для рисования, аналогичные инструментам в пайнте, опишу лишь некоторые - которые не встречались в других редакторах:

Штамп – всё очень просто, выделяете область в окне редактора и передвигаете её.

Прямоугольник шаблон - рисует клетку.

Карандаш шаблон – рисует клетку.

Цвет можно настроить кликнув правой кнопкой мыши на любой из палитр(рис. 2, обведено красным)

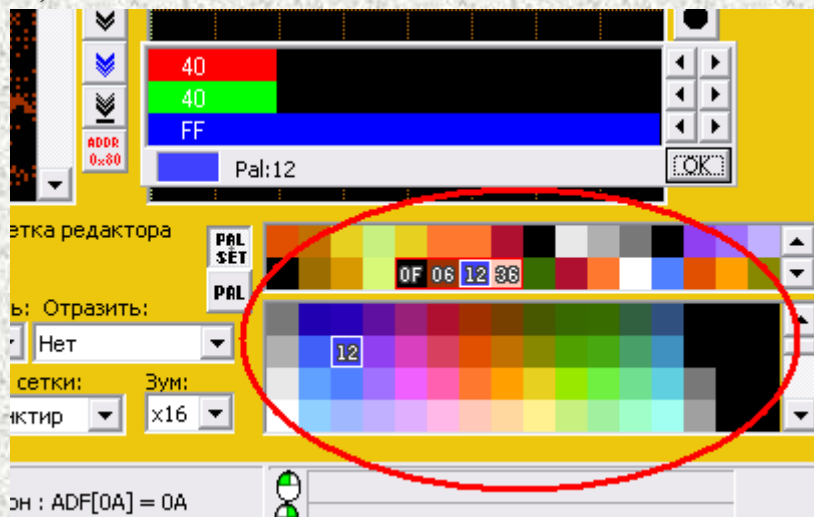


Рис. 2

Перемещение по блокам и цветам блоков палитры(рис. 3) происходит при нажатии на горячие клавиши:

Z- предыдущий блок

X- предыдущий цвет

C- следующий цвет

V- следующий блок

На рис. 4 красным обведён блок палитры, зелёным цвет в блоке.

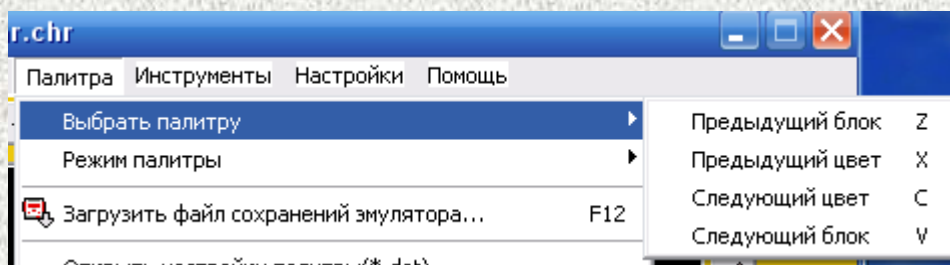


Рис. 3



Рис. 4

При помощи клавиш от 0 до 9 – можно выбирать инструмент для рисования (рис. 5)

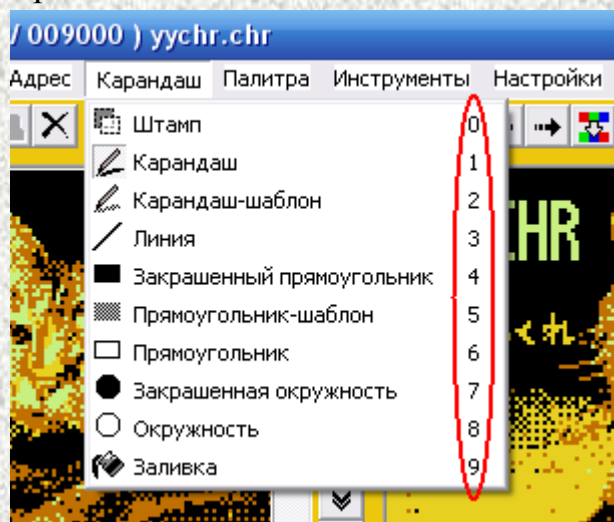


Рис. 5

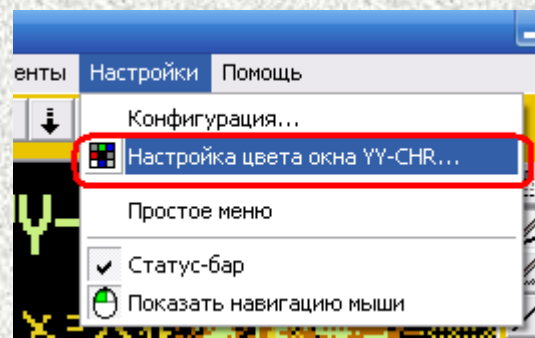


Рис. 6

В меню «Настройка» можете настроить цвет интерфейса и прочие конфигурации (рис. 6, рис. 7, рис. 8)



рис. 7

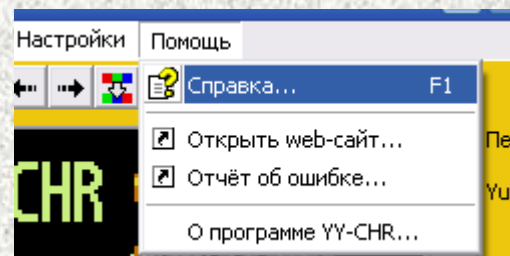


Рис. 9

В меню «Помощь» находится данная справка (рис. 9)

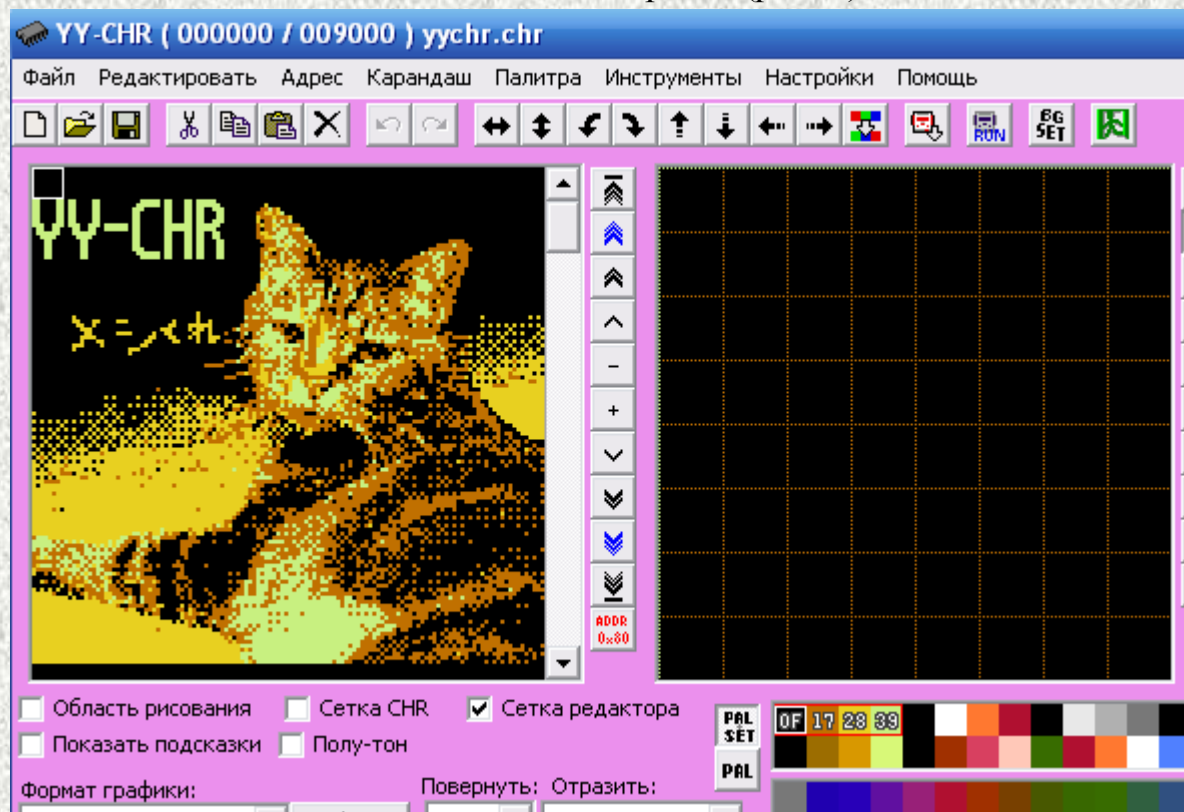


Рис. 8

Оптимизация цвета вставки:

Эта функция (рис. 10, рис. 11) даёт возможность преобразовать картинку формата *.bmp в формат *.chr 128x128 точек. Что бы этого добиться - выбираем формат 4bpp SNES или SEGA (рис. 12 обведено красным), открываем *.bmp 128x128 и нажимаем Ctrl+A, Ctrl+C; далее выбираем формат 2bpp (рис. 13 обведено красным), выбираем функцию «Оптимизировать цвет вставки»(рис. 10, рис. 11), ставим галку на «Уменьшить количество цветов до обработки», переводим верхний бегунок на 1 (рис. 11 обведено красным), ставим галку на «Выстроить палитру в порядке убывания»(рис. 11 обведено зелёным) и нажимаем кнопку «ОК»;

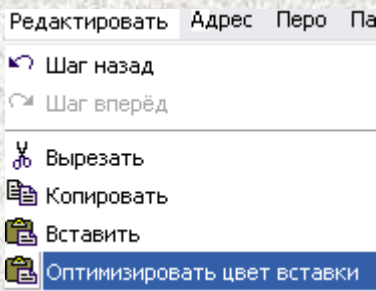


Рис. 10

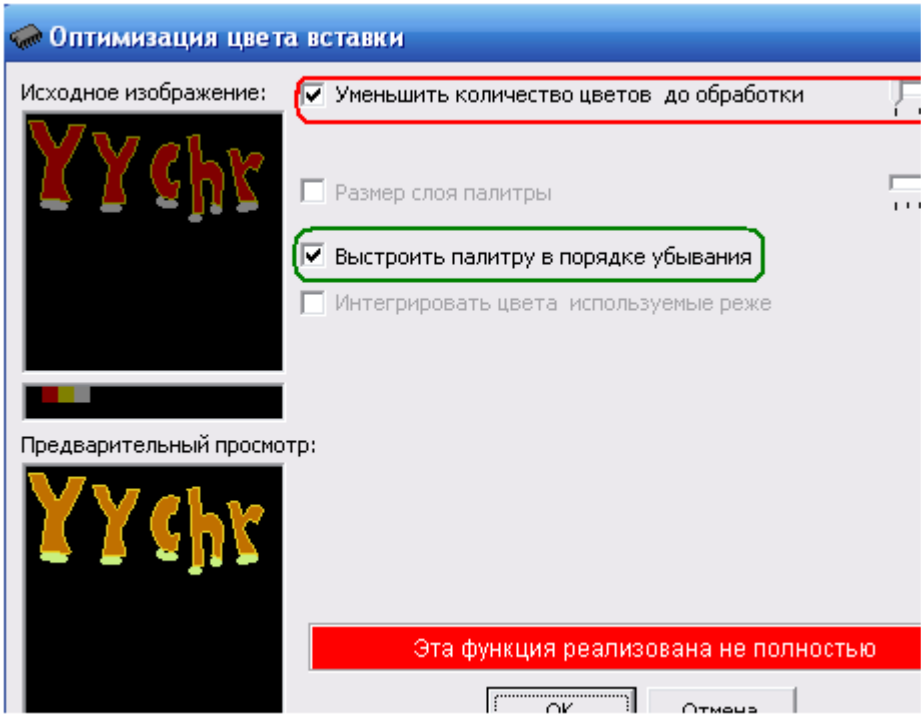


рис. 11

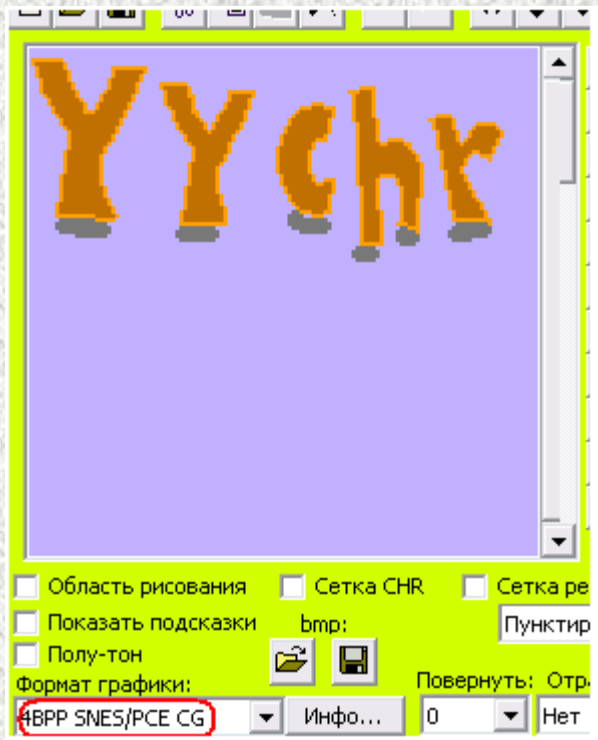


Рис. 12

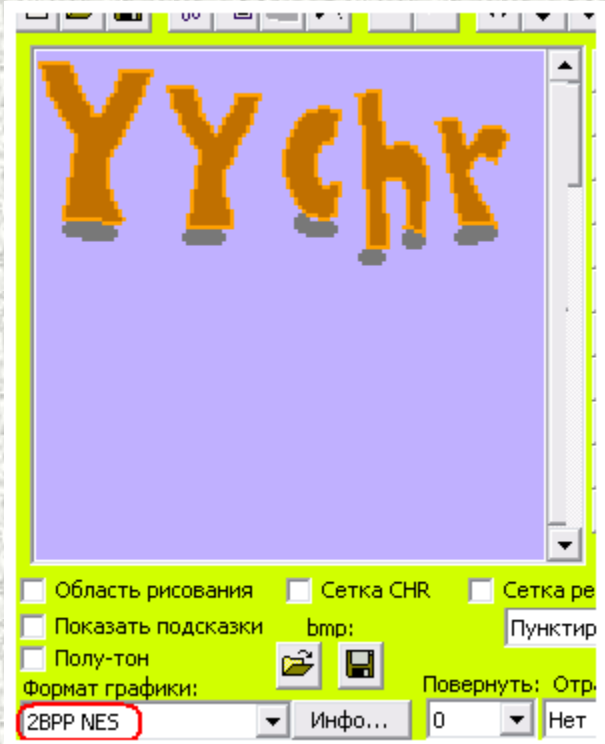


Рис. 13

Замена цвета

Удобная функция Замена цвета (рис. 14),

При помощи данной функции хорошо заменять некорректно отображаемые цвета при вставках (например - копировать из одного графического редактора и вставить в другой) красным обведена произвольная область, выделенная правой кнопкой мыши, в окне спрайтов.

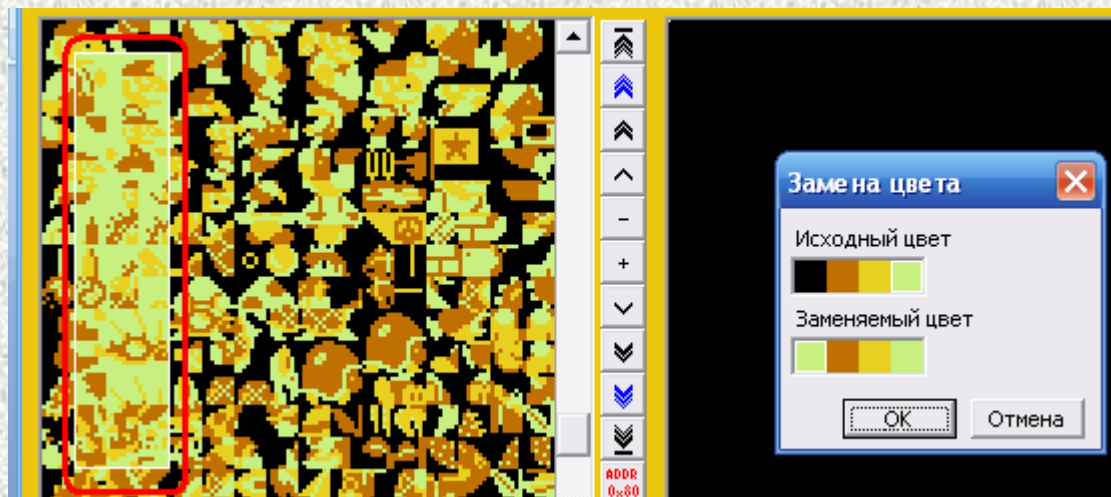


Рис. 14

Создание шаблонов

Создание шаблона теперь приобрело визуальный характер – в папке с программой лежит конвертер *.nam и *.set файлов в *.adf шаблоны.

Для того чтобы было удобно редактировать графику в образах ромов - нам понадобится умение создавать шаблоны и манипулировать ими.

Как создать шаблон? – для этого надо знать структуру нужного объекта, а чтобы найти её понадобится шаблон для отыскания графических структур, либо через редактор шаблонов построить модель, и сохранить.

При создании шаблона объекта, с помощью шаблона для отыскания графических структур, понадобится эмулятор FCEUX и какой-нибудь подопытный образ рома, например mkII(nes). При открытии рома в уychr, мы видим путаницу как на рисунке 15. , - это начало графики Лю Кена, далее открываем ещё раз уychr, т.е. у нас должно быть открыто две копии одной уychr. Открываем в только что открытом уychr шаблон для отыскания графических структур, который находится в папке с названием «Набор для отыскания структур», нажимаем сочетание клавиш Ctrl+A , затем Ctrl+C , переходим к уychr в котором открыт образ рома mkII(nes), и нажимаем Ctrl+V. У нас должно получиться как на рис. 16, затем сохраняем подопытный ром с изменённым названием, дабы не испортить оригинал, и запускаем изменённый ром с помощью FCEUX.

Выбираем бойца Лю Кена и видим следующее (рис.17).
Как видим задний фон мельтешит – дабы он не мешал убираем его отображение снятием галочки с “Graphics: BG” (рис. 19),
должно получиться как на рис. 18,

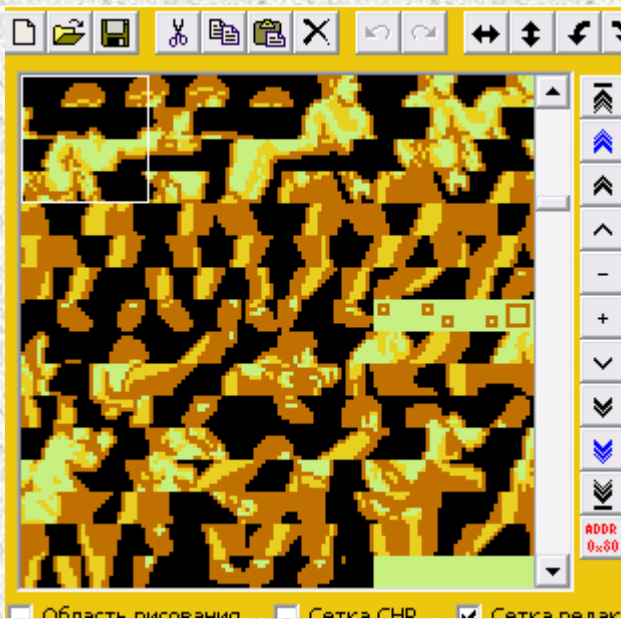


Рис. 15



Рис. 16



Рис. 17



Рис. 18

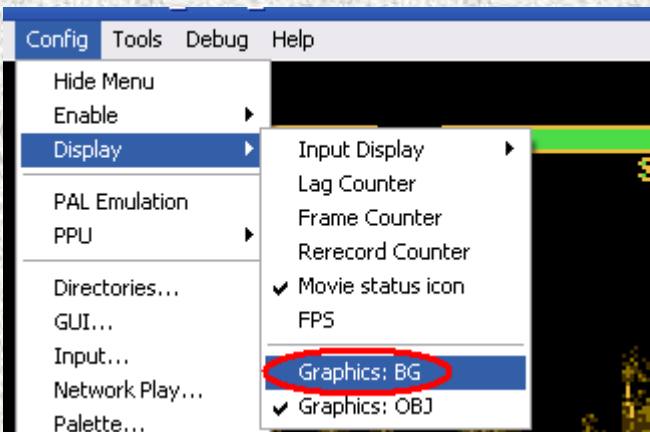


Рис. 19

Теперь, нажав на паузу, приостановив эмуляцию FCEUX клавишей Pause/Break, можно переписывать структуру искомого объекта в таком порядке как он отображается - соблюдая отступы. Запись структуры будем производить в окне компоновки изображения (рис. 20).

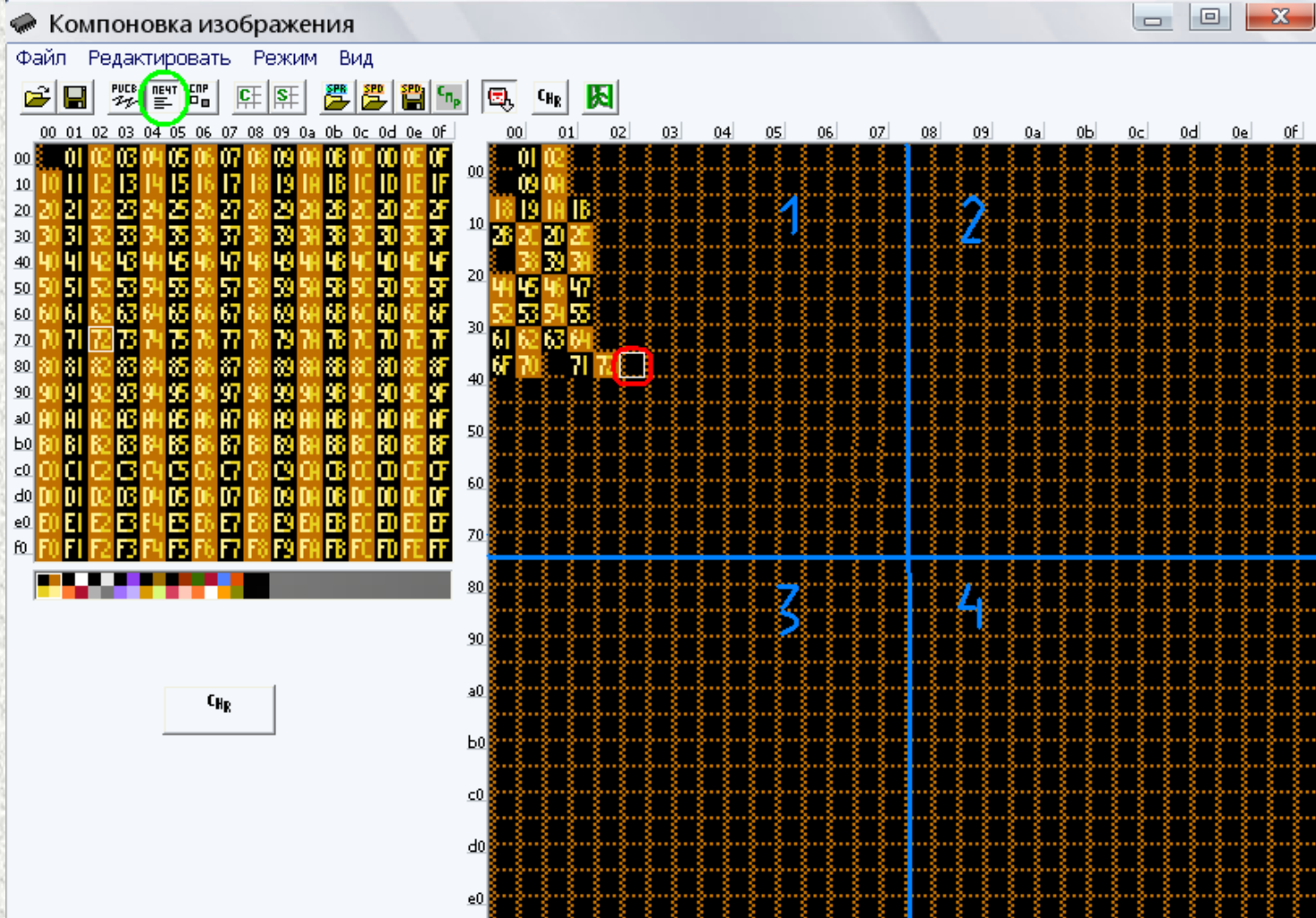


Рис. 20

Синим цветом помаркированы границы шаблонов и номера их последовательности. Зелёным цветом помечен режим печати – для этой цели этот режим оказался быстрее режима рисования. Красным обведён курсор который передвигаем курсорными клавишами клавиатуры. Лево́й кнопкой мыши выбираем нужный спрайт для печати. Когда структурный файл готов его нужно сохранить, не забывая в названии указывать адрес и кол-во занятых квадратов экрана(1..4) – что бы в дальнейшем не запутаться. Сохранённый структурный файл нужно конвертировать в *.adf, конвертор находится в папке с программой uuchr.

При конвертации есть выбор сохранения от 1 по 4 «банки» - это и есть колво сохраняемых квадратов экрана (рис. 21), также не забываем указывать адрес и название.

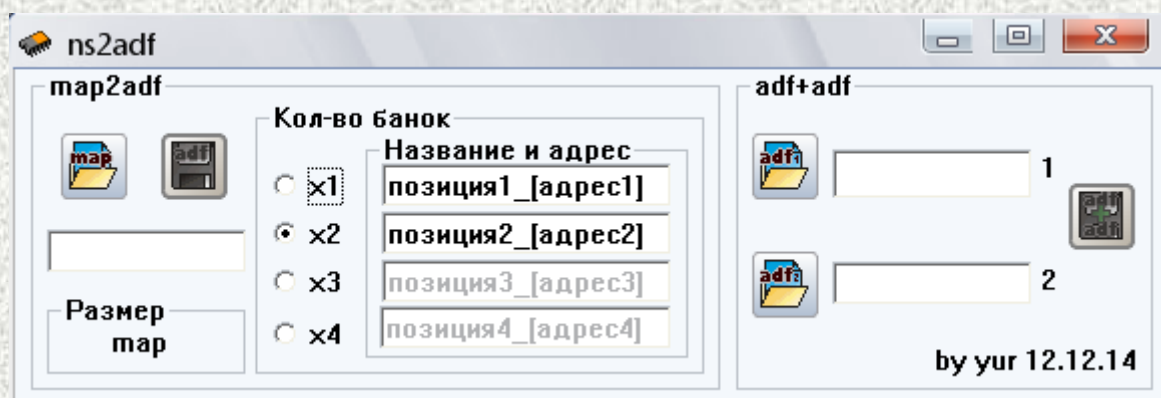


Рис. 21

Колеровка

Это ещё один шаблон, с расширением col. Данный шаблон предназначен для облегчения восприятия графики, т.к. стандартный метод позволяет отобразить только цвета блоков палитры из заданных для формата графики установок (это когда нажата кнопка «PAL SET» - режим палитры + установки), а при помощи данного шаблона можно использовать все доступные блоки палитры. Можно каждый спрайт закрасить цветами одного из доступных блоков, при этом закрашиваться будут стандартные группы блоков, состоящие из спрайтов 8x8 пикселей.

Для колеровки нажимаем сочетание клавиш Ctrl+m(появится ненажимаемая кнопка “COL SET” рис. 22 обведено красным), выделяем правой кнопкой мыши в левой области блок, который хотим колеровать, и кликаем на нужный блок палитры (рис. 22 обведено зелёным). Таким образом мы получим блоки - в каждом цвета из диапазона допустимых. Если нажать кнопку “PAL” (рис. 22 обведено синим) то мы получим открытый набор палитр в формате PAL.

При сохранении колерованного файла шаблон палитры *.col сохраняется автоматически.

Примечание:

В папке «Примеры» есть колерованные образцы.

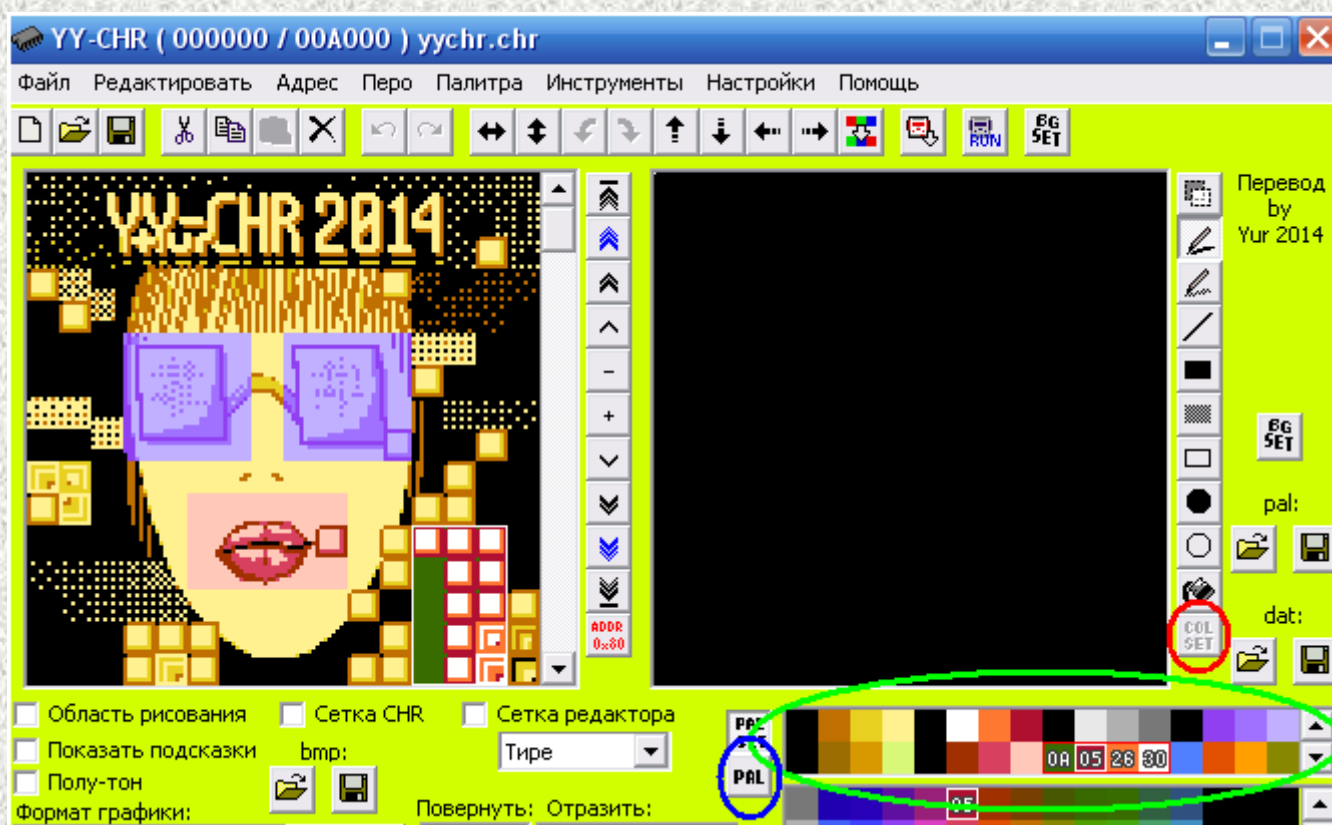


Рис. 22

Компоновка изображения

Для чего всё это нужно – опять же для удобства, например: Вы изменяете графику какой-нибудь части экрана, который отображается в игре при определённых условиях и естественно запуск рома и ожидание нужного момента занимает уйму времени, вот тут и пригодится компоновка изображения, можно конечно использовать слоты для сохранений но это тоже требует определённой сноровки т.к. надо сохраняться до загрузки спрайтов в память.

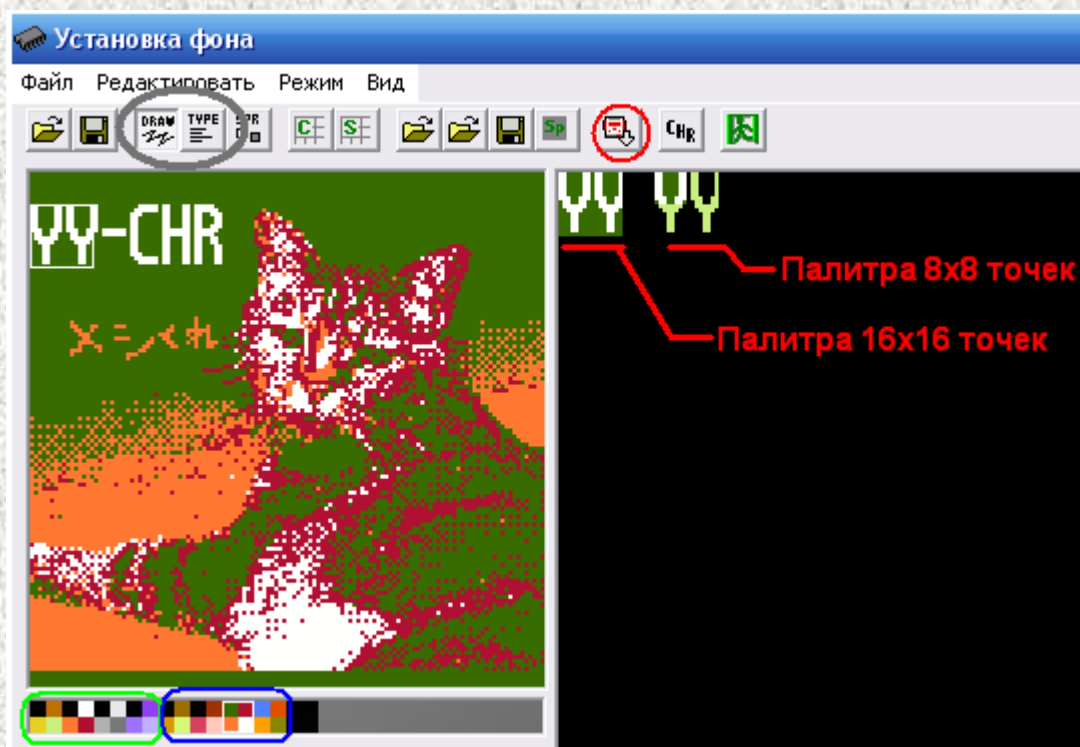


Рис. 23

На рис. 24 окно компоновки изображения, серым обведены два режима – режим рисования (слева) позволяет рисовать в правой области выбранными спрайтами, выбор спрайтов реализуется кнопкой мыши в левой области карты спрайтов; режим печати – позволяет печатать спрайты в правой области компоновки изображения выделенные спрайты из левой области спрайтов, в окне компоновки изображения так же можно выделять требуемую область. (рис. 24 режим подчёркнут красным); кнопка режима палитры – если она нажата то режим NES 16x16 точек, если нет то режим палитры 8x8 точек (рис. 23 обведено красным). При сохранении структурного файла *.nam палитра преобразовывается в формат NES 16x16, а при сохранении файла *.set палитра сохраняется в формате 8x8 точек и не меняет набор. Так же при сохранении формата *.nam палитра сохраняется из набора обведённого зелёным (рис. 23), синим обведена палитра набора спрайтов объектов.

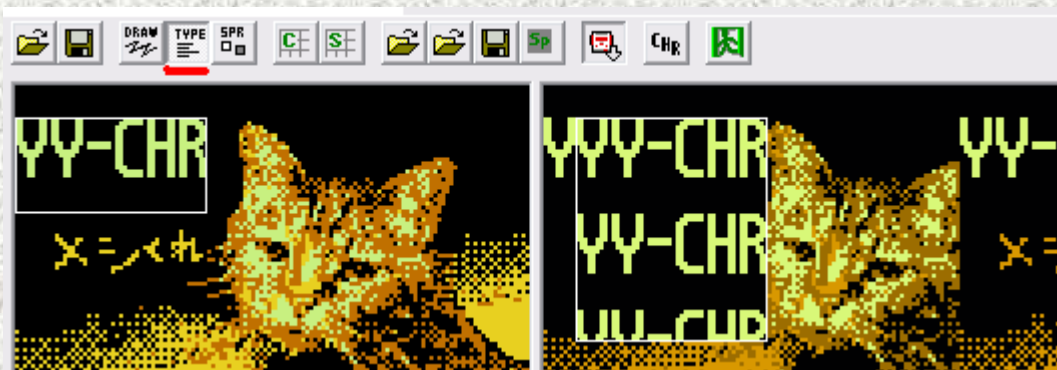


Рис. 24

На рис. 25 показан выбор сохранения форматов.

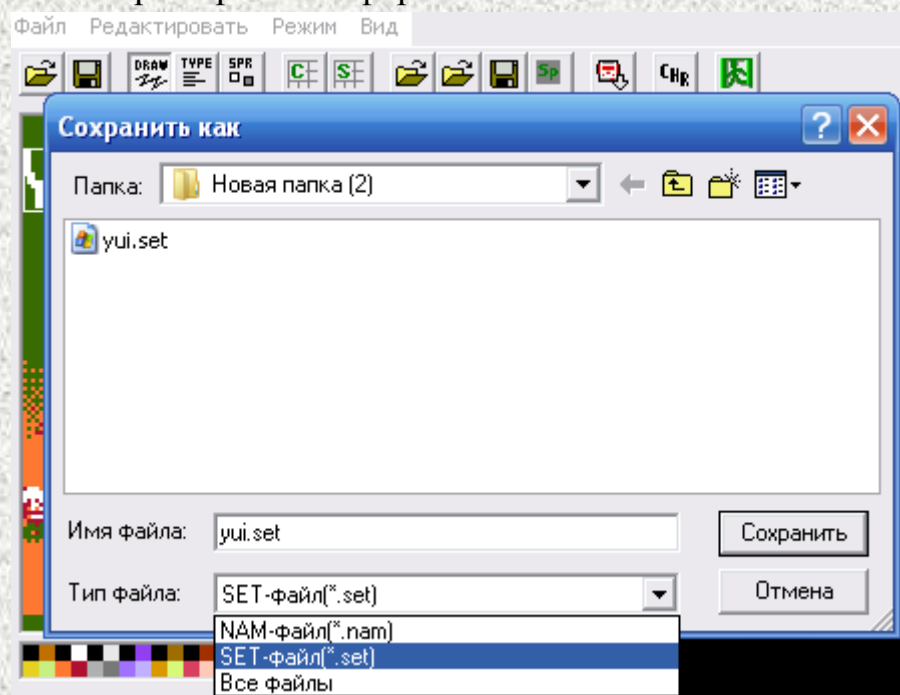


Рис. 25

Использование режима объектных спрайтов (рис. 26 обведено красным) служит для отображения объектов. Чтобы увидеть объекты нужно открыть карту объектных спрайтов и набор дисплея объектных спрайтов (рис. 26 обведено зелёным) и нажать кнопку отображения набора дисплея объектных спрайтов (рис. 27 обведено синим).

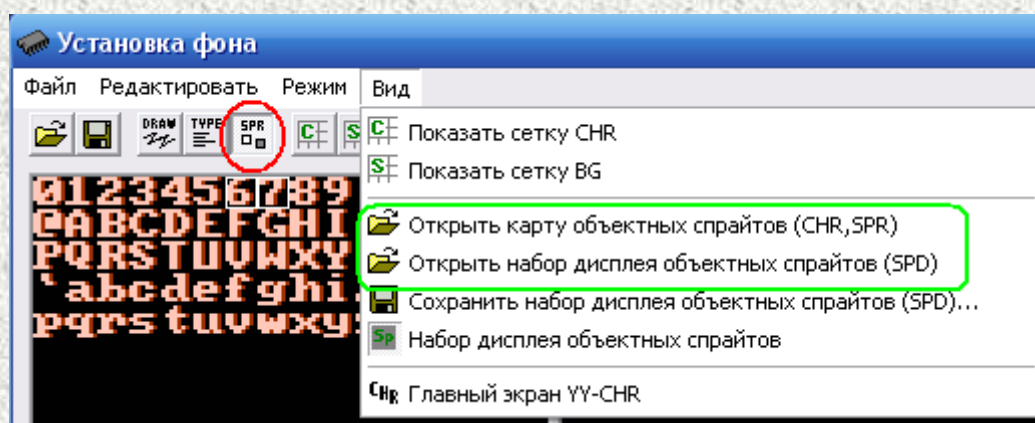


Рис. 26

Набор дисплея объектных спрайтов нужно настроить – сложность этого процесса заключается в том что расстановка блоков спрайт не поддерживается управлением мыши.

Клавиши управления для данного режима следующие: Page Up (следующий блок); Page Down (предыдущий блок); Home (второй блок); End (третий блок); Курсорные клавиши (перемещение выбранного блока по точкам).

Обратите внимание – в то время как на карте спрайты для блока отображаются в горизонтальном положении (рис. 27 обведено красным) на дисплее блоки отображаются вертикально (рис. 27 обведено зелёным) и нумерация спрайтов объектов начинается с 01 а не с 00!

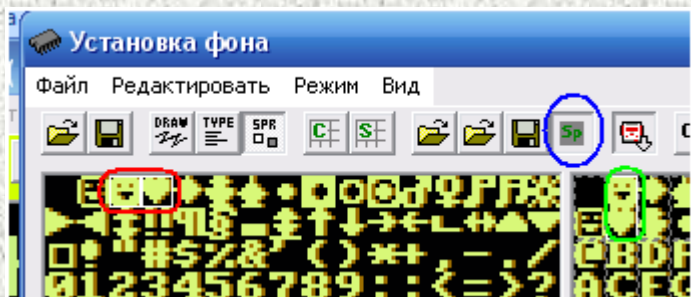


Рис. 27

Примечание: файл набора объектных спрайтов “набор дисплея.spd”, в удобном виде, есть в папке «Компоновка», в этой же папке лежит карта спрайтов “шрифт.spr” (идентичен *.chr – различные расширения для удобства обозначений) – эти файлы сделаны для того чтобы Вам было легче тренироваться и быстрее понять суть данных манипуляций.

Если Вы уже научились создавать вспомогательные файлы то можно начинать манипулировать ими, на рис. 28 показаны включенные спрайты фона и спрайты объектов. Палитру блоков объектов можно выбирать из предназначенного набора (рис. 23, обведено синим).

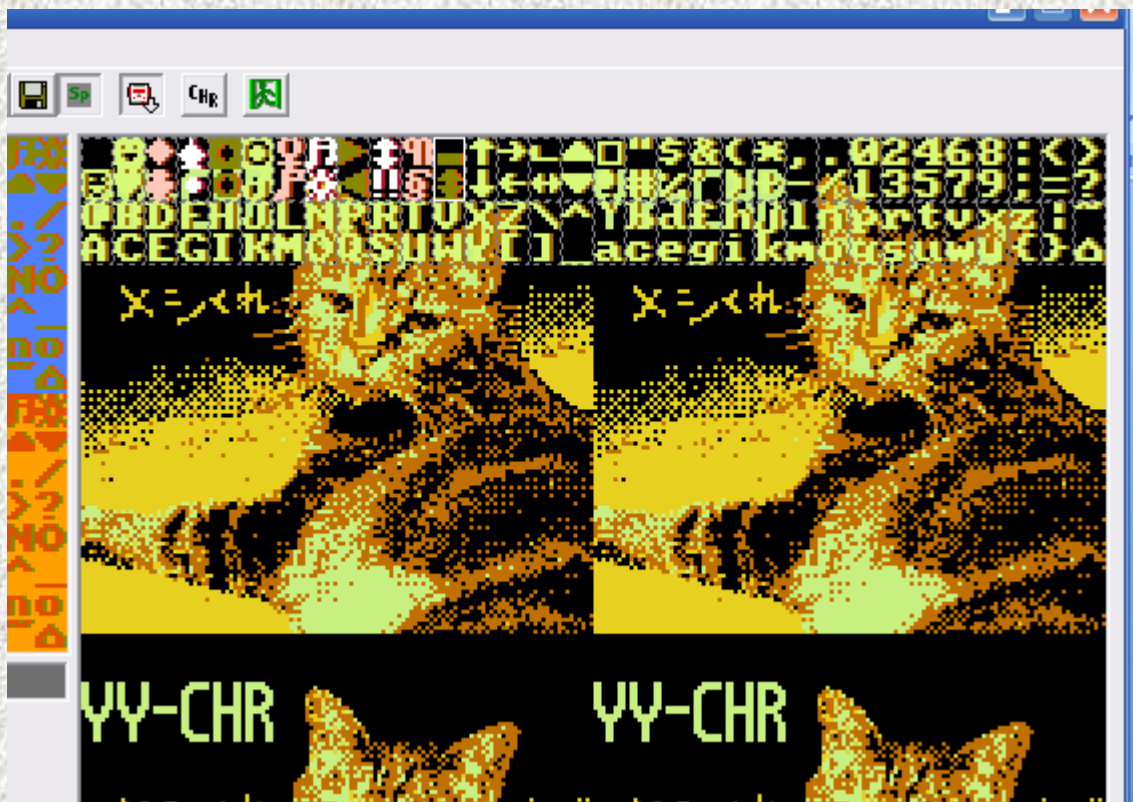


Рис. 28

Настройка инструмента

Чтобы настроить дополнительные инструменты надо открыть меню инструменты (рис. 29) и прописать путь как на рис. 30(обведено красным), файл должен находиться в системной папке System32

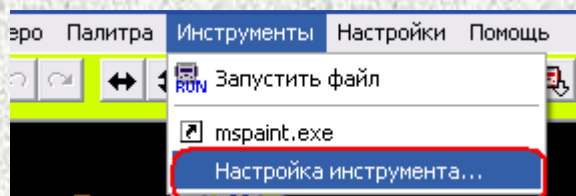


Рис. 29

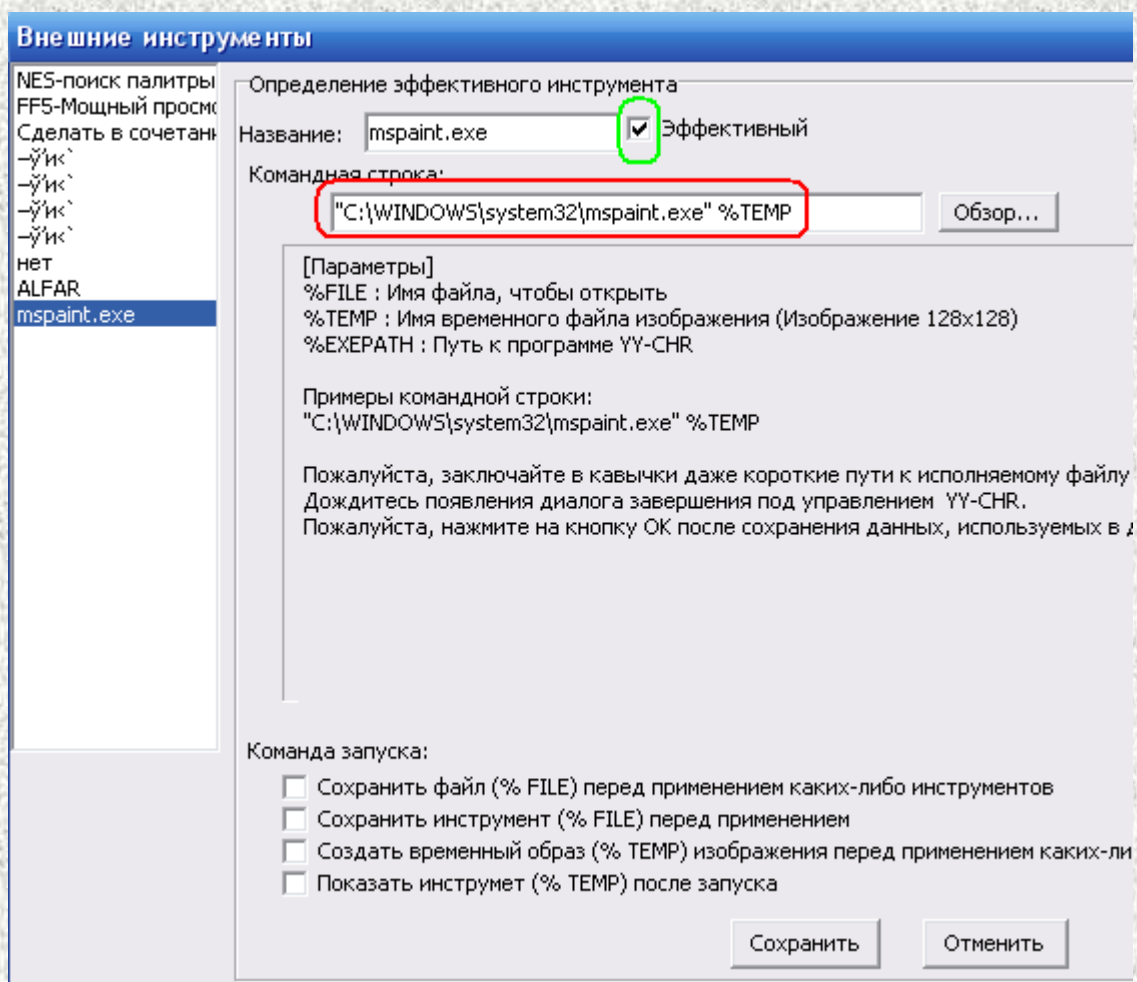


Рис. 30

после прописывания пути поставить галочку (рис. 30 обведено зелёным) и нажать кнопку «Сохранить».

Желаю творческих успеховУ и г **2014**....