

01 - Wstęp do edytowania tilesetu: łączenie i optymalizacja

Autor: Amelanduil

Podstawowy, uniwersalny poradnik do RPG Makera, który opisuje, jak wyciągnąć więcej ze swoich tilesetów. Optymalizacja grafik nie zmusza nas do wykorzystywania warstwy zdarzeń dla dodatkowej głębi map, zapewniając większy porządek na mapie i zmniejszając przy tym obciążenie programu. Dzięki sklejanu tilesetów od zera wiemy też dokładnie, czego używamy w projekcie.

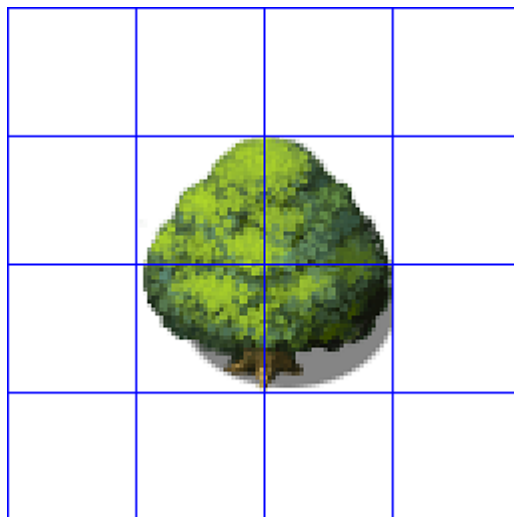
Potrzebny nam będzie dowolny program do edycji grafiki, wystarczy tylko mieć na uwadze siatkę preferowanego makera:

-**16x16** w przypadku 2k i 2k3

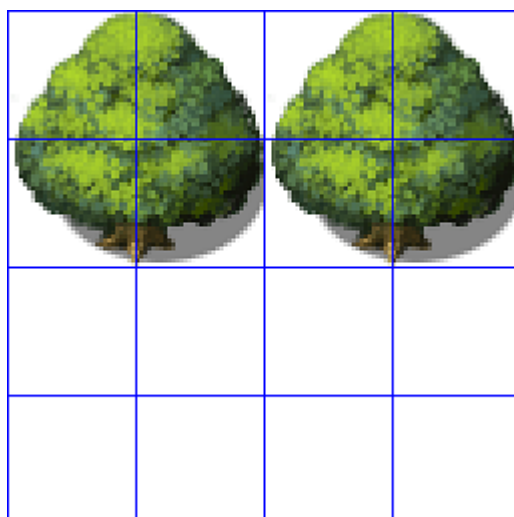
-**32x32** w przypadku 95*, XP i VX Ace *(w wersji 95 każdy tile jest osobnym plikiem graficznym)

-**48x48** w przypadku MV i MZ

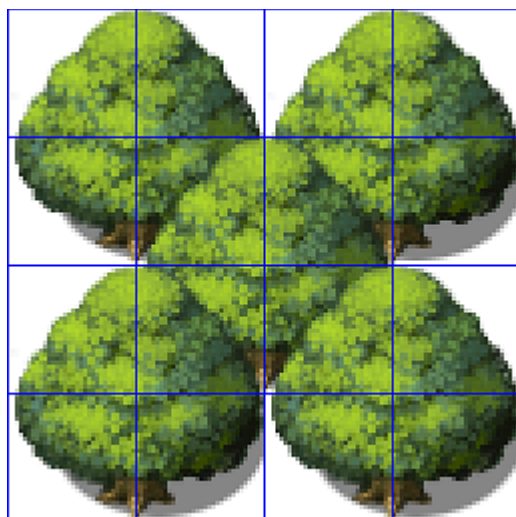
Na potrzeby demonstracji będę używać domyślnych grafik z VX Ace, edytując je w programie Aseprite.



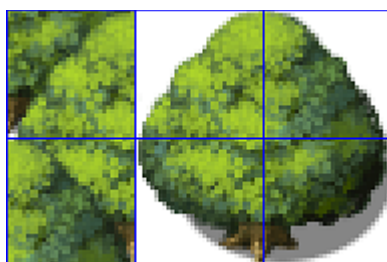
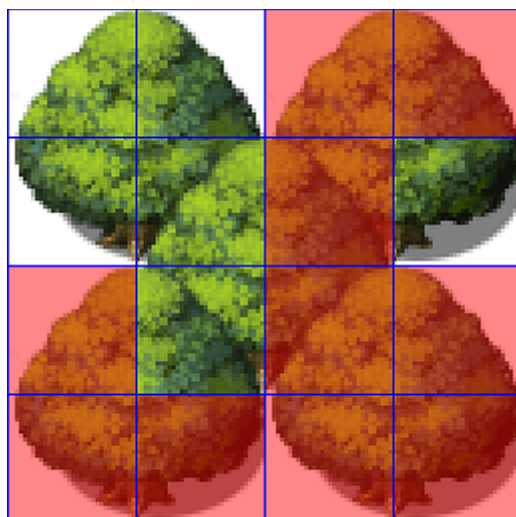
By złączyć drzewa na tilesecie, kopiujemy je równolegle obok siebie na siatce:



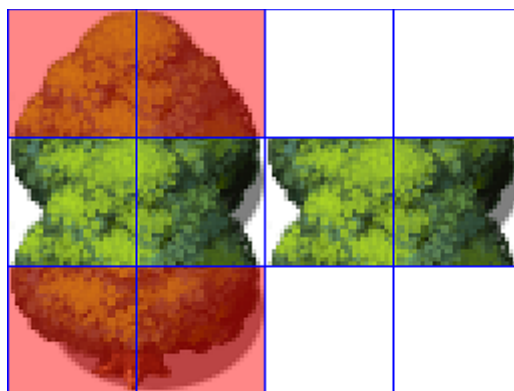
Następnie wstawiamy jedno pomiędzy nimi, po czym powtarzamy poprzedni krok:



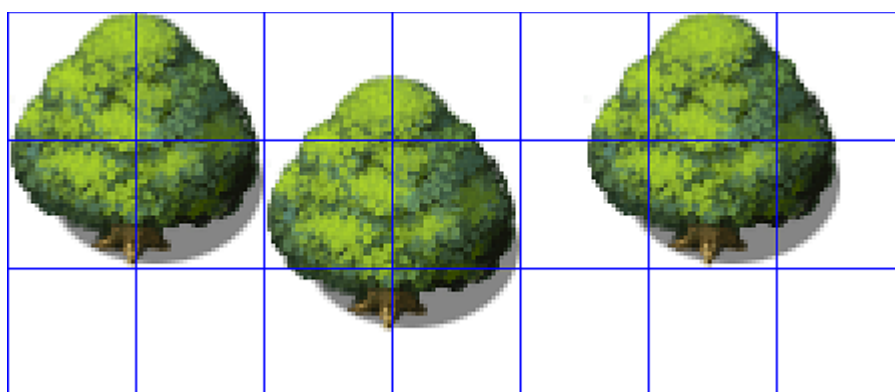
Optymalizujemy grafikę, usuwając niepotrzebne, powtarzające się elementy:



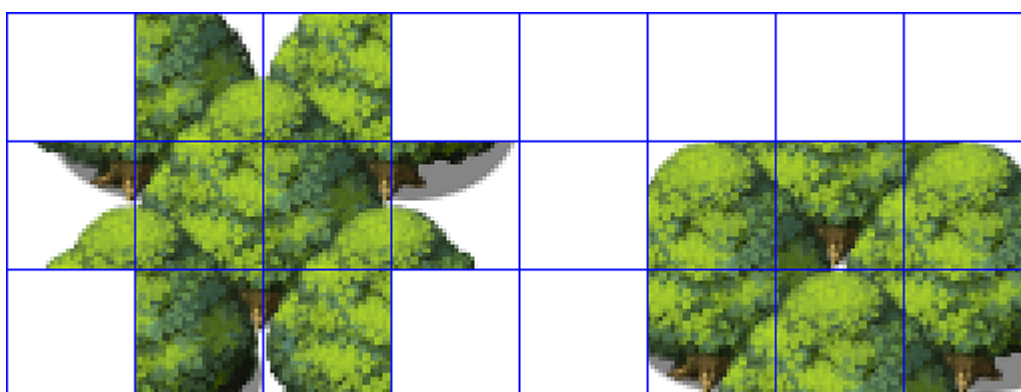
Dwa drzewa łączymy bezpośrednio pod sobą, zostawiając w tilesecie wyłącznie środkową część, gdyż reszta drzewa znajduje się już w tilesecie:



Kolejną sztuczką jest przesunięcie drzewa o połowę kratki, zmieniając powierzchnię którą zajmuje w tilesecie z 2x2 kratki w 3x2/2x3 kratki:



Te również możemy złączyć, używając wcześniej opisanej metody:



Oczywiście, nie jesteśmy ograniczeni do łączenia ze sobą tylko grafik tego samego typu. Możemy tymi samymi metodami połączyć efekty naszej dotychczasowej pracy z czymkolwiek innym, co przyda się do naszego projektu. Ważne, by wszystko mieściło się wewnątrz siatki oraz zapewniało **modułowość**, której poświęcony będzie następna część PDFów.

Nie reuploadować bez zgody autora.