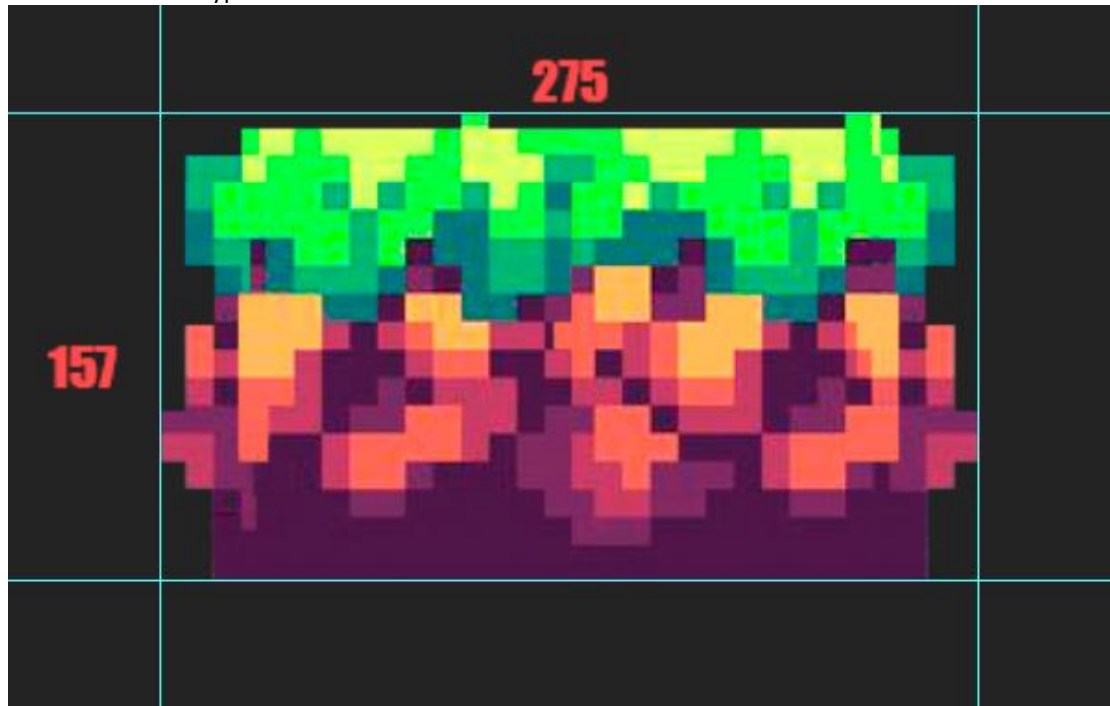


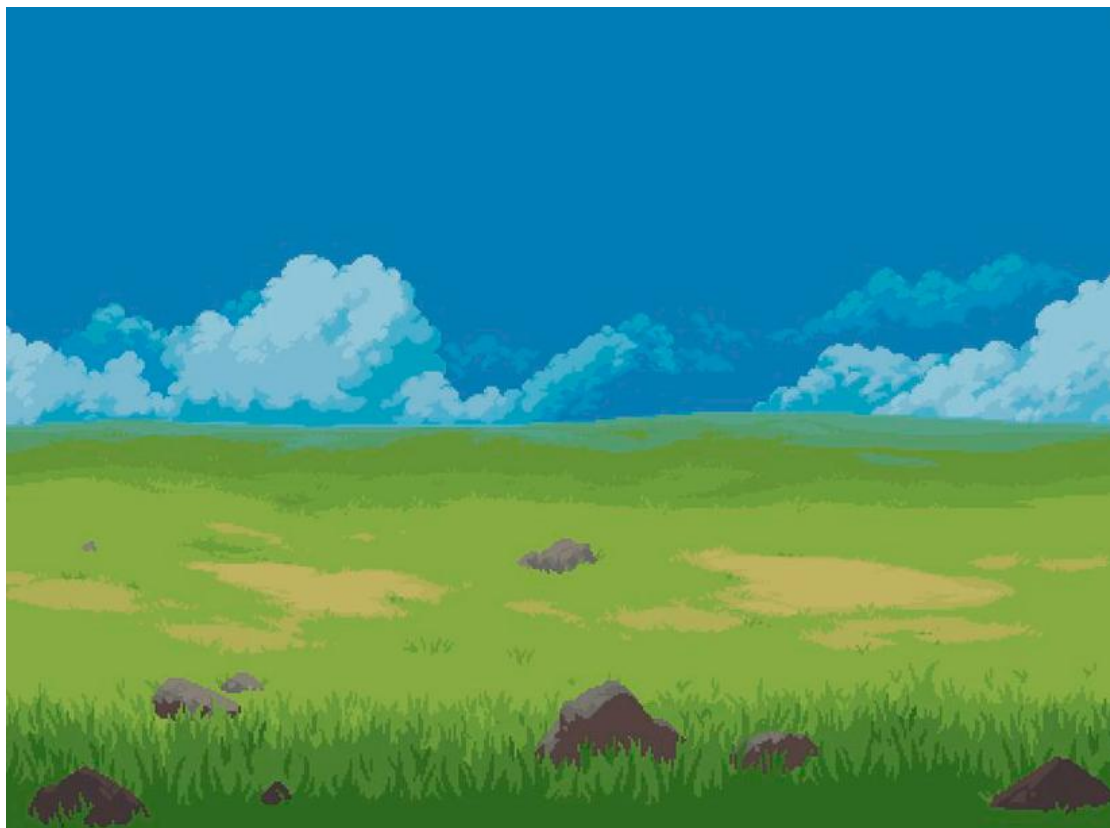
## Инструкция по текстурам

Сейчас используются грубо говоря всего 2 текстуры

### 1. Статичная текстура

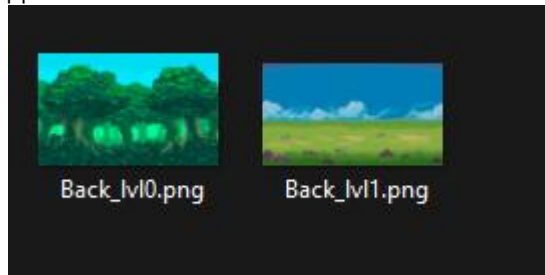


Это может быть, что угодно и любых размеров, так же это могут быть и бэкграунды



Единственное правило это сохранение в формате .png и пример имени файлов

Для бэков



Для статичных картинок

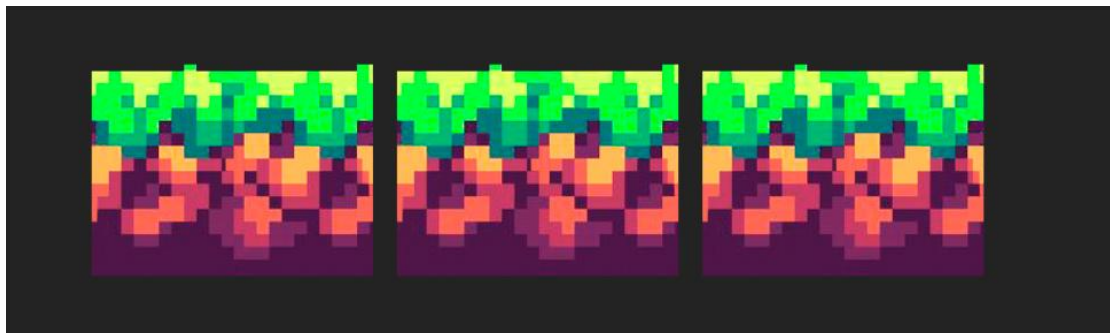


Для них синтаксис описывающий какое свойство типа Invisible(невидимый) или CenterR(центральный правый блок), флючевые слова L(left), M(Middle),R(Right)

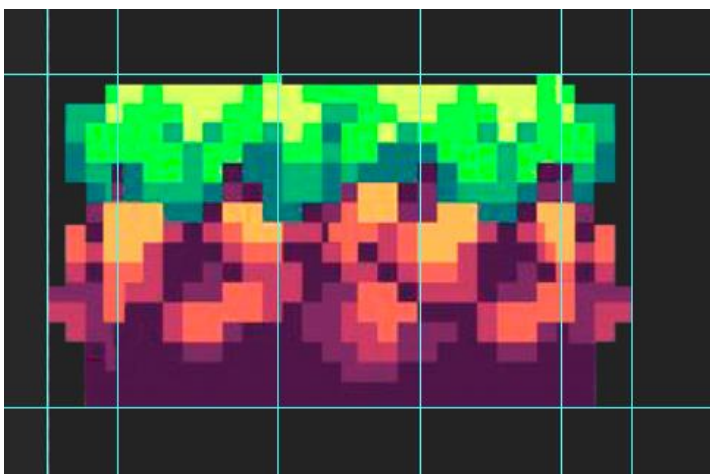
## 2. Безшовная текстура

Она делается в 2 этапа.

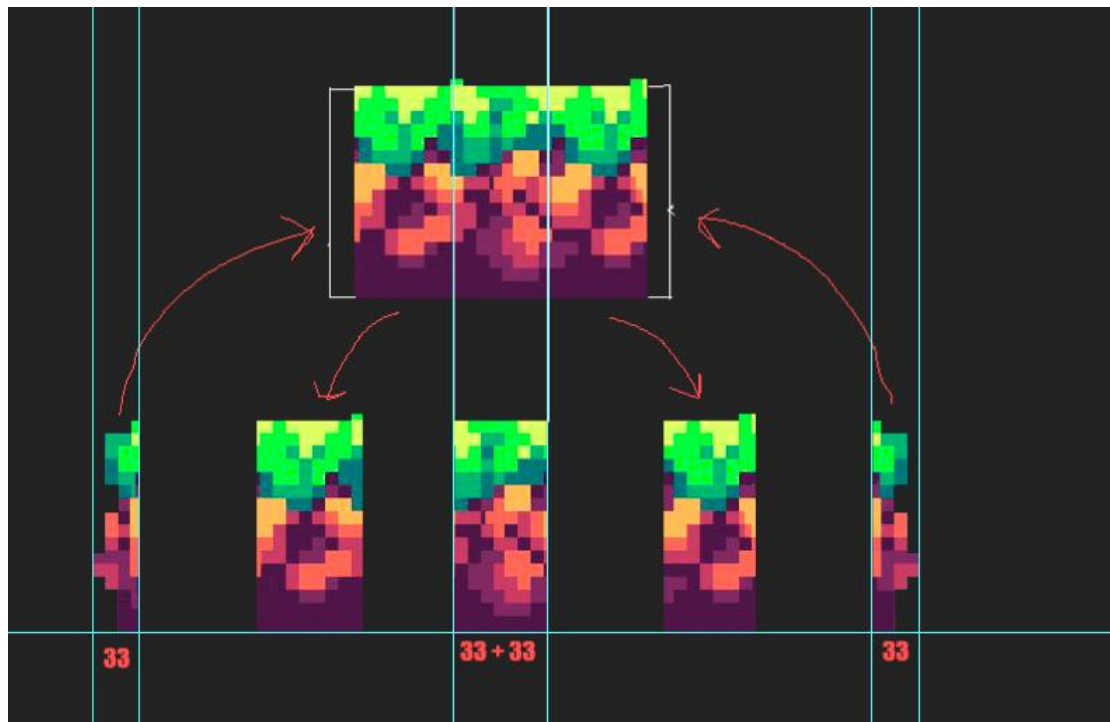
Первое это обычная квадратная безшовная текстура которую можно продолжать бесконечно



Второе это модификация её краями

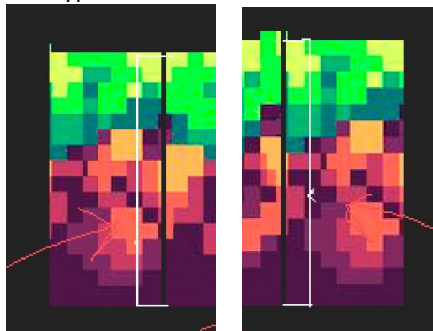


В развернутом виде это выглядит так



Крайние части должны быть одного размера в этом случае это 33 пикселя

Середина это переходник без которого текстуре будет не хватать элементов для строительства безшовности мы берём половину нашей всей текстуры и отходим на шаг  $\pm 33$  пикселя и получаем переходник, главное условие чтобы этот переходник мог сочетаться с краями текстуры



И остаются ещё основные части между серединой и крайними частями

Имя файла имеет структуру:

