

HGSS FOR RMX

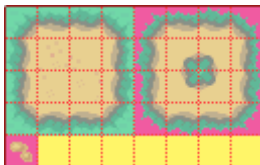
Tutoriel d'utilisation de la planche "Nature"

Ce tutoriel a pour but de vous présenter les différentes subtilités et techniques à utiliser pour exploiter au mieux les tiles de la planche "Nature".



I – Chemins

La majorité des chemins se présentent sous cette forme.

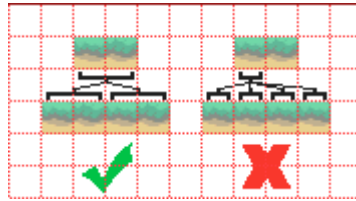


La partie à gauche peut être posée sur de l'herbe en couche 1.

La partie de droite dispose d'un fond transparent pour être éventuellement placée en couche 2 par-dessus un sol qui ne serait pas de l'herbe.

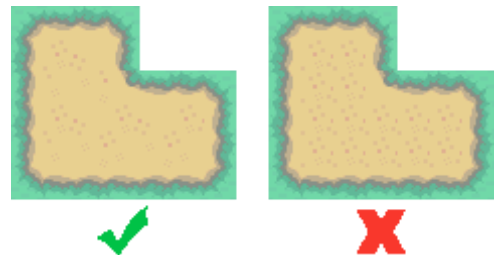
Lorsque des éléments de détails (ex : cailloux) sont disponibles pour un chemin, ils sont placés **sous** le chemin adapté.

La très grande majorité des tiles de chemins sont en dimensions 4x4 tiles, et ce afin de respecter les textures officielles. Veillez à bien utiliser les deux tiles collés pour placer les bordures de vos chemins :

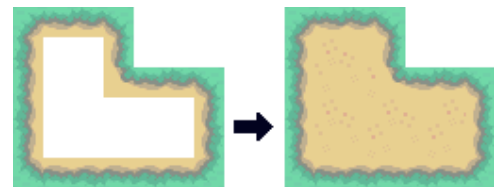


Si la différence peut sembler subtile pour l'exemple utilisé, ce ne sera pas toujours le cas pour d'autres textures ! Prenez tout de suite l'habitude de bien utiliser des textures de 2 tiles collées pour vos bordures systématiquement.

Il en va de même pour les textures à l'intérieur des bordures de vos chemins : celles-ci font 2x2 de tiles (32x32 pixels), et non pas 1x1 tile. Si vous n'utilisez qu'une seule tile, votre texture se trouvera coupée et le résultat ne sera pas esthétique.



Une technique pour s'assurer de bien positionner la texture est de d'abord mapper les bordures du chemin, puis de remplir l'intérieur avec l'outil seau en ayant bien sélectionné les 4 tiles de texture.



2 – Arbres



Les arbres se présentent sous la forme de “bosquets”, afin de permettre un mapping facilité, notamment au niveau du chevauchement des feuilles d'un arbre sur l'autre. Sous chaque bosquet est indiqué sur quel type de terrain l'arbre doit être utilisé.

Les 6 tiles à droite permettent de placer des arbres en alternance :



3 – Hautes herbes

Contrairement à ce qu'on retrouve sur une grande majorité des tilesets HGSS, les hautes herbes "officielles" dans lesquelles le joueur peut rencontrer des Pokémon ne tiennent que sur 1 tile, et non pas sur 9.

Lorsque vous placez vos hautes herbes, remplissez donc la zone de votre choix avec le tile du milieu, puis ajoutez les bordures.



N'oubliez pas de paramétrer les bordures du haut en priorité de superposition 1. Attention aussi à ne pas oublier le coin haut-droit quand vous mappez, il n'est constitué que de 2 pixels, mais son absence peut se remarquer !

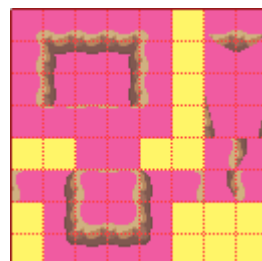
Pour mapper les angles du haut, placez premièrement les bordures latérales, puis ajoutez la bordure du haut par-dessus. Ainsi, le joueur passera sous les bordures du haut, mais par-dessus les bordures latérales.



4 – Rivages

Les rivages sont à combiner avec les différents autotiles aquatiques.

Chaque ensemble comprend les tiles classiques et quoi créer des transitions avec les tiles de plage.

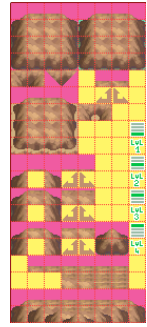


5 – Montagnes

Chaque ensemble de tiles de montagnes dispose de nombreuses variations pour permettre un rendu le plus proche possible des jeux officiels.

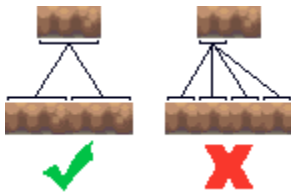
Vous trouverez des versions de ces montagnes en brun et en gris, avec les apparences de Johto (comme dans l'exemple de droite) et de Kanto.

Décomposons les différentes parties de ces ensembles.



À gauche, les tiles de base sur fond transparent, à poser sur tous les sols qui ne sont pas de l'herbe. Seuls les coins et le haut des montagnes doivent être placés en couche 2 ou 3 (les autres tiles étant pleines, ils peuvent être placés en couche 1).

À droite, de l'herbe a préalablement été placée sous la montagne et les ombres colorées en vert, pour pouvoir placer l'intégralité des tiles en couche 1.



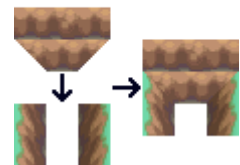
Tout comme pour les chemins, la texture des montagnes du bas s'étale sur 2 tiles de large. Veillez à bien respecter la texture, sinon le rendu ne sera pas optimal.

Enfin, n'oubliez pas de configurer la priorité de superposition de la bande de tiles du haut sur 1 pour que le joueur passe bien en dessous !

Ensuite, nous avons les tiles d'angles. Tout à gauche, des angles classiques, à utiliser lorsque vos montagnes gardent la même texture en surface.



À droite, vous avez une variation vous permettant de créer des transitions entre différents types de montagnes, comme sur l'exemple ci-à côté.



Tout à droite, les tiles sous lesquels se trouvent des flèches sur fond jaune vous permettent de créer des angles vers le haut, comme ceci :



En-dessous, une variation vous permet de placer directement des montagnes au bord de rivages, comme dans les jeux officiels, dans lesquels les rives passent par-dessus les montagnes.

Passons à une partie complexe, mais optionnelle.

Vous pouvez vous contenter de ces tiles pour chaque ensemble de montagnes si vous souhaitez opter pour un mapping basique, comme dans l'exemple suivant. Ici, les bordures nord des montagnes sont alignées à la même hauteur.



Toutefois, ce tileset vous permet aussi d'opter pour un mapping offrant plus de profondeur, comme ici :

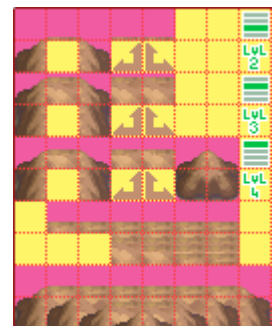


Comme vous pouvez le remarquer, à chaque niveau de hauteur supplémentaire, la bordure nord de la montagne recule un peu par rapport à la précédente, donnant un aspect 3D à vos reliefs.

Pour cela, suivez bien les indicateurs de niveau situés à droite de chaque ensemble de tiles. Utilisez les montagnes de base pour mapper vos niveaux 1, puis, pour chaque niveau de hauteur que vous ajoutez, utilisez les quelques tiles du niveau supérieur.

Si vous souhaitez mapper plus de 4 niveaux de hauteur, revenez simplement au niveau 1 après avoir mappé votre niveau 4.

Les 4 dernière bandes de tiles sont préalablement assemblées pour vous faciliter la tâche.



FIN