

AUGMENTED ANARCHY

Design

Design fő részét Pixel Artba csináltam, a Pixel Studio applikációval. Fő részem az volt hogy a kezdő pályánk "TileMap"-ja meglegyen, úgy hogy a karakterünk tudjon rajta mozogni illetve interaktálni a felülettel.

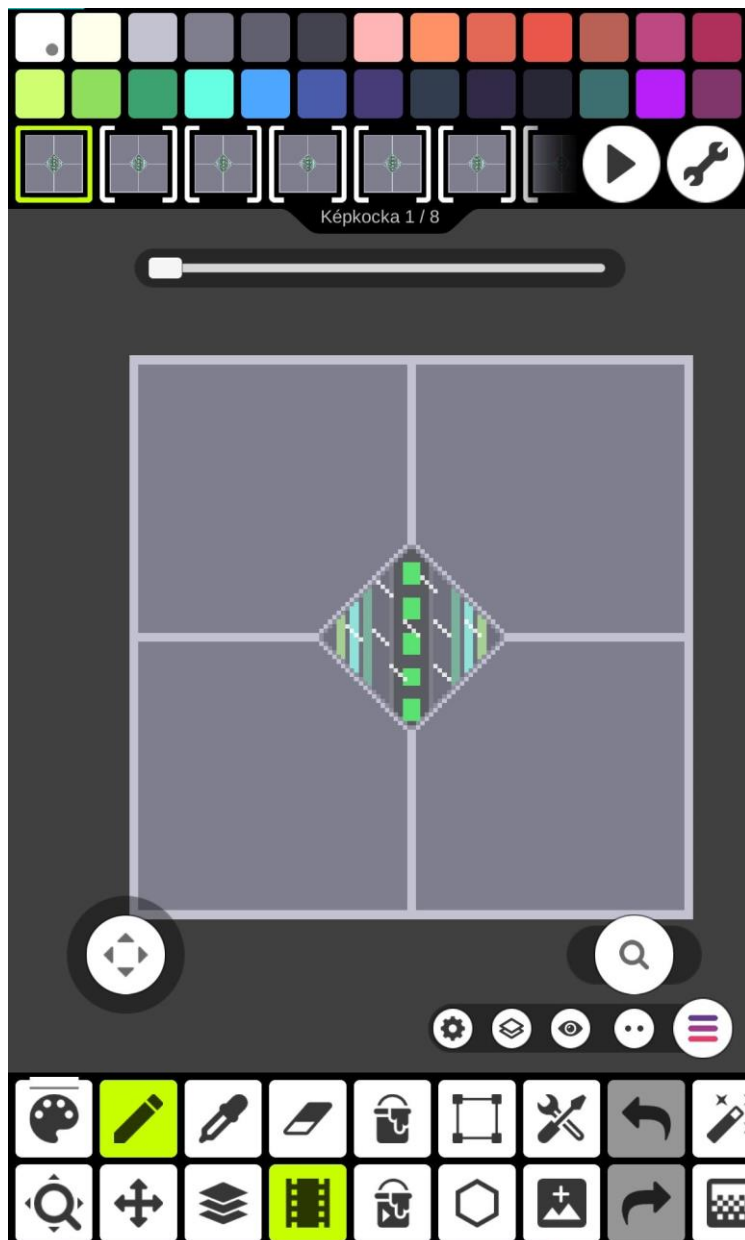


Az animációkat külön-külön képkockákra szedtem és azért hogy "simább" legyen az animáció, a képkocka per másodpercet felvettem nagyobbra, valamint a felbontást is feljebb vettem hogy a pixelek ne mosódjanak egybe és tudjunk játékon belül variálni.

A felülete viszonylag egyszerű. Az képernyő tetején láthatjuk a szín palettánkat ahol tudjuk a meglévő színeket választani illetve hozzáadni újabb színeket. A paletta alatt van az animációs felület ahol a képkockákat tudjuk szerkeszteni. Ahogy látjuk jelenleg 8 darab képkocka van, ahol mindegyik különbözik mint a másik ugyanis a középén látott zöld csíkok haladnak előre 2 pixelt minden képkockán amíg vissza nem ér az előzőre, így tesz egy teljes kört.

A kijelző alsó részén van a fejlettebb rész, itt tudjuk az ecsetet állítani, annak a vastagságát, élességét és egyenességét. Itt még tudjuk változtatni a rétegeket is, amivel le tudjuk egyszerűsíteni a dolgunkat hiszen nem kell mindent egy rétegre rajzolni, ahol nagyobb a

következménye a hibázásnak, ha külön külön rétegekre tesszük a rajzunk különböző részeit, akkor egyszerűbb a szerkesztése.



Ezen a rajzon 8 réteget használtam, ahol az alapot rajzoltam meg először, majd rá következtek a körvonalak, színek és az “üveg” effektus. Így terveztem meg a projekt logóját is:



Illetve a jövőben majd felhasználható kezdő pályát:

