

Посібник зі створення Фентезійної Мапи Українською мовою



Розділи:

- 1) Вступ;
- 2) Підготовка файлів та робочого простору;
- 3) Робота із шарами та основні правила компоунування;
- 4) Гарячі клавіші та їх використання;
- 5) Прийоми редагування та створення власних малюнків;
- 6) Постобробка.

Вступ

Fantasy Map Creator 2 – це набір фонів, графічних об'єктів та ефектів розрахованих на створення детальних кольорових мап для ігор, книг та презентацій в фантазійному або середньовічному стилі. Створити мапу може кожен без наявності графічного планшету та художньої освіти, досить лише запам'ятати деякі правила та навчитися користуватися графічним редактором на базовому рівні. Якщо у вас з'являться питання щодо використання графічного редактору, в наш час дуже просто знайти всю необхідну інформацію в інтернеті. Якщо ви маєте ідеї щодо створення нових графічних об'єктів, звертайтеся до мене на пошту ponetisup@gmail.com, я додам до пакету нові малюнки відповідно до попиту.

Також одразу відповім на основні питання:

Чи можу я повернути пакет?

Ні, ви не можете повернути цей ассет після імпорту.

Я хочу створювати карту для своїх друзів або для великої студії (3-10 людей).

Тоді вам потрібно придбати ліцензію «Multi Entity».

Де мені взяти шрифти?

Шрифти **не включені** до пакету, вам потрібно їх скачати, при потребі придбати ліцензію.

Чи можу я змінювати малюнки та об'єкти під свою гру?

Так. Також в цьому посібнику є інформація про те, як це зробити.

Де мені знайти малюнки у вищій якості?

Створення карти дуже навантажує комп'ютер через великий обсяг файлів, тому я не робив усі файли в 4к розширенні. Усі доступні файли вже включені до пакету.

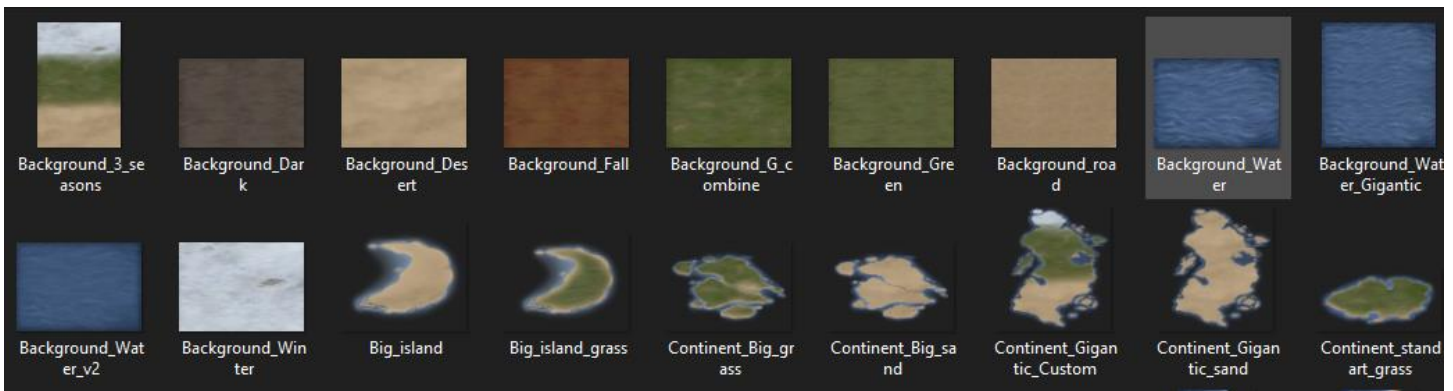
Чи потрібно мені вказувати автора (PONETI) малюнків?

За бажанням.

Підготовка файлів та робочого простору

Якщо ви купили ассет на Artstation, то всі файли повинні вже бути у вас на жорсткому диску. Якщо ви купили його в Unity, вам потрібно створити проект та імпортувати туди всі файли. Знайдіть папку з проектом на своєму жорсткому диску та почніть використовувати файли у графічному редакторі.

Після того як ви знайшли папку з ассетом, виберіть із переліку в папці «1_Backgrounds» ландшафт, що вам підійде, помістіть його в Photoshop (або інший графічний редактор, я буду показувати на прикладі Photoshop) як новий файл.



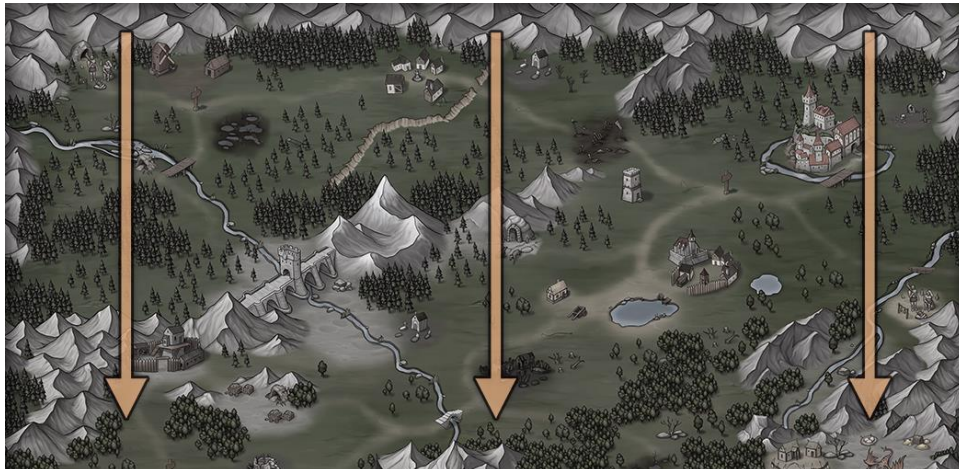
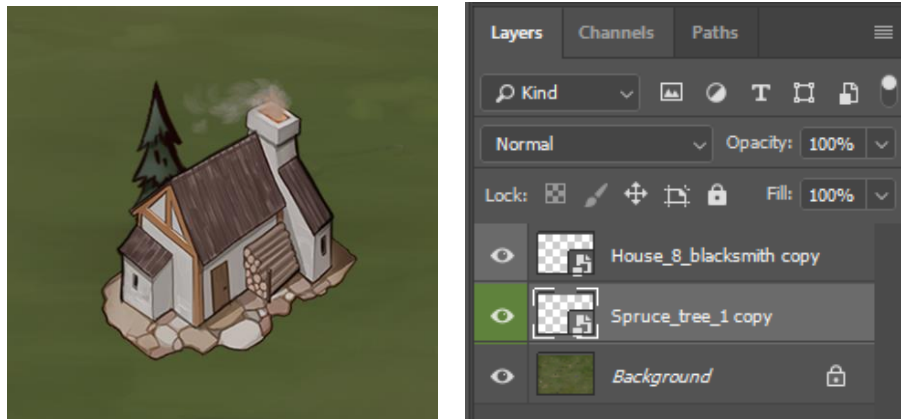
Одразу збережіть цей документ в PSD форматі та працюйте у ньому (наприклад My_First_Map). Не забувайте зберігати файл [Ctrl+S]. Зазвичай бекграунди в якості 8к, ви можете знизити її до 4к або 2к у вкладці Image > Image Size щоб не перенавантажувати ваш комп'ютер.

Робота із шарами та основні правила компоунвання

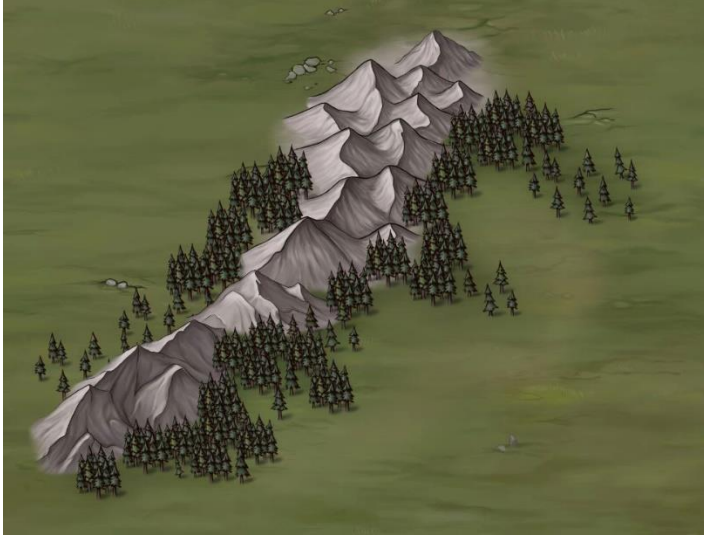
Найбільш незручним буде процес дотримання правила шарів та їх перенесення, тому що нерідко буде виникати така ситуація:



Тому рекомендую почати компоунвання "зверху донизу" та, перед тим як вставити об'єкт за допомогою [V] виділяти шар, на який будете накладати об'єкт.



Одразу розділіть карту на зони та сплануйте розташування гір та річок. Зазвичай гори з'являються на місцях зіткнення літосферних плит, тому вони формують одну лінію. Також треба пам'ятати, що річки впадають в озера або в море, тому вони можуть починатися с гірської місцевості і впадати в більші водойми.



Лінія гірського масиву



Річка

Не цурайтеся використовувати принцип «акцент і пауза», тобто не накопичуйте об'єкти в одному місці. Використовуйте будівлі та озера як акцентні місця, а галявини та ліси як паузу. Приклад:



Хаос – нема акценту та паузи

Гармонія – правильне поєднання об'єктів






Якщо плануєте робити велику мапу цілого континенту, спробуйте створити різні кліматичні умови – арктичний клімат зверху, тропічний знизу, помірний посередині, тощо. Не робіть різких переходів між ними, щоб надати мапі більшої реалістичності.



Приклад великого континенту зі зміною клімату.

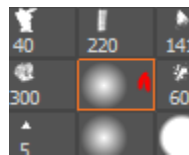
Гарячі клавіші та їх використання

Використовуйте гарячі клавіші, це сильно прискорить процес. Ось таблиця тих із них, які можуть знадобитися (для Photoshop).

	[V]	<i>Move</i>
	[E]	<i>Eraser</i>
	[Ctrl+T]	<i>Edit</i>
	[M]	<i>Choose</i>
	[Ctrl+D]	<i>Cancel</i>
	[Ctrl+S]	<i>Save Project</i>
	[T]	<i>Text</i>
	[Ctrl+Alt+Z]	<i>Step Back</i>
	[Alt + click and move object]	<i>Copy</i>
	[Alt + Mouse scroll, Z]	<i>Zoom</i>

Варто зазначити, що найчастіше ви будете переносити об'єкти та робити їх копії.

Для стирання об'єктів [E] використовуйте цей пензлик для м'яких переходів:



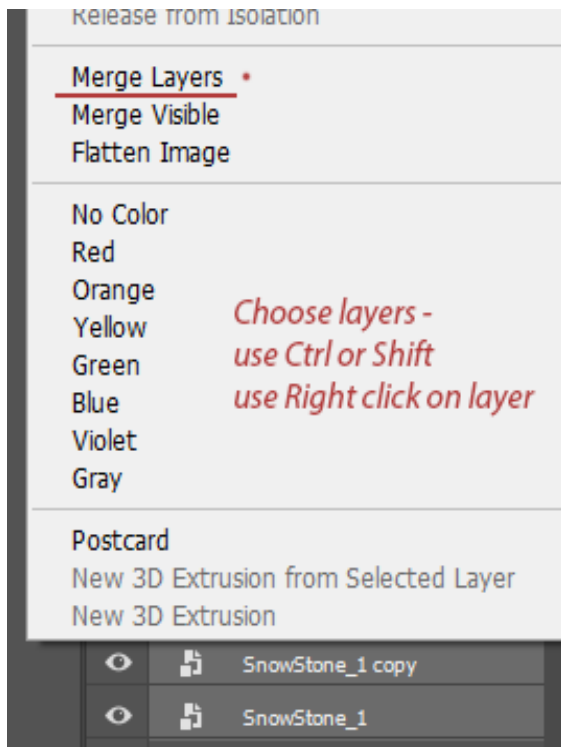
[Ctrl+T] дає можливість пересувати виділені об'єкти та змінювати їхні розміри, перспективу, тощо.

Прийоми редагування та створення своїх малюнків

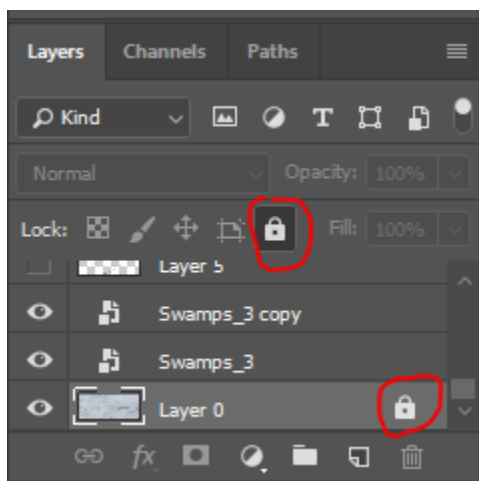
Тут я напишу приклади та поради щодо редагування мапи.

- 1) Якщо ваш файл дуже важкий, потрібно зменшити його розмір в 2 або 4 рази.

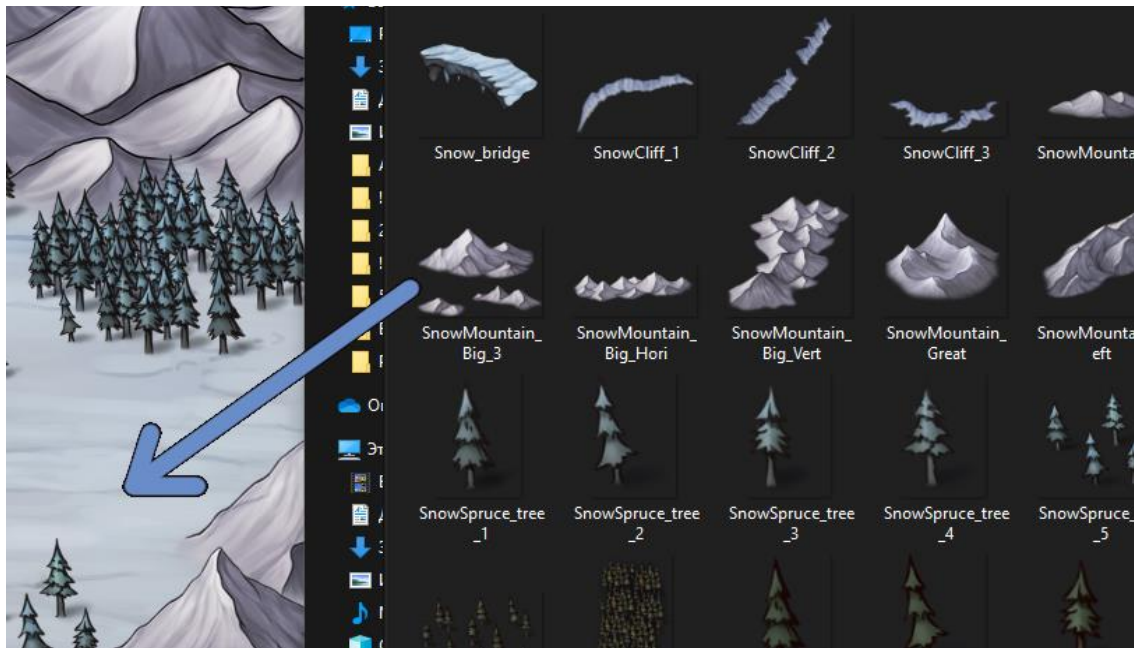
[Ctrl+Alt+I] або з'єднайте шари в один (ті з них, котрі вже не плануєте редагувати) але **не з'єднуйте шари із фоном**, фон завжди повинен бути окремим закріпленим шаром.



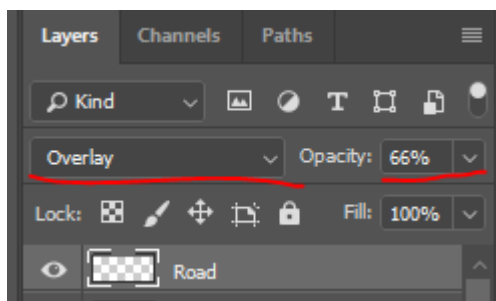
- 2) Виберіть шар та натисніть "замок" щоб уникнути пересування або випадкового виділення, це може особливо стати в пригоді для фону.



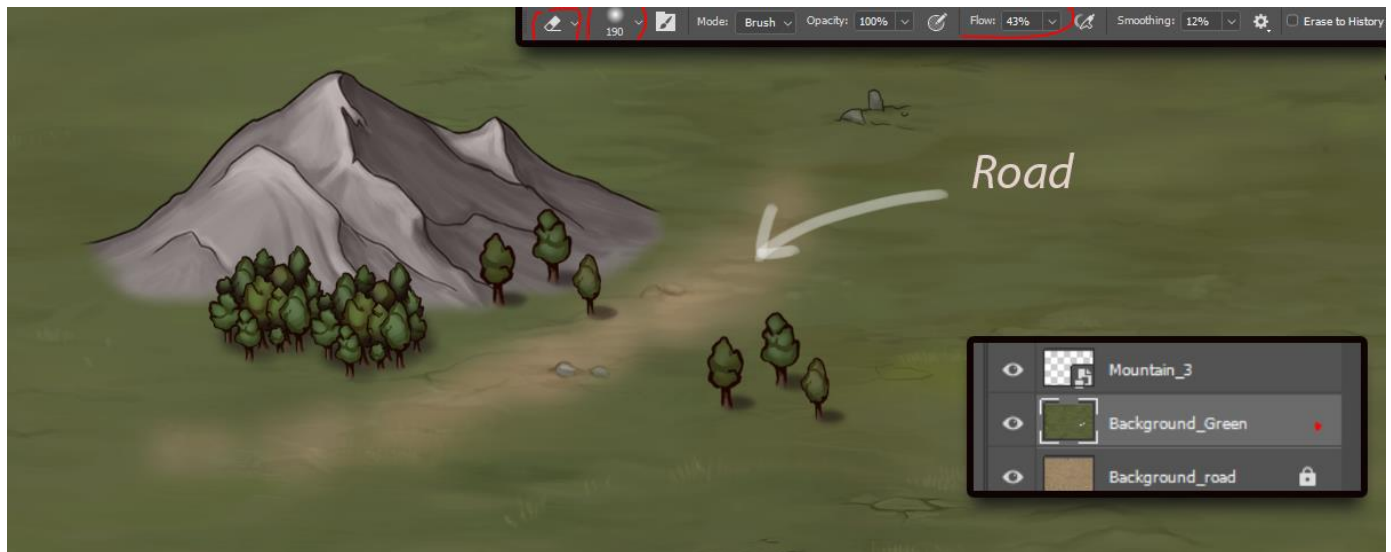
- 3) Якщо ви не можете знайти потрібний шар у вкладці “Layers” то натисніть [V] та лівою кнопкою миші на об’єкт на мапі (якщо ви ще не об’єднали шари). Після цього у вкладці “Layers” обереться об’єкт із потрібним шаром (не працює на шари із включеним "замком").
- 4) Для швидкого пересування об’єктів у Фотошоп файл, просто натисніть файл із папки та перетягніть на мапу.



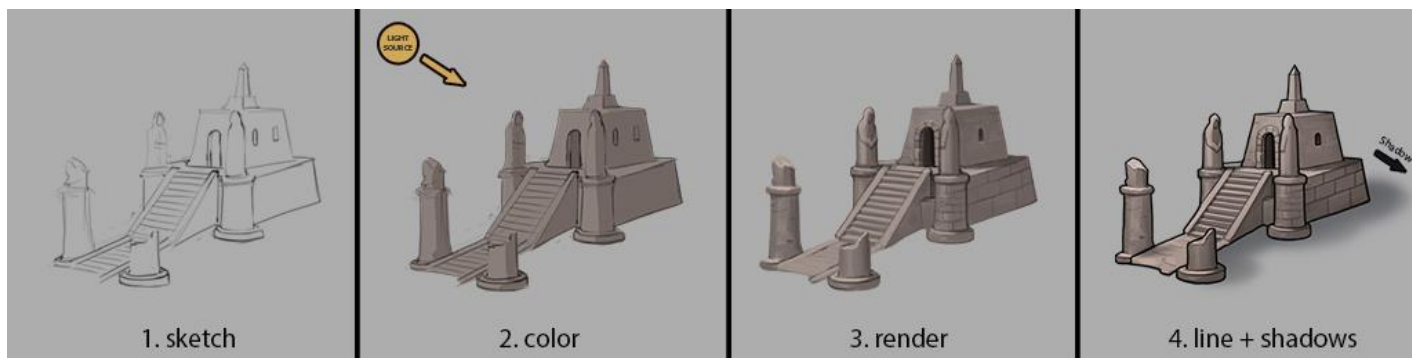
- 5) Є два способи створення доріг: Перший – створити новий шар та стандартним білим пензлем намалюйте дорогу, після чого на шарі увімкніть режим “Overlay” та налаштуйте прозорість.



Другий – це підкласти під фон файл із назвою “Background_road” та почати стирати фон [E] щоб під ним з’являлася текстура дороги.



- 6) Якщо у вас є хист до малювання або ви можете найняти художника, можете скористатися цією схемою та додати власні об’єкти до своєї мапи не відходячи від стилю.



- 7) Не створюйте групи та не нащивайте усі шари, ви тільки витратите час. Краще створюйте карту за принципом "згори донизу", користуйтесь [V] та обирайте шар, потім вже накладайте об’єкти на нього. У вкладці “Layers” перетягуйте шари щоб уникнути неправильного перекривання об’єктів один одним.
- 8) Використовуйте готичні або середньовічні шрифти для мап, щоб не втрачати їх автентичність. Рекомендую використовувати шрифт “Georgia”, “Bookman Old Style” або “Seagram”.

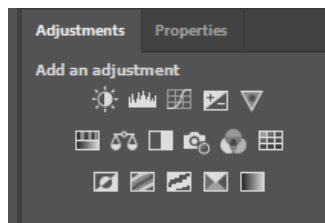
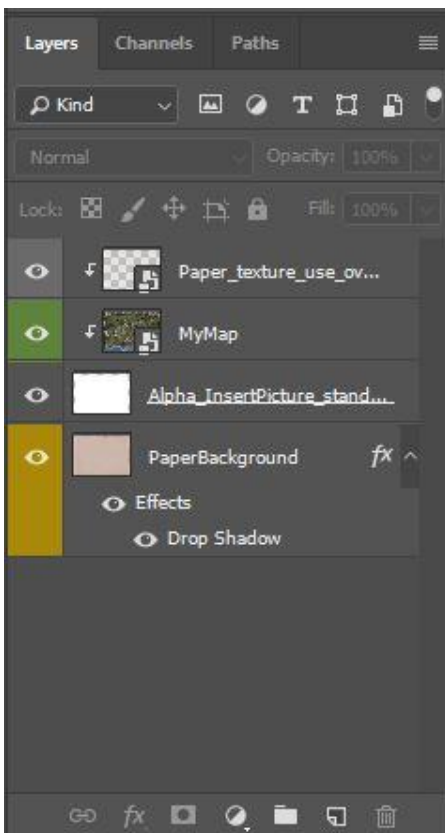
Постобробка.

Дуже важливий пункт для тих, хто хоче надати мапі завершеного вигляду.

Цей процес може зайняти кілька хвилин.

- Збережіть мапу у форматі PNG в окрему папку (створіть папку “Ready_Maps”)
- Відкрийте **PaperBackground** потрібного розміру із папки “6_PostProcessing” в фотошопі.
- Перенесіть файл **Alpha_InsertPicture** поверх **PaperBackground**.
- Перенесіть вашу мапу у PNG форматі на Alpha_InsertPicture, створіть Відсічну маску перетягуючи файл із затиснутим Alt на Alpha_InsertPicture.
- Додайте поверх мапи - Paper_texture_use_overlay, оберіть режим цього шару “Overlay” та зробіть прозорість, що вам підходить.

Має вийти схоже до цього малюнку:



Далі можна спробувати різні фільтри та змінити розмір файлу Ctrl+Alt+I, після чого зберегти файл у форматі PNG та користуватися!