

THE NVL MAKER

新手教程

(七)

预渲染字体的设定

一、编码与字体

假如有玩家反映，游戏里显示出的字体和官方截图中的字体不一样，这有可能是以下的问题。

通常来说一个软件支持“万国码（Unicode）”，也就意味着可以不经任何处理，在不同的语言环境下使用，是相当方便的特性。

吉里吉里现在的版本就具有这样的特性。

但吉里吉里对 Unicode 的支持主要在于“可以在任何语言的 WINDOWS 下成功跑起来而不出错”，字体方面的显示，很可能因为你的 WINDOWS 语言版本不同而出现各种莫名其妙的效果。

例如使用日文内核的 EXE 就怎么都无法正常显示中文字体，或者简中内核的 EXE 对繁中的支持也比较糟糕。

《THE NVL Maker》使用的 EXE 主要是简体中文内核的。

假如你希望制作繁体游戏，或者希望指定玩家没有安装的特殊字体的话，就推荐使用预渲染字体。

二、预渲染字体

所谓预渲染字体，在 KR 里的意思是将一个字体文件的某个字号导出来做成图片字体包，导出之后的格式为.tft。具体的制作方法因为比较简单就不赘言了。

总之就是按照如下设置使用 `krkrfont.exe`。（在 `TOOL` 文件夹下可以找到，繁体用户如无法打开，请使用 `tool-jpn` 下的版本。乱码不影响使用。）



相比起使用普通的字体文件（TTF，OTF，包括使用 `addfont.dll` 加入字体）的方法，预渲染字体的好处在于在任何语言的操作系统下面都可正常显示。（都已经是图片了，再不能正常显示才奇怪咧……）

在 `config.tjs` 里可以设定默认字体所对应的预渲染字体。

例如说你设定默认字体为黑体，24 号，同时制作一个 tft 包“`fonth_24.tft`”，然后告诉系统“当游戏字体切换到黑体，24 号的时候，使用图片字体包 `fonth_24.tft`”，我们暂时可以把这个过程叫做“映射”（？）

但是游戏里并不会只用到一种字体，就算是同一种字体也会有不同的字号大小。甚至有的时候默认字体在进入游戏以后都会被修改得七零八落，所以表现出来的就是字体显示的不统一。

解决方法也很简单，既然可以让黑体，24 号映射 `fonth_24.tft`，当然也可以让楷体，18 号映射 `fontk_18.tft`。而且这样的映射可以一次性全部做完。并不需要修改 `config.tjs`。

也就是，统计游戏里所有可能出现的所有字体、字号，并把他们一一对应到某个字体包上。

三、相关指令

所要用到的就是 `font` 指令和 `mappfont` 指令：

设置字体 A

对字体 A 进行映射

设置字体 B

对字体 B 进行映射

.....

在 the nvl maker 的游戏工程里，可以这么做。（EX 版可以直接在工程设定里指定字体包名字。）

打开 `first.ks`。找到下面这段代码：

```
;强制字体设定  
[current layer=message0 page=fore]  
.....  
[resetfont]
```

以上是根据工程设定里填写的数据重新定义了默认字体，可能和 `config.tjs` 里的默认字体已经不一样了。

开始在下面加入新的内容。

```
;预渲染字体的映射  
;默认字体：黑体，字号：24  
[mappfont storage="fonth_24.tft"]  
;历史记录字体：黑体，字号：18  
[font size=18]  
[mappfont storage="fonth_18.tft"]  
;存档按钮字体：黑体，字号：20  
[font size=20]  
[mappfont storage="fonth_20.tft"]  
;继续填写更多.....  
;所有字体映射完毕，恢复默认字体  
[resetfont]
```

这样不断地改变字号，然后映射到不同的字体包的操作都会被系统记录下来。

在 the nvl maker 里，所有的字体都会默认设置为全局变数 `sf.font` 的值，编辑器只能修改字号，所以是不是只要不动代码，字形就不能改了？

其实并不是这样的。

因为“映射”这个过程根本不在乎字形和 TTF 之间的具体联系。

设定黑体 24 号，实际对应的是楷体 36 号导出的 TTF 包，对系统来说没有差别。

所以只要使用“用不到”的字号进行映射，就可以改变字形了。

当然，出于美观考虑，并不是非常推荐在一个游戏里使用太多的字体样式.....=3=