

THE NVL MAKER

新手教程

(七)

預渲染字體的設定

一、編碼與字體

假如有玩家反映，遊戲裡顯示出的字體和官方截圖中的字體不一樣，這有可能是以下的問題。

通常來說一個軟件支持“萬國碼（Unicode）”，也就意味著可以不經過任何處理，在不同的語言環境下使用，是相當方便的特性。

吉裡吉裡現在的版本就具有這樣的特性。

但吉裡吉裡對 Unicode 的支持主要在於“可以在任何語言的 WINDOWS 下成功跑起來而不出錯”，字體方面的顯示，很可能因為你的 WINOWS 語言版本不同而出現各種莫名其妙的效果。

例如使用日文內核的 EXE 就怎麼都無法正常顯示中文字體，或者簡中內核的 EXE 對繁中的支持也比較糟糕。

《THE NVL Maker》使用的 EXE 主要是中文內核的。

假如你希望指定玩家沒有安裝的特殊字體的話，就推薦使用預渲染字體。

二、預渲染字體

所謂預渲染字體，在 KR 裡的意思是將一個字體文件的某個字號導出來做成圖片字體包，導出之後的格式為.tft。具體的製作方法因為比較簡單就不贅言了。

總之就是按照如下設置使用 `krkrfont.exe`。（在 `TOOL` 文件夾下可以找到，繁體用戶如無法打開，請使用 `tool-jpn` 下的版本。亂碼不影響使用。）



相比起使用普通的字體文件（TTF，OTF，包括使用 `addfont.dll` 加入字體）的方法，預渲染字體的好處在於在任何語言的操作系統下面都可正常顯示。（都已經是圖片了，再不能正常顯示才奇怪咧……）

在 `config.tjs` 裡可以設定默認字體所對應的預渲染字體。

例如說你設定默認字體為黑體，24 號，同時製作一個 tft 包“`fonth_24.tft`”，然後告訴系統“當遊戲字體切換到黑體，24 號的時候，使用圖片字體包 `fonth_24.tft`”，我們暫時可以把這個過程叫做“映射”（？）

但是遊戲裡並不會只用到一種字體，就算是同一種字體也會有不同的字號大小。甚至有的時候默認字體在進入遊戲以後都會被修改得七零八落，所以表現出來的就是字體顯示的不統一。

解決方法也很簡單，既然可以讓黑體，24 號映射 `fonth_24.tft`，當然也可以讓楷體，18 號映射 `fontk_18.tft`。而且這樣的映射可以一次性全部做完。並不需要修改 `config.tjs`。

也就是，統計遊戲裡所有可能出現的所有字體、字號，並把他們一一對應到某個字體包上。

三、相關指令

所要用到的就是 `font` 指令和 `mappfont` 指令：

設置字體 A

對字體 A 進行映射

設置字體 B

對字體 B 進行映射

.....

在 the nvl maker 的遊戲工程裡，可以這麼做。（EX 版可以直接在工程設定裡指定字體包名字。）

打開 `first.ks`。找到下面這段代碼：

```
;強制字體設定  
[current layer=message0 page=fore]  
.....  
[resetfont]
```

以上是根據工程設定裡填寫的數據重新定義了默認字體，可能和 `config.tjs` 裡的默認字體已經不一樣了。

開始在下面加入新的內容。

```
;預渲染字體的映射  
;默認字體：黑體，字號：24  
[mappfont storage="fonth_24.tft"]  
;歷史記錄字體：黑體，字號：18  
[font size=18]  
[mappfont storage="fonth_18.tft"]  
;存檔按鈕字體：黑體，字號：20  
[font size=20]  
[mappfont storage="fonth_20.tft"]  
;繼續填寫更多.....  
;所有字體映射完畢，恢復默認字體  
[resetfont]
```

這樣不斷地改變字號，然後映射到不同的字體包的操作都會被系統記錄下來。

在 the nvl maker 裡，所有的字體都會默認設置為全域變數 `sf.font` 的值，編輯器只能修改字號，所以是不是只要不動代碼，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=