

PixelArt v1.0



Приложение PixelArt предназначено для создания пиксельных изображений для игры Scrap Mechanic в формате Blueprint.

**Для создания пиксельного изображения требуется:**

- 1) Запустить приложение.
- 2) Открыть файл уже имеющегося изображения в любом поддерживаемом растровом формате (bmp, png, jpg, tiff и др).
  - При открытии больших изображений программа может кратковременно зависнуть, надо подождать.
  - Для получения прозрачности изображения требуется задать Альфа канал менее 128.
  - Желательно не использовать большие изображения, в которых больше 200 точек на сторону, так-как могут возникнуть зависания программы при компиляции, а затем игры при открытии.
  - При открытии изображения оно автоматически огрубляется в 40-цветный игровой формат.
  - Для создания изображений рекомендую бесплатный растровый редактор Paint.NET – <http://www.dotpdn.com/files/paint.net.4.0.13.install.zip>
- 3) Далее надо определить настройки
  - Плоскость сохранения
    - а) xOy - горизонтально
    - б) xOz – вертикально
  - Материал, из которого будет сделано пиксельное изображение
    - а) По умолчанию стоит «Бетон», можно выбрать любой блок или задать своё значение ID(Blueprint) Выбрав «Другое...»

- Описание (description) это описание которое будет выводиться в WorkShop в окне «Description»
- Название можно ввести после компиляции в окне сохранения.

4) Для сохранения пиксельного изображения нужно нажать на кнопку «Создать PixelArt»

- Окно сохранения автоматически открывает папку Blueprint первого пользователя
- В названии нужно ввести наименование своей модели пиксельного изображения (Так будет называться папка в Blueprint и наименование в WorkShop)
- При выборе начнется компиляция, при этом **приложение зависнет** на несколько минут.
- Затем выведется сообщение об окончании компиляции.

5) В игре желательно пересохранить модель, чтобы оптимизировать.

Разработал приложение [nk27sss](#)

По вопросам приложения и доработки пишите мне на почту [nk2704g@gmail.com](mailto:nk2704g@gmail.com)