

Introducción:

Este manual corresponde al indexador que viene con el. Puede no estar completo, pero es mejor que nada. Se supone cierto conocimiento de indexación antes de leerlo, si no, algunas partes pueden resultar difíciles de entender.

1-Botones comunes:

a) Botones de cambio de estado:

Están a la izq del GUI(gráficos, bodys, cabezas,...) . Sirven para cambiar lo que estas indexando en ese momento, excepto la ultima opción(ver gráficos) que sirve solo para ver los bmps.

b)Nuevo/buscar:

Este botón sirve para buscar en las indexaciones actuales(dependiendo de la sección en la que estés, ver botón anterior) un cierto numero, o en caso de que el numero introducido no exista te preguntara si deseas crearlo. Acceso rápido CRL+F.

c) "Guardar":

El botón que aparece al lado de borrar. Este botón sirve para guardar **en memoria** los últimos cambios realizados, si no pulsas este botón después de hacerlos se perderán completamente al seleccionar otro o realizar cualquier acción.

d) Guardar XXXX.XXX (cambia dependiendo de lo que estemos indexando):

Este botón guarda en disco todos los cambios realizados, usando el nombre x defecto(lo que normalmente sobrescribirá el anterior).

e) f. Verde(fondo verde):

El nombre lo explica todo, sirve para poner el fondo de color verde, resalta los posibles fallos en los gráficos. A veces el negro no es transparente(RGB 000000) cuando debería serlo :P.

f) Limpiar memoria:

Simplemente limpia la memoria temporal(usa carga dinámica). El único uso que tiene es por si se cambian los bmps y quieres que se actualicen.

2-Menu:

A)Archivo(Todas estas opciones dependen de lo que estemos indexando en ese momento):

+Guardar XXX.XXX:

El resultado es el mismo que el botón que se encuentra debajo de "guardar" y "borrar"

+Cargar XXXX.XXX:

Carga el archivo. Todo cambio hecho en esas indexaciones se perderán ^^.

+Guardar

Permite guardar las indexaciones actuales en formato binario(.bin) o texto(.dat) y elegir el nombre y donde quieres que se guarden.

+Cargar.....:

Lo mismo que el anterior pero para cargarlos.

B)Edición:

El nombre de cada una lo explica bastante bien. Actúa sobre el índice seleccionado. La opción de clonar es como la de copiar, solo que se copia a varios índices un mismo gráfico.

C)Herramientas(solo disponibles si estamos indexando "gráficos"):

+Buscar grh con BMP:

Busca un gráfico que usa el bmp introducido. Si hay más de un resultado pulsar f3 para ver el siguiente.

+Buscar BMPs sin indexar:

Busca bmps que estén en el directorio de "graficos" que no estén en uso. Puede tardar bastante tiempo dependiendo del PC ^^.

Si haces click derecho en la lista saldrá un menú desplegable que da acceso rápido al autoindexador.

Además haciendo click sobre ellos se irán visionando los bmps en el indexador.

+Autoindexador:

Abre la ventana del autoindexador

+Buscar Grh repetidos:

Busca Gráficos iguales... por si tienes el mismo indexado 2 veces :P.

3- Indexando:

A) Graficos:

Esta es la sección principal del indexador. El resto de indexaciones usan estos gráficos, así que tendrás que empezar por aquí, también se usa por ej al datear, cuando se indica el GRHINDEX=XXX de un objeto en el obj.dat, o también cuando se introduce un grafico en el editor de mapas. Recordare primero algunos conceptos básicos de indización.

Hay 2 tipos de gráficos. Los gráficos individuales y las animaciones (estas ponen "animación" entre paréntesis al lado de su numero).

Un **grafico individual**, es como un "fragmento" de un BMP(es decir un cacho de la imagen que contiene un archivo bmp del directorio de gráficos del cliente). El fragmento puede ser el bmp entero o solo un cacho dependiendo de sus propiedades. Estas son:

+Numero de bmp: Es el numero del archivo bmp de donde se esta el grafico

+Numero de frames: Será SIEMPRE 1(si tiene mas de un frame es una animación)

+Alto: Alto del grafico en pixels.

+Ancho: Ancho del grafico en pixels.

+PosicionX: Posición x(horizontal) del bmp en la que comienza el grafico.(*)

+PosicionY: Posición Y (vertical) del bmp en la que comienza el grafico. (*)

(*) Para la posicion se toma como origen la esquina superior izquierda(que será por tanto el 0,0) . Las X aumentan si se va a la derecha, y las Y aumentan si se va hacia abajo. Como todas las medidas en pixeles.

Una **animación** no es mas que un conjunto de gráficos individuales, que puestos en secuencia daran apariencia de una animación. Tienen las siguientes propiedades:

+Frames: Lista la secuencia de graficos separados por "-".

+Numero Frames: Numero total de graficos de la que esta formada la animación.

+Velocidad: Velocidad a la que cambian las imágenes. Según el formato antiguo, cuanto mayor es este numero mas lenta es la animación(cambia con la 11.2, aunq este indexador no es compatible).

Bueno sabiendo esto ya se pueden indexar gráficos y animaciones, aunq recomiendo usar siempre el autoindexador ahorra mucho trabajo ^^ . Es mejor indexar siempre que se pueda con el y luego retocar a mano grafico a grafico si hay fallos pequeños. Sin embargo siempre puedes crear un grafico usando "Nuevo/buscar" y eligiendo un índice vacío o copiando en un índice vacío uno ya existente.

*NOTA: Si se usa la opción mover en graficos puede que estés "fastidiando" un body , cabeza, casco, escudo.... ya indexado . También si se estaba usando en algún mapa o objeto.... así que usar con cuidado.

B) Bodys, cabezas, cascos, escudos, Armas:

Para indexar cualquiera de ellos primero tendrás que indexar las animaciones correspondientes a cada dirección(tener en cuenta que todas ellas tienen 4 direcciones). Para armaduras, armas y escudos normales, es muy recomendable usar el autoindexador ya que con 2 clicks tendremos todo el trabajo hecho.

Cuando indexamos bodys, además de introducir las 4 animaciones correspondientes a cada dirección nos pedirá también el **offset**. Este sirve para la colocación de la cabeza, son 2 coordenadas(vertical, horizontal) separadas por °. Por lo general se suelen usar -38, 0 para altura normal y -28, 0 para enanos. De todas maneras podéis marcar la casilla "cabeza" que mostrara una aproximación de donde quedaría la cabeza(no es totalmente exacta pero casi).

C)FX:

Sirve para general el fx.ind. Estos se usan por ej en los hechizos(en el hechizos.dat en cada hechizo hay que poner un FXgrh=XXX bueno pues eso es lo que se indexa aquí). Cada índice solamente marca a una animación. Los Fxs también tienen Offset, esta sirve para su colocación (mas que nada para intentar centrar los fxs sobre los pjs). La verdad solo he indexado 3 o 4 fxs y el offset lo he puesto a base de prueba y error(cambiando los números a ojo hasta que quedaba bien centrado :P)

D) Ver graficos:

En realidad estas no son indexaciones, simplemente muestra el contenido de la carpeta de gráficos del cliente. Tiene básicamente 2 utilidades (bueno la principal utilidad era para poder ver los gráficos encriptados del cliente del servidor para el que lo hice ,pero esa parte la quite).

+Marcando la casilla f.verde podrás ver si los bmps están bien graficados, mas que nada en tema de transparencias.

+Haciendo click **derecho** en un numero de la lista saldrá un menú desplegable que da acceso directo al autoindexador(así te ahorras escribir el numero del BMP, ¡¡¡menudo esfuerzo!!! xDD)

Además podrás ver algunas propiedades de los bmps. el campo "bits" indica la profundidad de colores utilizada(es recomendable usar paleta de 8bits indexada, ya que mas profundidad en gráficos tan pequeños es solo un desperdicio de espacio y memoria)

4-Autoindexador:

El autoindexador permite generar gráficos rápidamente. Se puede acceder a el, desde menú-->herramientas-->autoindexador , en el menú desplegable haciendo click derecho en la lista en la sección de "ver gráficos" o con el menú desplegable en la búsqueda de bmps sin indexar.

*Nota: El autoindexador mostrara la indexación temporal, con recuadros verdes marcando los frames que se crearan en la ventana del indexador. Por eso es recomendable desactivar la opción de f.verde o cambiar el color de fondo en el menú edición (si, lo se, el color no es el q eliges... cosa del formato RGB 565 566 y to eso xD).

Una vez abierta la ventana del autoindexador veremos en la parte de arriba que posee 3 modos de indexacion:

A) Simple:

Sirve para indexar un grafico que ocupa **todo el bmp** (por ej. gráficos de inventario de objetos). Solo es necesario poner el numero del bmp que se quiere indexar y elegir el índice donde se quiere indexar. Si pulsamos el botón "buscar", buscara automáticamente el primer hueco libre.

B) Animación normal:

Esta opción es la mas útil y versátil. Sirve para indexar prácticamente cualquier tipo de animación que este bien encuadrada. En la parte superior podremos elegir si todos los frames de la animación están en el mismo bmp o si son varios bmps consecutivos:

+BMP consecutivos:

Primero tendremos que introducir el número del **primer BMP** en el campo "BMP". A continuación indicaremos el número de **frames totales** que componen la animación, en este caso serán tantos como BMPs tenga la animación. Después pulsamos el botón de **autocalcular** para que calcule el ancho y alto de la animación (que serán el del bmp completo). Por ultimo hay que indica el índice de indexación a partir del cual se general los frames y la animación(es decir necesita nº frames + 1 huecos libres). Si pulsamos el botón **buscar**, buscara automáticamente el primer hueco libre donde meterla. Por ultimo solo queda darle al botón crear y habremos creado una bonita animacion. Son de este tipo de gráficos por ej, la animación del apocalipsis(bmp "184.bmp" y siguientes)

+Mismo BMP:

Esta es la opción mas versátil y genérica. Para indexar una animación con esta opción primero introduciremos el **número del bmp** a indexar en el campo "BMP". A continuación introducimos el **numero de frames, a lo ancho a lo alto y el total** de ellos, después de esto pulsamos el botón de **"autocalcular"**. Al hacer esto veremos en la pantalla principal del indexador el bmp y una serie de recuadros verdes marcados(recordar la nota al principio). Estos recuadros indican los frames que se indexaran con las opciones actuales, puedes variar los datos hasta que consigas que los recuadros coincidan con las imágenes a indexar. Una vez hecho esto solo falta darle al botón "crear".

IDEA: si vas a indexar varios gráficos independientes en un bmp, si están encuadrados puedes indexarlos con esta opción y después borrar la animación, te ahorraras trabajo. Por ej en una superficie (mirar 215.BMP por ej) puedes indexarla como una animación con tamaño 32x32 y después borrar la animación, y tendrás en los frames creados todo lo que necesitabas.

C) Indización Avanzada:

En la parte superior encontraras una lista desplegable con 2 opciones:

+Animación con offset:

Es lo mismo que una animación "Animación normal --> Mismo BMP". La única diferencia es que se le puede introducir un offset inicial. Para animaciones que no empiecen en la parte superior izq(por ej cuando hay mas gráficos en el bmp, y una animación mas abajo), o como apaño para por ej superficies(ya que solo se podrían indexar las 25 primeras usando la simple, por el limite de frames en la animación, yo es el único uso que le di pero we :P)

+Bodys/armas/Escudo:

Como su propio nombre indica sirve para autoindexar cualquiera de estos tipos. Todos estos suelen tener un tamaño "standar" ya que se hacen sobre la misma plantilla, por eso con esta opción lo harás mucho mas rápido. Dentro de este tipo de autoindexacion tienes 3 plantillas a seleccionar en la parte derecha:

-Indización de **pj**(armaduras, armas o escudos) con la plantilla de las nuevas armaduras de **alkon**(nuevas para mi al menos). Las coordenadas son casi iguales que las clásicas solo varían unos pocos píxeles. En este modo de indexación solo es necesario introducir el número de BMP en el campo "**BMP**". En "**primer indice**" tendrás que introducir el numero a partir del cual quieres que se indexen (se necesitaran un total de 22 huecos para los frames + 4 para las animaciones). Si pulsas el boton buscar buscara automáticamente el primer hueco. Por ultimo para ahorrar aun mas trabajo, podemos autoindexar ya directamente en su sección correspondiente esta animación, para ello solo hay que marcar la casilla de "**autoindexar**" y introducir en la casilla de al lado el índice donde se quiere indexar. En el caso de ser una armadura habrá que incluir el offset

-Indexación de **pj**(armaduras, armas o escudos) con la plantilla clásica.

Es igual que la opción anterior, solo que usa las coordenadas usados en los bodys de toda la vida (como el 1, 2 ,...). Puedes ver en la pantalla principal las diferencias entre ambos si te quedan dudas.

-Indexación de **NPC normal**:

Sirve para indexar NPCs los cuales tienen todos los frames de todas las direcciones en un mismo bmp. Ejemplos de este tipo pueden ser por ej el gobernador de ulla(315.bmp) o las bacas y unos cuantos npcs mas. En este tipo de indexación es necesario indicar el numero de **BMP** donde esta el NPC, y también el numero de frames que tiene a lo ancho(a lo alto serán siempre 4 ya que será una fila para cada dirección). Por último pulsamos el botón de **autocalcular** y comprobamos, mirando los cuadrados verdes, si todos los frames están bien. Una vez hecho esto, solo falta poner el numero del primer índice y decidir si queremos indexarlo como body(marcar la casilla autoindexar y introducir el índice de body deseado).

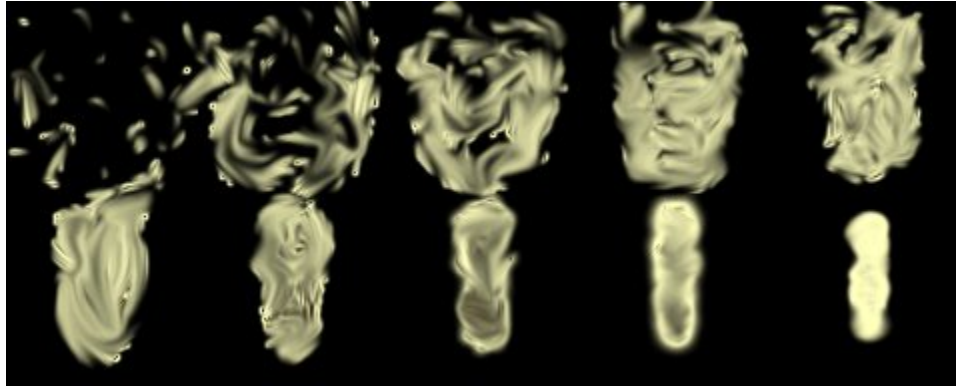
Notas de autoindexacion:

Como dije usando esto con cabeza se puede indexar ahorrando bastante tiempo. Por ej indexar una armadura q en block de notas puede ser un quebradero de cabeza de números, con el autoindexador solo se necesita indicar el numero del bmp, el resto es prácticamente automático y con 2 clicks esta indexado ^^.

Para indexar npcs como pueden ser el dragón rojo, que tiene una dirección de movimiento en cada bmp. Se puede indexar fácilmente como 4 "animaciones simples" y después creando el body manualmente (nuevo/buscar y introduciendo un índice vacío) y poniendo el numero de las animaciones creadas, son pocos clicks mas :).

5-Ejemplos de uso:

A) Una animación normal:



Abrimos el autoindexador , y vemos que es una animación normal donde todos los frames esta en el **mismo BMP**. Por tanto marcamos **animación normal** y después **mismo bmp**. En **BMP** ponemos el numero del archivo bmp que contiene el grafico. Ahora toca contar! q difícil! xD, vemos que son **5 frames a lo ancho** (5 columnas) y

2 frames a lo alto (2 filas) , que hacen un **total de 10** frames. Ahora ponemos en el indexador este numero de frames (a lo alto , ancho y totales) en la primera fila. Pulsamos el botón de **autocalcular** para que calcule automáticamente el ancho y el alto. Con esto ya esta prácticamente indexado, veras recuadros verdes al rededor de cada grafico (<http://img208.imageshack.us/img208/6196/finalbf8.jpg>), eso indica que todo esta bien. Por último solo queda buscar un hueco disponible y poner el primer índice, o darle al botón buscar para que busque automáticamente el primer hueco. Le damos al botón crear.... y boila ahí tenemos nuestra animación.

Ahora para terminarlo, si fuera un fx no indexado, tendríamos que ir a FX, le daríamos a nuevo/buscar(ctrl+F) y introduciríamos un índice que no estuviera en uso. Cuando nos pregunta si queremos crearlo le damos a SI, en numgrh ponemos el numero de la ANIMACION (no del primer frame, simplemente bajada un poco en gráficos y la veréis), y ajustamos el offset(en el caso de este FX es necesario un offset de 30 vertical para que quede justo a la altura de los PJ).

B) Armadura nueva de alkon:



Para indexarla vamos a "**animacion avanzada**", en el menú desplegable elegimos **body/armas/cascos**(es un body) y como plantilla elegimos **(pj) alkon** (si elegimos (pj) clásico veréis que quedan un poco mal algunos frames). Introducimos en **BMP** el numero del archivo bmp donde esta el grafico. Como es un body que queremos usar luego en alguna armadura, es conveniente indexarlo ya como body. Para ello marcamos la casilla de **autoindexar**, elegimos body y introducimos un numero de cuerpo sin usar. Por ultimo ajustamos el offset para el body(-38°0 al ser un body normal, seria -28°0 para enanos). Solo falta indicar el **primer índice** donde se indexara, que como siempre podemos usar el botón buscar para que lo busque automáticamente. Y todo listo, solo falta darle al botón crear... y tendremos indexado el body. Ahora con el numero del body que hayamos puesto podremos crear la armadura en el obj.dat, poniendo en el campo NumRopaje=XX (XX es el numero de body que hayamos puesto), también necesitaremos indexar el grafico de inventario:



En este caso seria como una animación simple (solo es necesario introducir el numero de bmp), y pulsamos el botón buscar para que busque un hueco. Es importante apuntar el índice en el que lo indexas, ya que luego puedes tardar en encontrarlo :P . Una vez indexado volvemos al obj.dat vamos al objeto de la armadura y ponemos GrhIndex=XX (XX es el índice en el que hayamos indexado el grafico).

Bueno con esto ya tenéis ejemplos mas o menos de lo importante del autoindexador. Como veis son muy pocos clicks/calculos y ahorra bastante trabajo. Para indexar armas o escudos el proceso es igual que para armaduras, solo recordar elegir en autoindexar como... lo que corresponda y al datearlos, en vez de ser NumRopaje=XX será Anim=XX.

6- Información sobre errores:

Si una casilla esta de color **rojo** indica que existe un error GRAVE, por lo que el grafico/indexación/lo que se vera mal, o no se vera si no se soluciona.

Si una casilla esta de color **amarillo** indica un error leve. Puede hacer que el gráfico no se vea, o se vea mal, o puede que no pase nada si se sabe lo que se hace(por ej la advertencia de frames de diferente tamaño , si se centran bien no es ningún problema en realidad).

Puedes ver información mas detallada de los errores en la parte inferior de la ventana del indexador.

7- Fe de erratas:

No existen que yo sepa errores graves que perjudiquen la indexación en si, ni ninguno que cause el cierre de la aplicación(con la posible perdida de datos que supondría). Aunq si algún pequeño errorcillo en cuanto a que casillas q debieran estar bloqueadas se puede desbloquear en ciertas condiciones y cosas similares (q podrían resultar molestas) que arreglare si algún día tengo tiempo.