

Wtapianie krawędzi obrazka RM2k3

Każdy miłośnik starszych RPG Maker'ów zapewne nie raz męczył się z tym by jego obrazek przedstawiający sylwetkę postaci lub czegoś innego, ładnie wkomponował się w elementy mapy swojej gry. Jak wiadomo nie mamy tu możliwości stosowania zaawansowanych efektów w plikach .png, które swoją drogą używane są często w przypadku chociażby RPG Maker VX.

Ale czy oznacza to, że jesteśmy skazani na wiecznie poszarpane krawędzie??

Oczywiście, że nie. Jak tego dokonać?? O tym poniżej ;)

Pierwsze czego potrzebujemy to oczywiście obrazka na którym chcemy zastosować opisywany tu efekt.

Dla przykładu użyłem postaci z gry **BlazBlue - Calamity Trigger**.



Kolejnym krokiem będzie obrysowanie krawędzi sylwetki i zapisaniu jako odrębny plik.



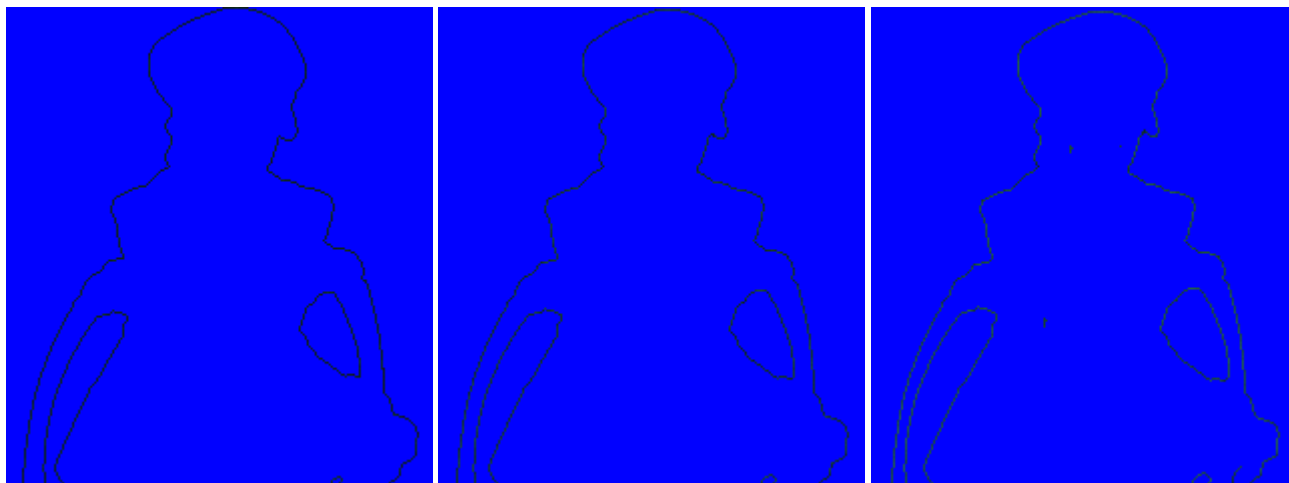
Jak widać na ilustracji powyżej, użyłem trzech kolorów.

1. Żółty
2. Pomarańczowy
3. Czerwony

Każdy kolor przedstawia jedną warstwę obrysu grubości 1 piksela.

Będzie to coś w rodzaju legendy, która ułatwi nam kolejne poczynania.

Jeżeli już mamy przygotowany plik legendy, używamy go by stworzyć 3 kolejne pliki:



Są to krawędzie z wyżej wymienionych warstw. Jeżeli już je mamy pozostaje nam zrobić kolejny czwarty pliczek. A wyglądać on będzie jak ten poniżej:



4

Jeżeli ktoś nie zauważa różnicy, to tłumaczę. Jest on okrojony o grubość 3 pikseli czyli naszych 3 krawędzi.

Powinniśmy mieć 4 pliczki obrazków.

1,2,3 - prezentujące same krawędzie

4 - prezentujący cały obrazek, okrojony jedynie o te 3 warstwy

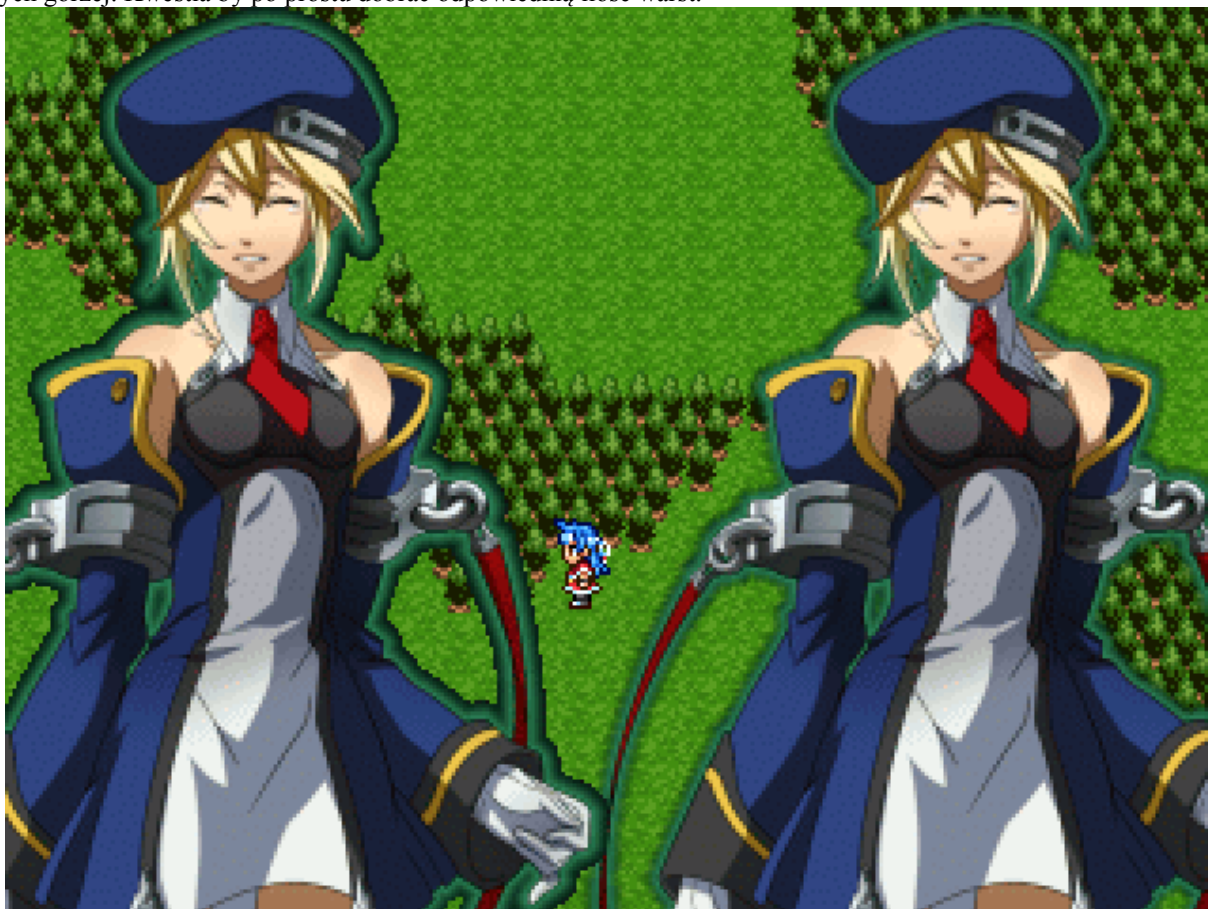
Odpalamy RPG Maker. Tworzymy nowe zdarzenie (pokaż obrazek)

Zaczynamy od 1 i dajemy mu 90% przezroczystości, 2 dajemy 60% a 3 - 30%.

4 obrazek powinien mieć 0%

Niżej porównanie dwóch obrazków. Jeden wstawiony klasyczną metodą, drugi zaś przy użyciu wyżej opisanego sposobu.

Zaznaczam, że % przezroczystości oraz ilość warstw zależy od obrazka. Na jednym efekt wyjdzie lepiej na innych gorzej. Kwestia by po prostu dobrać odpowiednią ilość warstw.



Pozdrawiam i zachęcam do przetestowania :)