

Titel: Einen Avtar erstellen (Palantir-Bild) Teil 3

Schwierigkeit: Mitdenken erforderlich

Typ: Coding

Programm: FinalBig, AssetBuilder (falls nicht vorhanden in der Linkliste nachschlagen)

Jetzt geht's ans Eingemachte, wir versuchen jetzt das Bild ins Game zu bringen und dort einzuteilen was Buttons sind und was der Avatar ist.

Wir brauchen in unserer Mod-BIG Datei eine INI, welche unser Bild aufteilt, dazu erstellen wir unter diesem Pfad eine leere INI:

```
data\ini\mappedimages\aptimages\ModUnitsportraits.ini
```

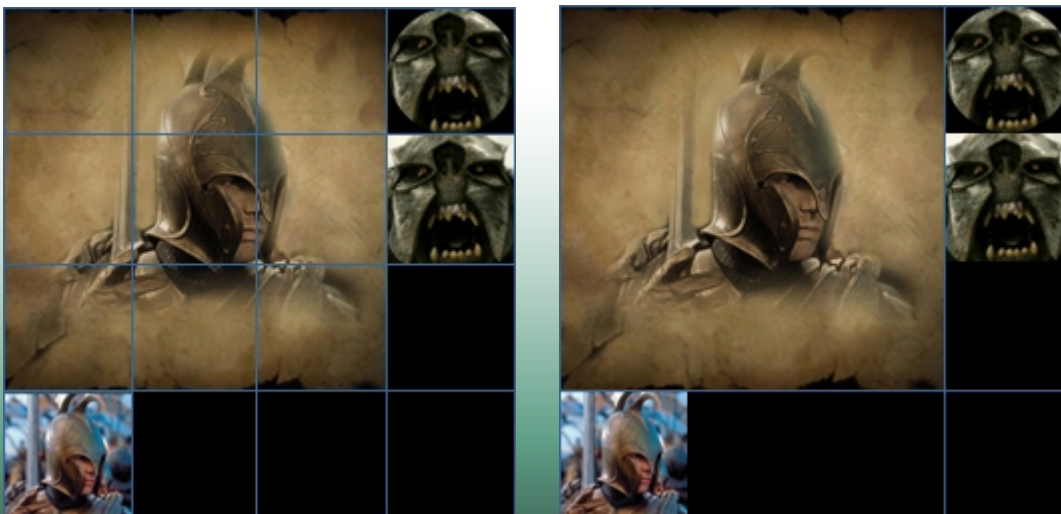
(der letzte teil ist variabel, gibt aber Sinn denke ich^^)

Sollte es schon neue Mappedimage INI's in eurer Mod geben wäre es sinnvoll diese zu benutzen, da es unübersichtlich wäre für jedes Bild eine neue anzulegen (bei großen Bildern mit 30 Buttons kann man allerdings drüber reden^^).

In die INI schreiben wir diesen Block (der Name ist Variabel, und der Bildname muss natürlich durch euren Bildnamen ersetzt werden):

```
MappedImage HeulorinPortrait
    Texture = euHeulorin.tga
    TextureWidth = 256
    TextureHeight = 256
    Coords = Left:0 Top:0 Right:192 Bottom:192
    Status = NONE
End
```

Wie ihr seht ist die Breite und Höhe unseres Bildes angegeben und die Kanten des Bildabschnittes. Ich habe dieses Bild gemacht damit man sich alles ein bisschen besser vorstellen kann:



Die Linien sollen euch zeigen welche Werte ihr bei „Coords“ eintragen müsst. Im rechten Bild seht ihr nur die Linien, welche abgelesen werden, also:

Die linke Kante des Bildabschnittes ist 0 Pixel vom linken Rand entfernt.

Die obere Kante des Bildabschnittes ist 0 Pixel vom linken Rand entfernt.

Die rechte Kante des Bildabschnittes ist 192 Pixel vom linken Rand entfernt.

Die untere Kante des Bildabschnittes ist 192 Pixel vom linken Rand entfernt.

Zur Verdeutlichung nochmal das selbe Bild mit Pfeilen:



Als weiteres Beispiel noch der zweite Button von oben (der ohne die schwarzen Abrundungen):

```
MappedImage TrollToeter
Texture = euHeulorin.tga
TextureWidth = 256
TextureHeight = 256
Coords = Left:192 Top:64 Right:256 Bottom:128
Status = NONE
```

End

Dazu nochmal ein Bild mit Linien und Pfeilen:



So zu guter Letzt noch den Button links unten:



Das würde also in Codeform lauten:

```
MappedImage UIHeulrinBuildButton
    Texture = euHeulorin.tga
    TextureWidth = 256
    TextureHeight = 256
    Coords = Left:0 Top:192 Right:64 Bottom:256
    Status = NONE
End
```

Die Namensgebung der Bestandteile ist absolut egal, das „UI“ zB. muss nicht gemacht werden, es muss auch nicht „BuildButton“ enthalten sein...

Wenn ich jetzt also den Buildbutton angeben möchte in den Codes muss ich nur „UIHeulorinBuildButton“ angeben.

Ich hoffe das war alles ausführlich genug das es jeder verstanden^^

Greez  
Alien aka Infiltrator