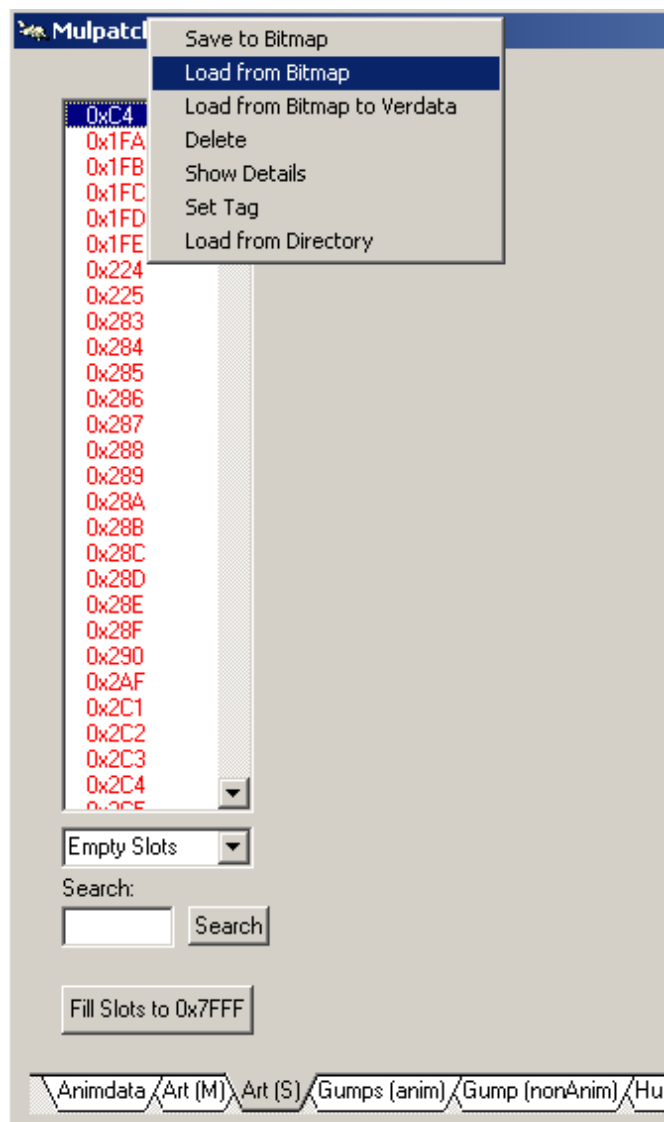


Pridanie itemu zbran / oblecenie

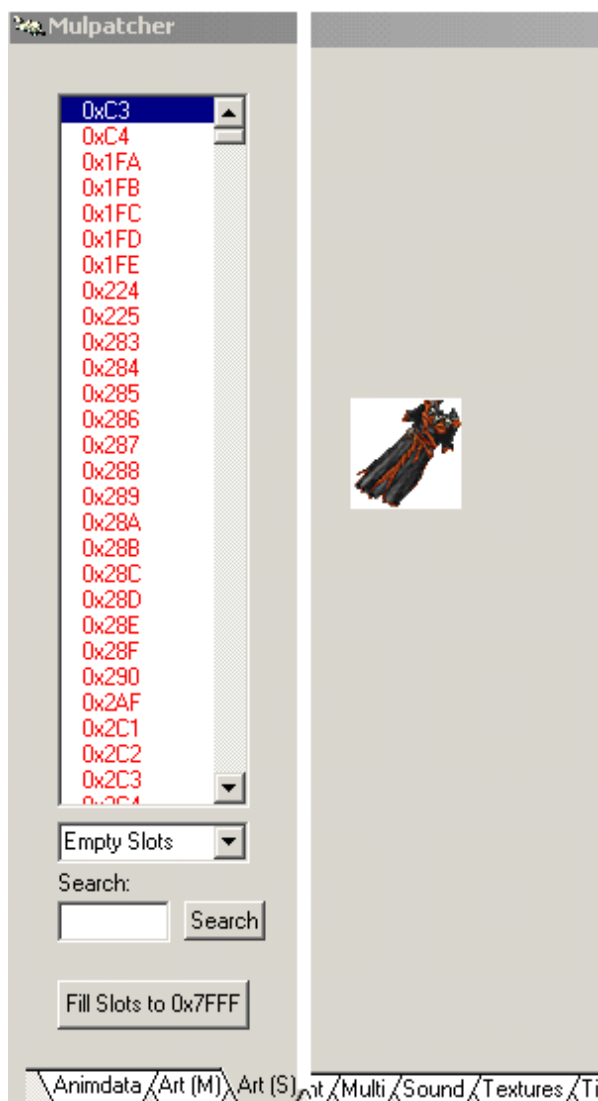
Odporúčam mať prečítaný návod "Všebečný pokec".

Ako prvé si načítame do pamäte *Anim, Gump, Art, Tiledata*. Otvoríme si *Art* a prepneme sa na Empty slot (nemusíte, môžete si aj vyhľadať voľnú pozíciu a pridať si to kam potrebujete. *Art* môžeme pridať kamkoľvek, len si potom to číslo musíme pamätať. Veľkosť a tvar obrázku si môžeme veľmi ľahko pozrieť keď uložíme obrázok ktorý už máme v *Art* mul pomocou *Save to bitmap*, prípadne pomocou *Inside UO*. Keď máte obrázky pripravené, do *Art* ich pridáte jednoducho, kliknete na *Load from Bitmap*, a načítate obrázok. (obr. 1)



Obr.1

Po načítaní by to malo vyzeráť takto. (u mňa hneď prvý ako na polohe **C3**) (obr. 2)



Obr.2

Je úplne jedno na ktoré číslo *ART* vložíte item. **ARTNEMÁ NÁVAZNOSŤ NA ANIM ANI GUMP**. Art sa k animácii pripoji cez *tiledata* (neskôr v navode).

Po úspešnom nahraní v *Art* sa prepne do *Anim* a nájdeme si voľnú animáciu v časti P: (equip, začínajú **0x190**).

Ja som pre moj príklad vybral číslo **0x1a4**(dec:**420**).

Prepneme sa do *Gumps (anim)* aby sme mohli pridať obrázok ktorý sa ukáže v paperdole. Obrázok treba vložiť na správne miesto. Na výpočet tohto miesta slúži jednoduchý vzorec: **GUMPID = ANIMID + 50000**(!!dec tvar!!); t.j. stačí pripočítať ku číslu animácie(v dec tvare), na ktoré chcete vložiť danú animáciu s predmetom **50000** (hex:**C350**).



Príklad1: $50420 = 420 + 50000$ (ratam to v desiatkovej sustave lebo excel nepozná súčet s hex, a mám tam funkcie na to pripravené. Windows kalkulačka, ale ráta aj s hex . $1a4 + C350 = C4F4$).

Z toho vyplýva niekoľko dôležitých čísel:

1. Gump nášho predmetu sa bude nachádzať na pozícii pre muža **50420** (hex:**C4F4**) a ženu **60420** (hex:**EC04**).
2. AnimID nášho predmetu je **420** (hex: **1A4**). Toto AnimID sa vyplní v tiledata (neskôr v návode)



Obrázky pre mužské pohlavie nájdete v rozmedzí **C4E2** až **C738** a obrázky pre ženské pohlavie v rozmedzí **EBF2** až **EE48** (dec:**60402 - 61000**). Čo to pre nás znamená? Pokiaľ totiž pridáte napríklad pod číslo **C4E3** (dec:**50403**) nejaký obrázok, automaticky bude priradený i pod **EBF3** (dec:60403), **ale nie naopak**, preto pri hľadaní voľného čísla musíte dávať pozor či sú obe čísla skutočne bez obrázku.



Príklad2:

Pre ozrejenie výpočtu Gump/Anim si pozrite príklad základnej róby:

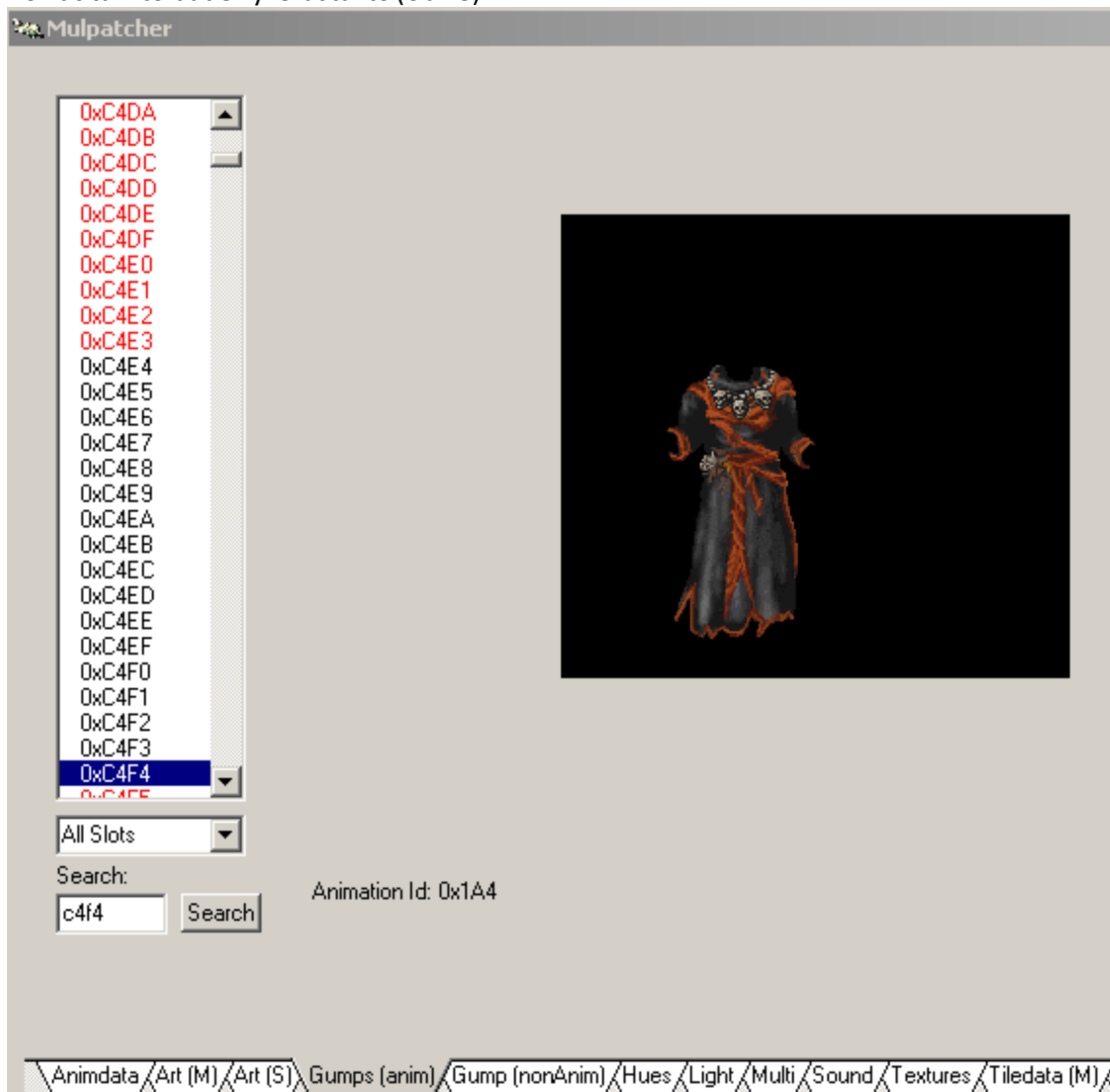
Robe animáciu **1D5** - by sme v *gumps(anim)* našli na čísle **C525** (dec: **50469**).

Animácia, je animácia predmetu na postave v samotnej hre, nachádza sa v *AnimX.mu* (*X* je číslo 2-5).

Je to asi 500+obr spojených dokopy (viď Radstarov návod na pridanie novej animácie).

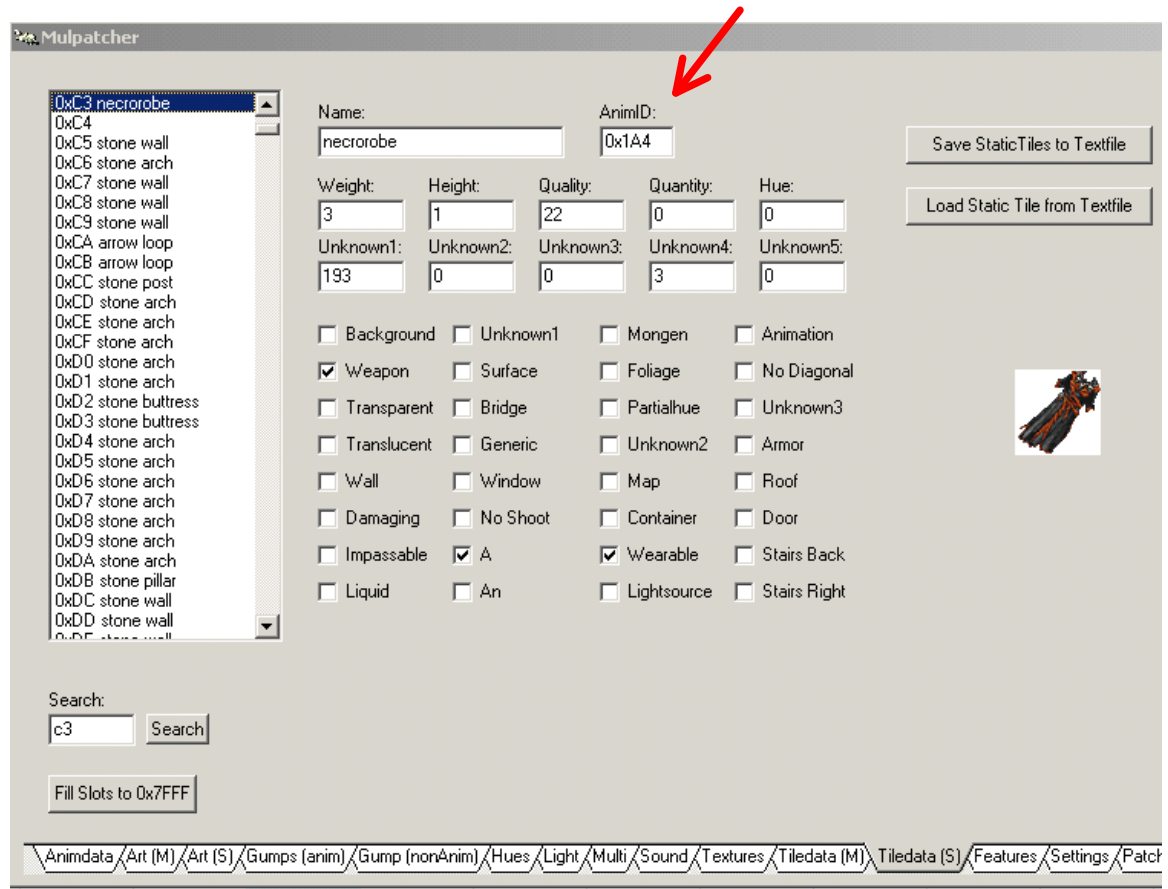
Ja pridávam róbu na pozíciu **C4F4** (dec: 50420). Načítanie rovnako ako v *Art* (pravý klik atď').

Po načítaní to bude vyzeráť takto (obr. 3):



Obr. 3

Teraz sa prepneme na *Tiledata (S)* a nájdeme si pridaný item pomocou čísla v Art. Moja róba sa nachádza na **C3**. (obr. 4)
 Nastavenie "vlastností" je dobré si pozrieť na podobnom iteme aký pridávate.
 Číslo *AnimID* (červená šípka) je číslo animácie pridelené nášmu itemu (u mňa 0x1A4). Toto číslo môže odkazovať aj na prázdnu animáciu. Máte totiž 2 možnosti:
 1. Vytvoriť novú animáciu tým, že existujúcu uložíte a opäť nahráte uložený súbor podobne ako obrázok na nami potrebnú pozíciu.
 2. Použiť *body.def* ktorý vám umožní priradiť existujúcu animáciu novému itemu. (viď časť o *body.def*)



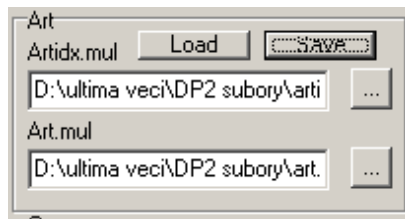
Obr. 4

| By Number | By Draw Priority |
|-----------------------|--------------------|
| 1-Weapon - 1 Hand | 1-Weapon - 1 Hand |
| 2-Weapon - 2 Hands | 2-Weapon - 2 Hands |
| 3-Shoes | 6-Helm/Hat |
| 4-Pants | 18-Earrings |
| 5-Shirt | 10-Neck |
| 6-Helm/Hat | 12-Waist (apron) |
| 7-Gloves | 22-Torso |
| 8-Ring | 23-Legs (outter) |
| 9-Unused | 7-Gloves |
| 10-Neck | 19-Arms |
| 11-Hair | 15-Unused |
| 12-Waist (apron) | 14-Bracelet |
| 13-Torso (inner) | 9-Unused |
| 14-Bracelet | 8-Ring |
| 15-Unused | 17-Torso (middle) |
| 16-Facial Hair | 13-Torso (inner) |
| 17-Torso (middle) | 24-Legs (inner) |
| 18-Earrings | 3-Shoes |
| 19-Arms | 4-Pants |
| 20-Back | 5-Shirt |
| 21-BackPack | 20-Back |
| 22-Torso | |
| 23-Legs (outter) | |
| 24-Legs (inner) | |
| 25-Mount | |
| 26-NPC Buy Restock | |
| 27-NPC Buy NoRestock | |
| 28-NPC Sell Container | |
| 29-Bank Box | |

Zoznam pre kolonku Quality v *Tiledata (S)*
 (obr. 5)
 Vyskúšajte si v hre ktoré je ktoré keby ste nevedeli.

Obr.5

Po tom všetkom si už len otvoríme Settings, a uložíme si našu prácu pomocou Save v daných súboroch (obr. 6).

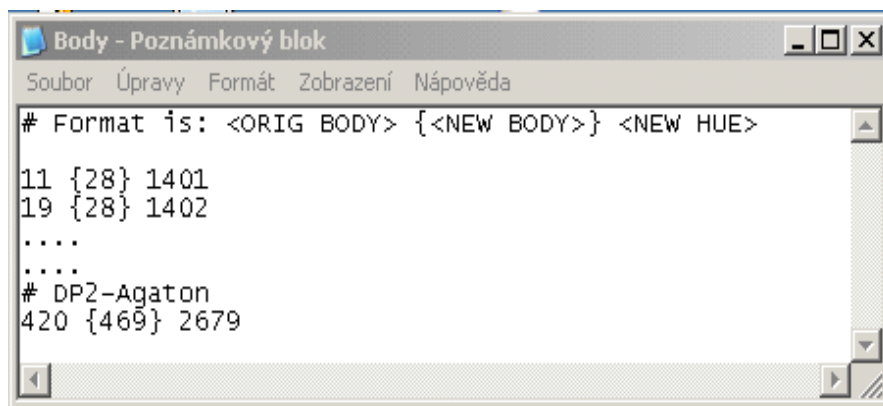


Obr. 6

BODY.DEF

Časť **body.def** (obr. 7) !!pozor čísla sú v DEC tvare!!

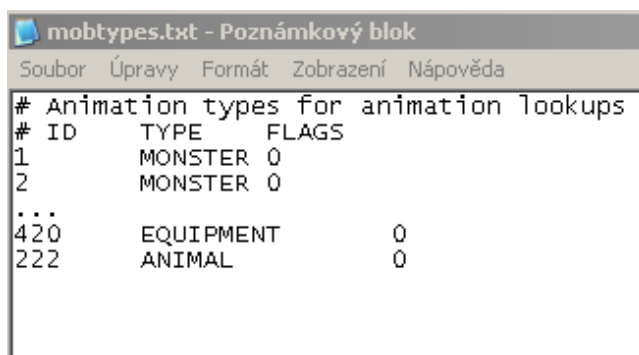
Naša práca ešte neskončila pokiaľ chceme použiť už existujúcu animáciu. V našom prípade sa jedná o animáciu róby (dec:469). Výsledok bude vyzeráť tak ako na obr. 7 pod #DP2-Agaton. Animácii róby som pridelil číslo 420 (dectvar) a aby sa viac podobala na môj predmet v art ci gump tak som jej nastavil farbu 2679.



Obr. 7

MOBTYPES.TXT

A keď už máme hotovú aj animáciu pre náš nový predmet, či už pridaním novej ale použitím starej, nesmiete zabudnúť pridať si číslo animácie a "definíciu" čo to je do *mobtypes.txt* (Obr. 8), v tomto prípade EQUIPMENT.



Obr. 8

!!!!Pozor ešte na jednu vec. Pridanie grafiky je len prvá časť, ktorú treba pre nahratie nového itemu. Ďalším krokom je definovať nový item v scriptoch.

P.S: Je možné využiť aj iný ako Anim.mul a grafický update nemusí byť taký veľký. Ale nemám to odskúšané. Tam potom treba dať pozor na **Bodyconv.def**.

No a keď ste všetko robili a nastavovali tak ako som tu písal takýto je výsledok:



Dúfam, že bol návod pochopiteľný:) Pre akékoľvek návrhy na úpravu, chyby, preklad:), otázky ma môžete kontaktovať na ICQ 210381483.
Ale najprv poriadne skúšajte a verte mi, nesnažte sa na všetko dojsť hneď, dajte tomu čas a príde to samé. A Najmä čítajte:)