



RISE OF FLIGHT

The First Great Air War

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ПО СОЗДАНИЮ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ СКИНОВ

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. Структура и состав текстурного шаблона (void-файла).....3**
- 2. Особенности редактирования Alpha-канала.....4**

1. Структура и состав текстурного шаблона (void-файла)

Текстурный шаблон (т.н. void-файл) – это специально подготовленный файл в формате *.psd, предназначенный для создания пользовательских текстур и/или модификаций базовой окраски моделей самолётов. Void-файлы созданы в Adobe® Photoshop® CS3. Поддержка void-файлов более ранними версиями Adobe® Photoshop® не гарантируется. Все шаблоны содержат следующие слои:

1. Alpha-канал с универсальным Gloss-Reflection слоем, не учитывающим индивидуальных особенностей окраски различных вариантов одной модели. Alpha-канал отвечает за характеристики поверхности (отражение, блики). Редактирование alpha-канала может привести к нежелательным результатам и исказить характеристики материалов, наложенных на модель самолёта.
2. «Mapping» - слой со схемой расположения кластеров маппинга модели (т.н. сетка). Перед сохранением текстуры слой следует отключать из отрисовки.
3. «For Advanced Users Only!» - закрытая для редактирования папка. Редактирование слоёв этой группы может привести к нежелательным результатам. Группа содержит несколько подгрупп и слоёв (количество и именование подгрупп и вложенных слоёв может незначительно отличаться в различных void-файлах):
 - a. «Levels» - подстроечный слой затемнения текстуры для корректного отображения в графическом движке игры;
 - b. «Shadows» - слой с тенями;
 - c. «Weathering» - слой (слои) со следами загрязнения и износа конструкции;
 - d. «Details» - слой (слои) с неизменяемыми предпокрашенными элементами (винт, резина колёс, радиаторы, элементы крепежа, кабина пилота, тросики и расчалки, проч.);
 - e. «Panel lines» - слой (слои) с нанесённой расшивкой, шнуровкой обшивки, лючками, границами киперной ленты, проч.;
4. «Draw Here» - пустой слой для пользовательских модификаций стандартного шаблона.
5. «Default Paint» - слой со стандартной (наиболее характерной) окраской модели с нанесённой схемой камуфляжа и ОЗ.

Для быстрого создания пользовательской текстуры на основе стандартного камуфляжа достаточно на слое «Draw Here» нанести все необходимые знаки и обозначения, характерные для выбранного прототипа, и сохранить текстуру в формате *.dds (DXT5 с альфа-каналом, с включенным Mip-Mapping-ом). Для сохранения текстур в формате *.dds рекомендуется пользоваться плагином Nvidia® для Adobe® Photoshop®. Плагин и инструкции по установке и использованию можно найти по ссылке http://www.slizone.ru/object/photoshop_dds_plugins.html. При необходимости создать текстуру, воспроизводящую принципиально отличающуюся от базовой окраску самолёта, слой Default Paint можно использовать в качестве референсного, и перед экспортом текстуры в формат dds отключать этот слой из отрисовки. Для того, чтобы пользовательская текстура была доступна для выбора в списке скинов, текстуру необходимо разместить в папке скинов соответствующего самолёта:

<project_folder>/Data/Graphics/Skins/<plane_name_folder>

<plane_name_folder>:

/AlbatrosD3	–	папка с дополнительными скинами для Albatros D.III
/AlbatrosD5	–	папка с дополнительными скинами для Albatros D.Va
/Breguet 14	–	папка с дополнительными скинами для Breguet 14.B2
/DFWC5	–	папка с дополнительными скинами для DFW C.5
/FokkerD7	–	папка с дополнительными скинами для Fokker D.VII
/FokkerD8	–	папка с дополнительными скинами для Fokker D.VIII
/FokkerDr1	–	папка с дополнительными скинами для Fokker Dr.I
/Nieuport17	–	папка с дополнительными скинами для Nieuport 17.C1
/Nieuport28	–	папка с дополнительными скинами для Nieuport 28.C1

/PfalzD12	–	папка с дополнительными скинами для Pfalz D.XII
/ PfalzD3a	–	папка с дополнительными скинами для Pfalz D.IIIa
/SE5a	–	папка с дополнительными скинами для S.E.5a
/SopCamel	–	папка с дополнительными скинами для Sopwith Camel
/SopDolphin	–	папка с дополнительными скинами для Sopwith Dolphin
/Spad13	–	папка с дополнительными скинами для SPAD 13.C1

При этом, пользовательская текстура будет доступна для использования только в режиме "ModsON". В режиме "ModsOff" игра не имеет доступа к пользовательскому контенту. В режиме " ModsON" пользователю позволяет изменять контент на своё усмотрение и использовать дополнительные, неофициальные текстуры, настройки и проч. Результаты, достигнутые игроком в режиме "ModsOn" не учитываются в общей статистике.

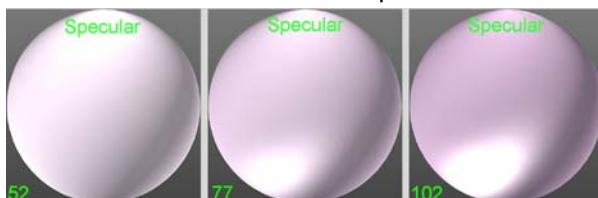
2. Особенности редактирования Alpha-канала.

Поскольку характеристики материала "Gloss" и "Reflection" используют одну и ту же текстуру-источник и разделяют один альфа канал (значения альфа канала одновременно используются как для отражения, так и для блика), приняты следующие пороговые значения RGB в альфа-канале, при которых происходит переключение эффектов:

- 0-26 – рисование отверстий в поверхности. Не зависимо от значения альфа-канала в этом диапазоне, на поверхности рисуется отверстие
- 27-51 – поверхность цвета диффузной текстуры, не имеющая ни отражения, ни блика. В этом диапазоне значений alpha-канала текстура слегка осветляется:



- 52-102 – значения, регулирующие силу блика (от минимального до максимального). Поверхность имеет только блик и не имеет отражения:



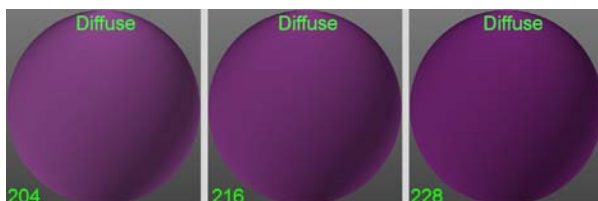
- 103 - 152 – значения, регулирующие переход свойств поверхности от блика к рефлексу (затухание блика от макс до мин значения и одновременное усиление рефлекса от минимального до максимального значения - хромированная поверхность). Поверхность одновременно имеет и блик и отражение:



- 153 - 203 – Значения, регулирующие силу отражения (от макс до мин значения). Поверхность имеющая только отражение:



- 204 - 228 - Поверхность цвета диффузной текстуры, не имеющая ни отражения, ни блика. В этом диапазоне значений альфа-канала текстура слегка затемняется:



- 229 – 253 – рисование отверстий в поверхности. Не зависимо от значения альфа-канала в этом диапазоне, на поверхности рисуется отверстие
- 254 - 255 – зарезервированное служебное значение, не используется.

