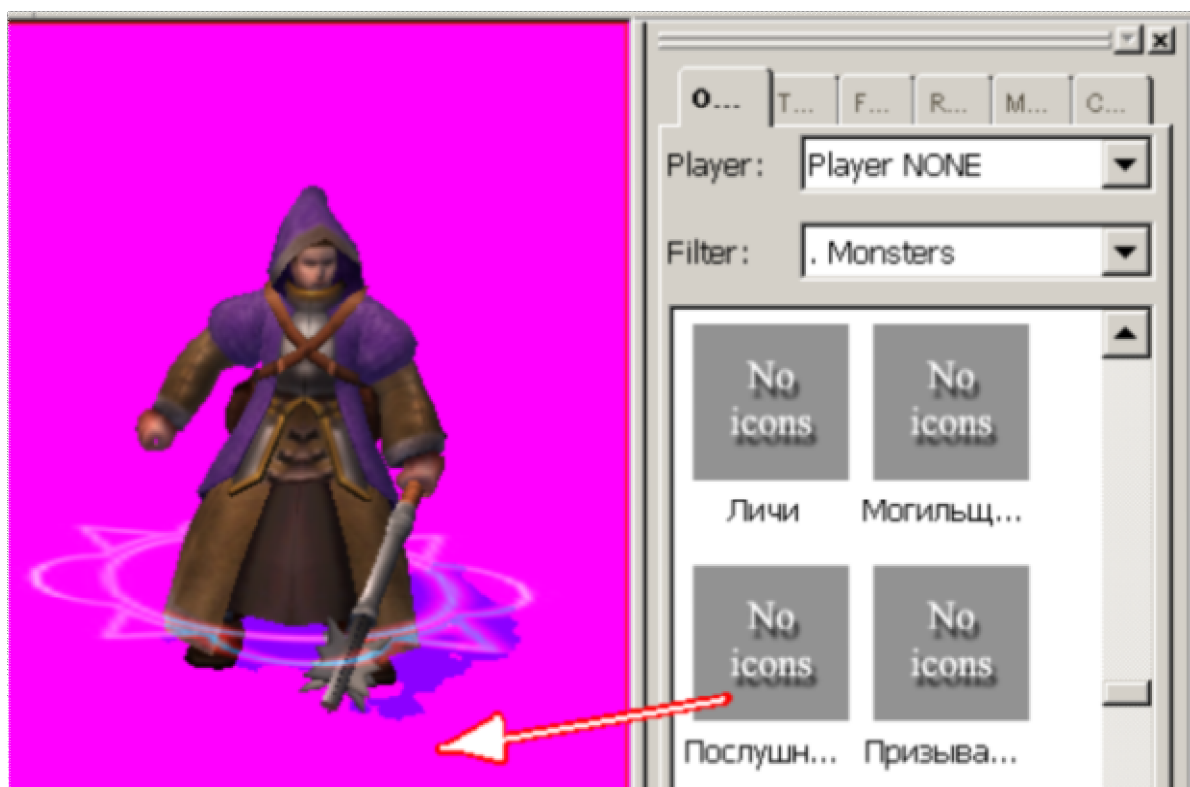


Технология создания иконок в стиле а-ля Nival
для игры «Герои Меча и Магии V»

- 1) Для создания иконок существ в окне пользовательского интерфейса требуется использовать стороннее программное обеспечение (**Adobe Photoshop** или любой другой графический редактор с аналогичным функционалом, **XnView (freeware)** и **Deep Exploration**) и редактор карт с незначительным изменением в виде файла **GUI_Icons_Editor.pak**, который необходимо разместить в папке **data** (после завершения работы в редакторе этот файл нужно убрать из этой папки, потому что в игре вся трава будет фиолетовой).
- 2) Запускаем редактор карт, во вкладке существ (**Filter: .Monsters**) находим нужное существо и перетаскиваем его на карту, получаем следующий результат:



- 3) Подбираем нужный ракурс существа, затем останавливаем его анимацию (**View > Run/Stop Animations**).
- 4) Создаём снимок экрана (**Tools > Make Screenshot**) и получаем следующее изображение:



- 5) Закрываем редактор карт, находим сохранённый ранее снимок экрана (обычно он находится в папке инсталляции игры: **screenshots** или **screenshotsHQ**) и открываем его в **Adobe Photoshop**, выполняем достаточное выделение квадратной области и сохраняем исходный файл **test.psd** и пока забываем про него.
- 6) Делаем копию этого файла **test_1.psd** (будет использоваться некоторое количество файлов, но можно конечно же использовать и один с множеством слоёв – дело вкуса и привычки).
- 7) Избавляемся от всех угловатостей любым способом и в результате получаем следующее изображение:



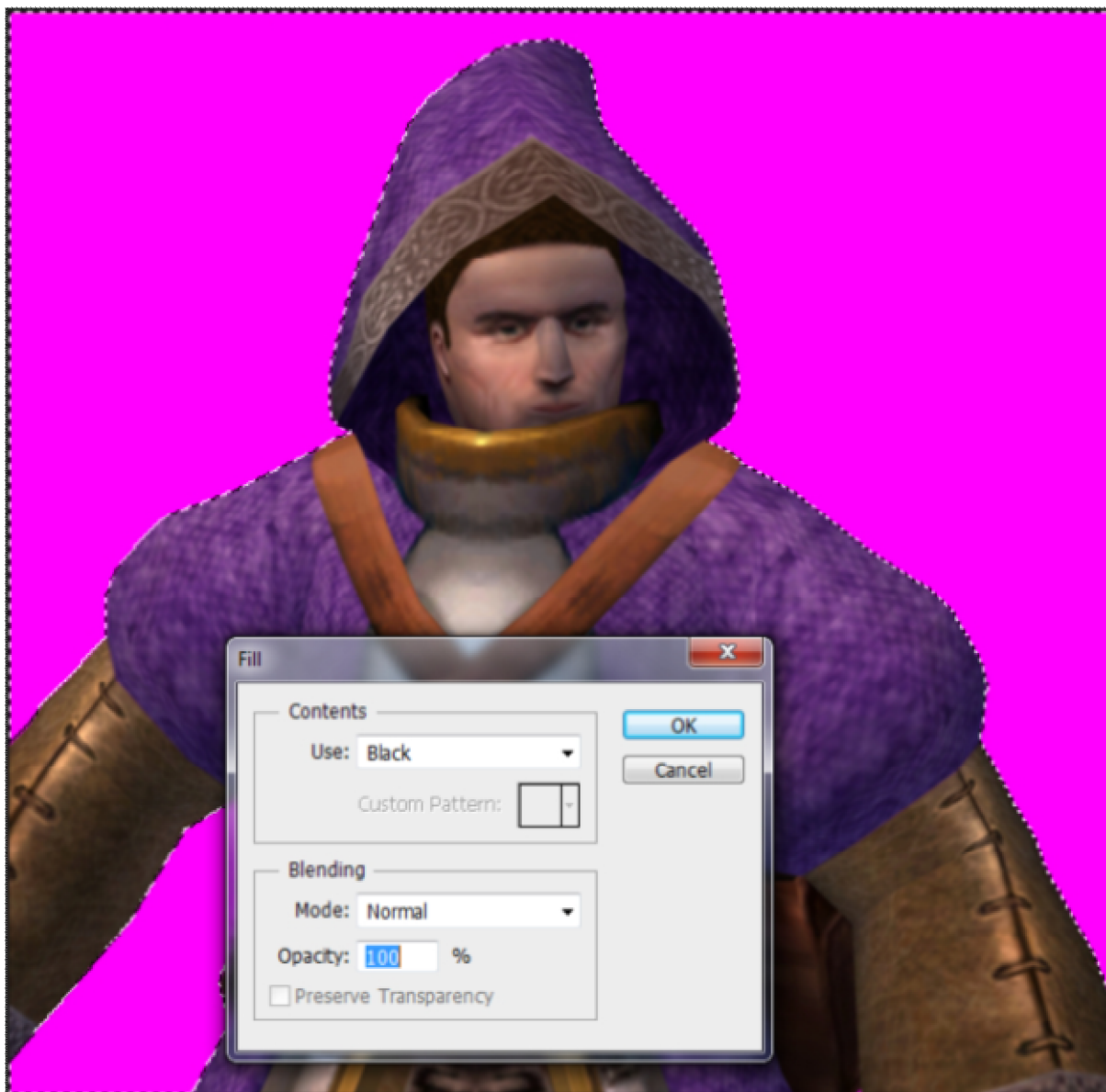
- 8) Делаем копию этого файла **test_2.psd**
- 9) Удерживая клавишу Shift выделяем инструментом **Magic Wand Tool** (Волшебная палочка) фиолетовый фон, в данном конкретном случае необходимо выделить две области: сверху и под правой рукой. Затем инвертируем выделенную область [**Shift+Ctrl+I**] (**Select > Inverse**) и сохраняем выделенную область (**Save Selection**) как слой «00».
- 10) Теперь необходимо увеличить выделенную область, чтобы получился плавный контур, для этой цели необходимо выполнить (**Select > Modify > Expand...**), так как данное изображение имеет размер примерно 512x512 пикселей, то можно смело выбирать величину расширения контура равную 5 пикселям, при этом забываем, что новое выделение необходимо сохранить как слой «05»! (Также можно сделать два дополнительных слоя на 4 и 6 пикселей, эти дополнительные слои сохраняем под понятными именами, а именно «04» и «06», соответственно.)



11) Теперь у нас имеется подходящий по размеру криволинейный сглаженный контур – необходимо избавиться от фиолетового слоя, заменив его на чёрный! Для этого необходимо снять все выделения [**Ctrl+D**] (Select > Deselect), затем выделить слой «00» (Select > Load Selection...) и инвертировать данное выделение [**Shift+Ctrl+I**] (Select > Inverse).



12) После чего нажимаем кнопку [**Delete**] и выбираем чёрный цвет – Fill > Contents > Use: Black и Blending > Mode: Normal; Opacity: 100% и нажимаем на кнопку [**OK**], кстати после этой операции необходимо на панели инструментов установить цвет фона (Set Background Color) в чёрный цвет [Black]! P.S. Black (Чёрный цвет) – R(0)/G(0)/B(0)!

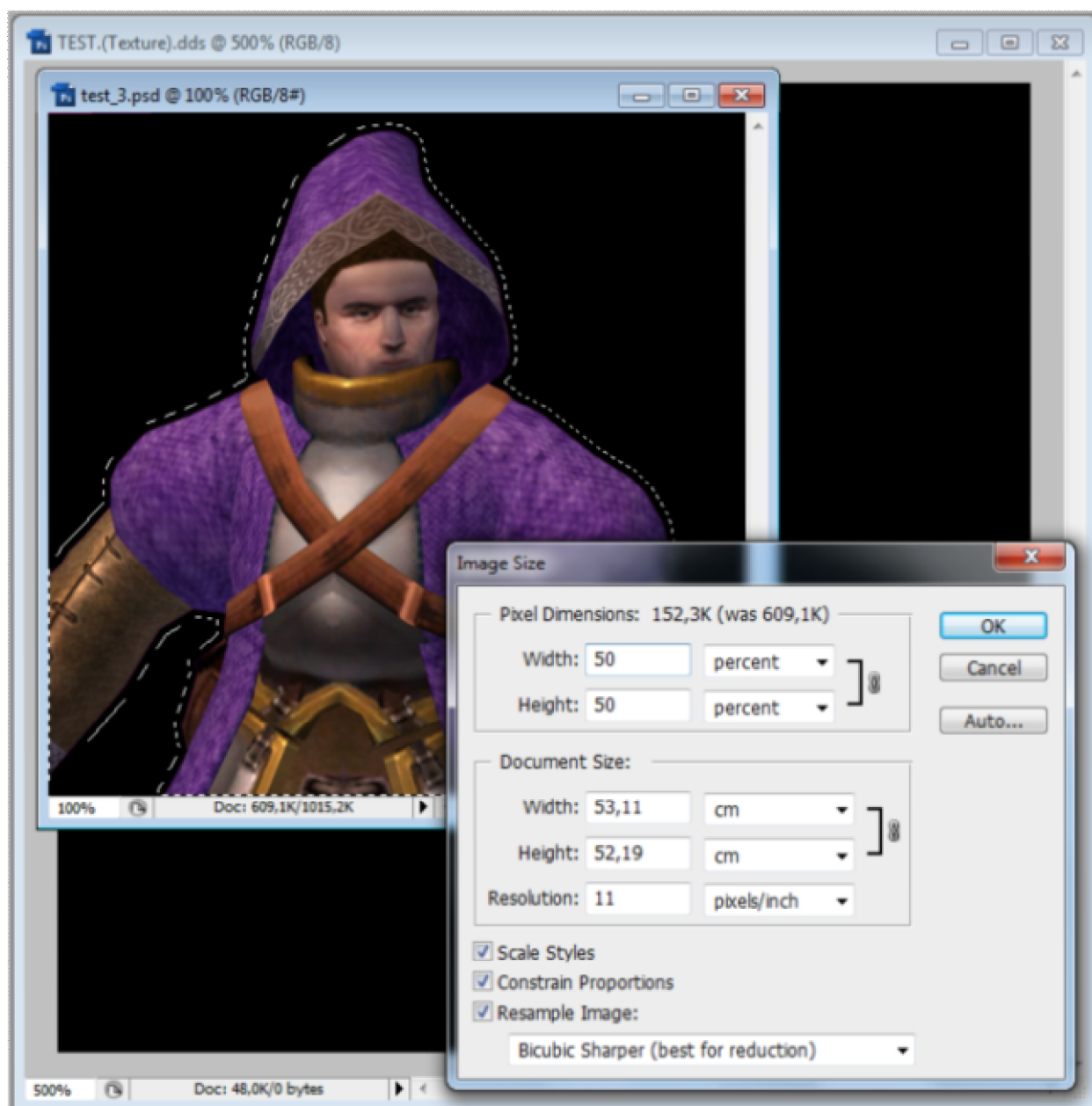


13) Таким образом, получаем нужное изображение с необходимыми слоями для дальнейших манипуляций с масштабом!

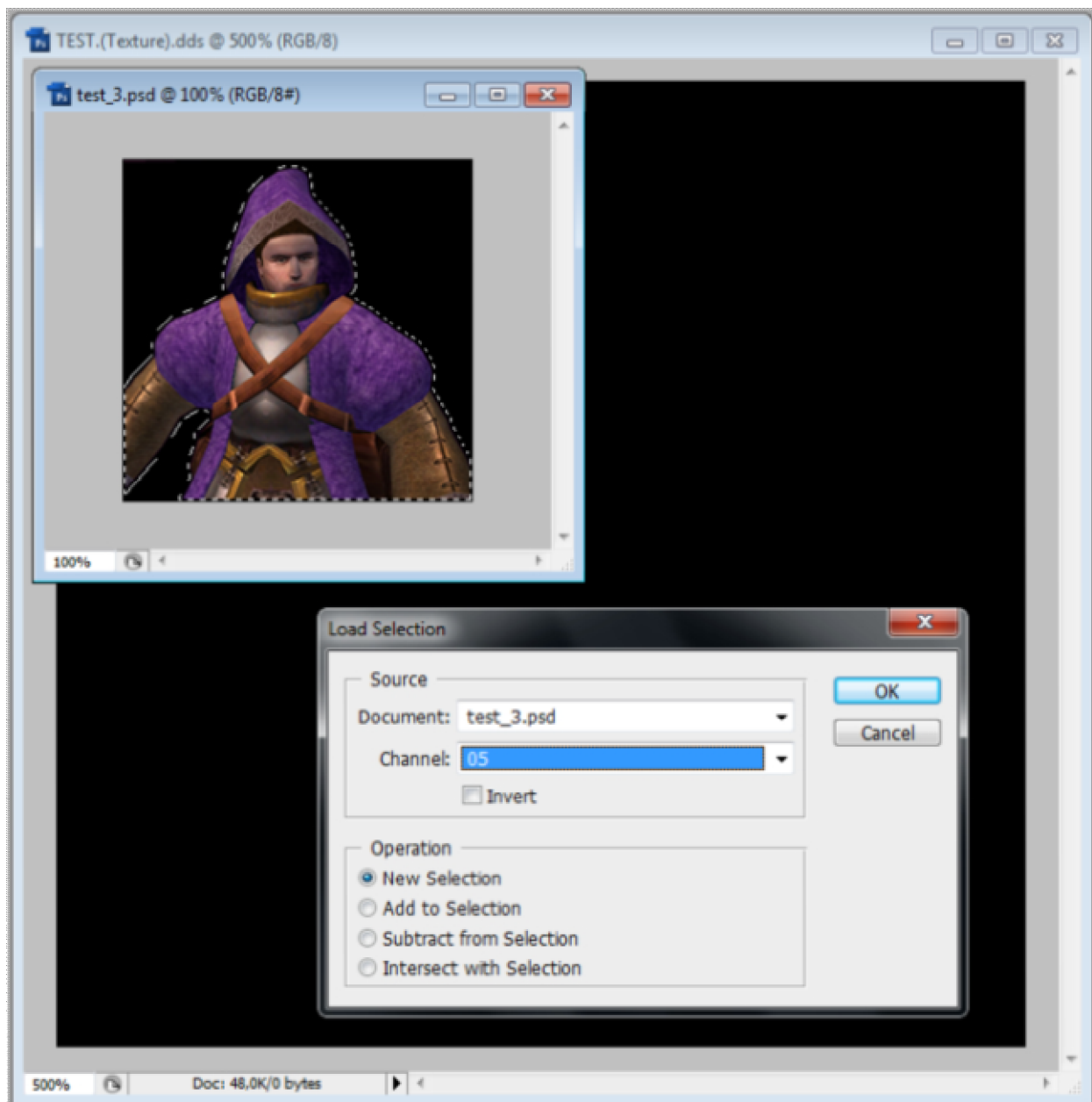


14) Теперь снимаем все выделения [**Ctrl+D**] (**Select > Deselect**) и сохраняем копию этого файла **test_3.psd**

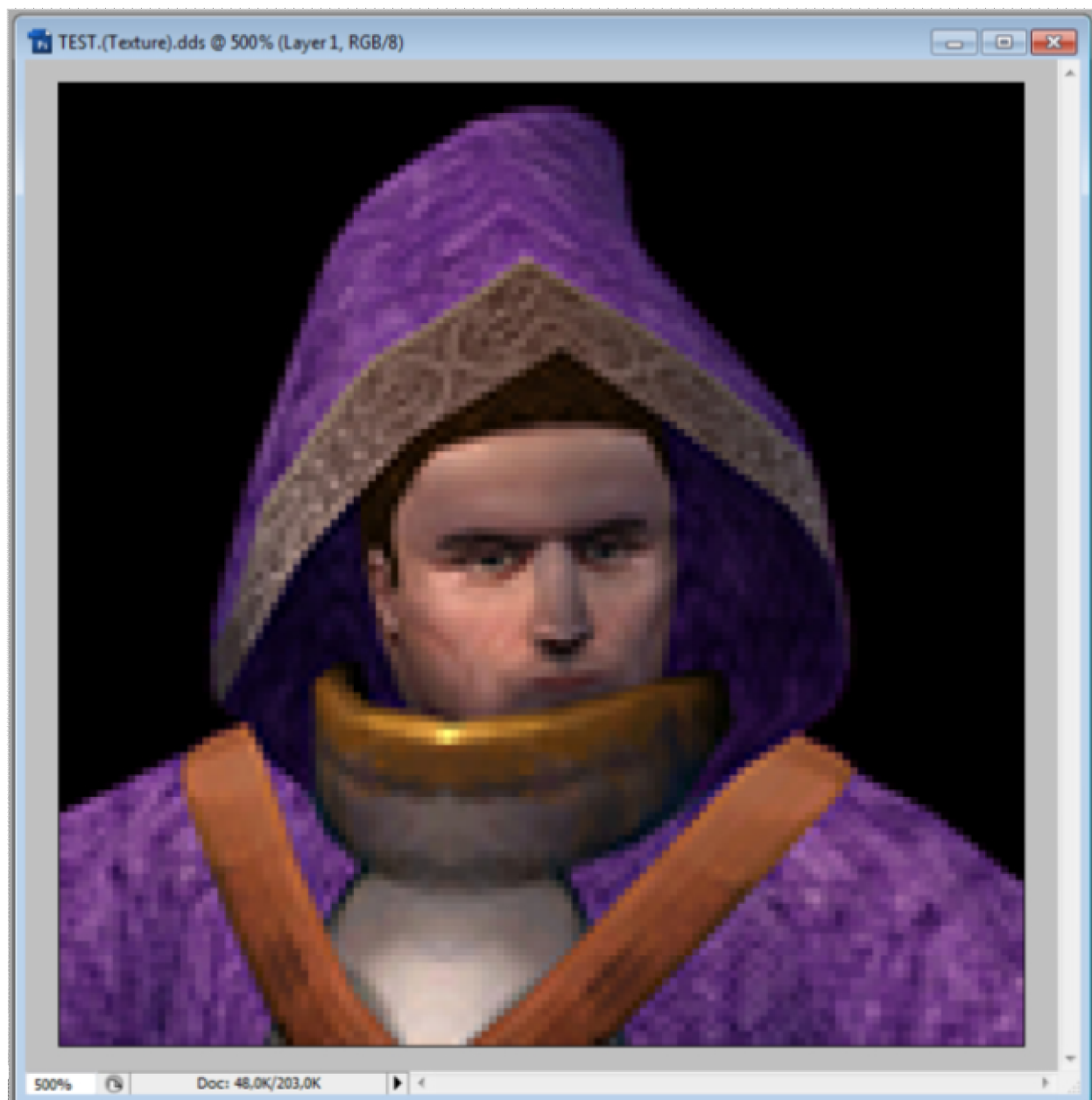
15) Теперь открываем заранее подготовленный файл **TEST.(Texture).dds** (8.8.8.8 ARGB 32 bpp | unsigned) размером 128x128 пикселей, в который мы будем вставлять уменьшенный фрагмент нашего изображения, однако это изображение должно гармоничным в новых границах! Для этого необходимо подобрать правильный процент при уменьшении изображения, кстати для этой задачи лучше всего подходит метод **Bicubic Sharper!**



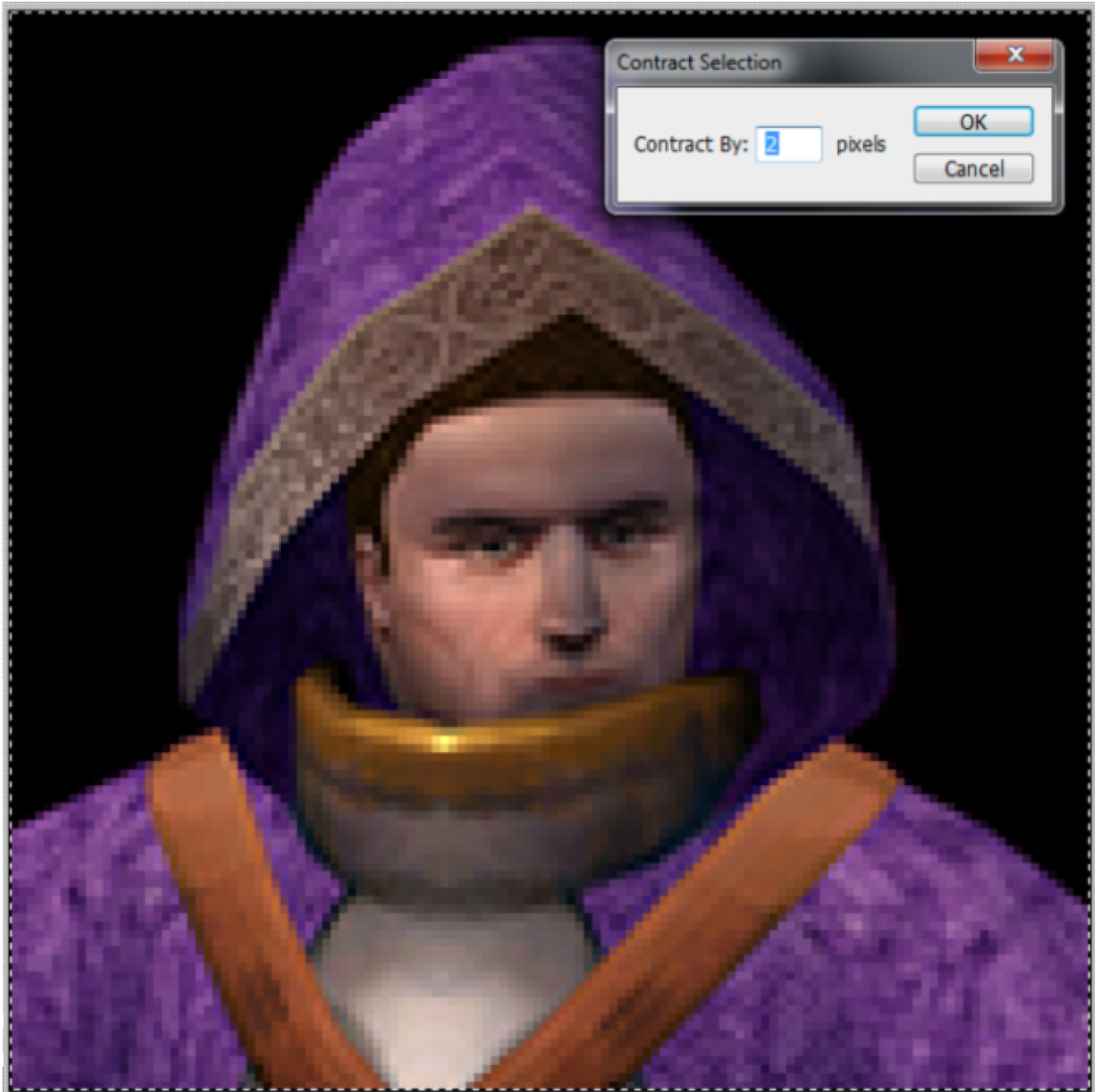
16) Полученный уменьшенный вариант необходимо выделить для чего будем использовать ранее сохранённый слой «05»!



17) Копируем выделение слоя «05» [**Ctrl+C**] (**Edit > Copy**), затем необходимо переключиться на окно файла **TEST.(Texture).dds** и выделить всё его пространство [**Ctrl+A**] (**Select > All**). После чего на панели инструментов необходимо перевести курсор [**V**] в режим (**Move Tools**), затем выполняем вставку нашего фрагмента [**Shift+Ctrl+V**] (**Edit > Paste Into**) и выравниваем его расположение в пространстве таким образом, чтобы сверху было поле 2-3 пикселя, так как нижние и боковые поля должны быть строго 2 пикселя - стиль а-ля Nival для игры «Герои Меча и Магии V»!



18) Теперь выполняем сведение всех слоёв в один нажатием [**Ctrl+E**] (**Layer > Merge Down**), для выполнения вышеназванной стилизации выполняем [**Ctrl+A**] (**Select > All**), затем (**Select > Modify > Contract...**) и устанавливаем значение равное 2 пикселя и нажимаем [**OK**]!





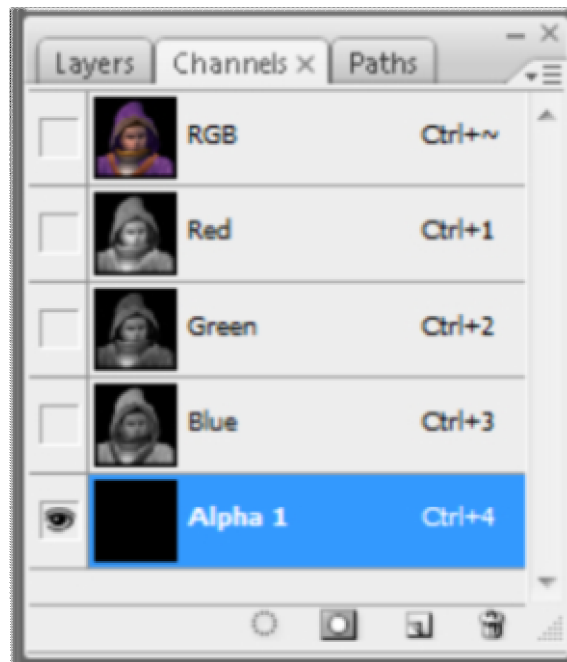
19) После этого выполняем обратное выделение нажатием [**Shift+Ctrl+I**] (Select > Inverse) и нажимаем [**Delete**]!



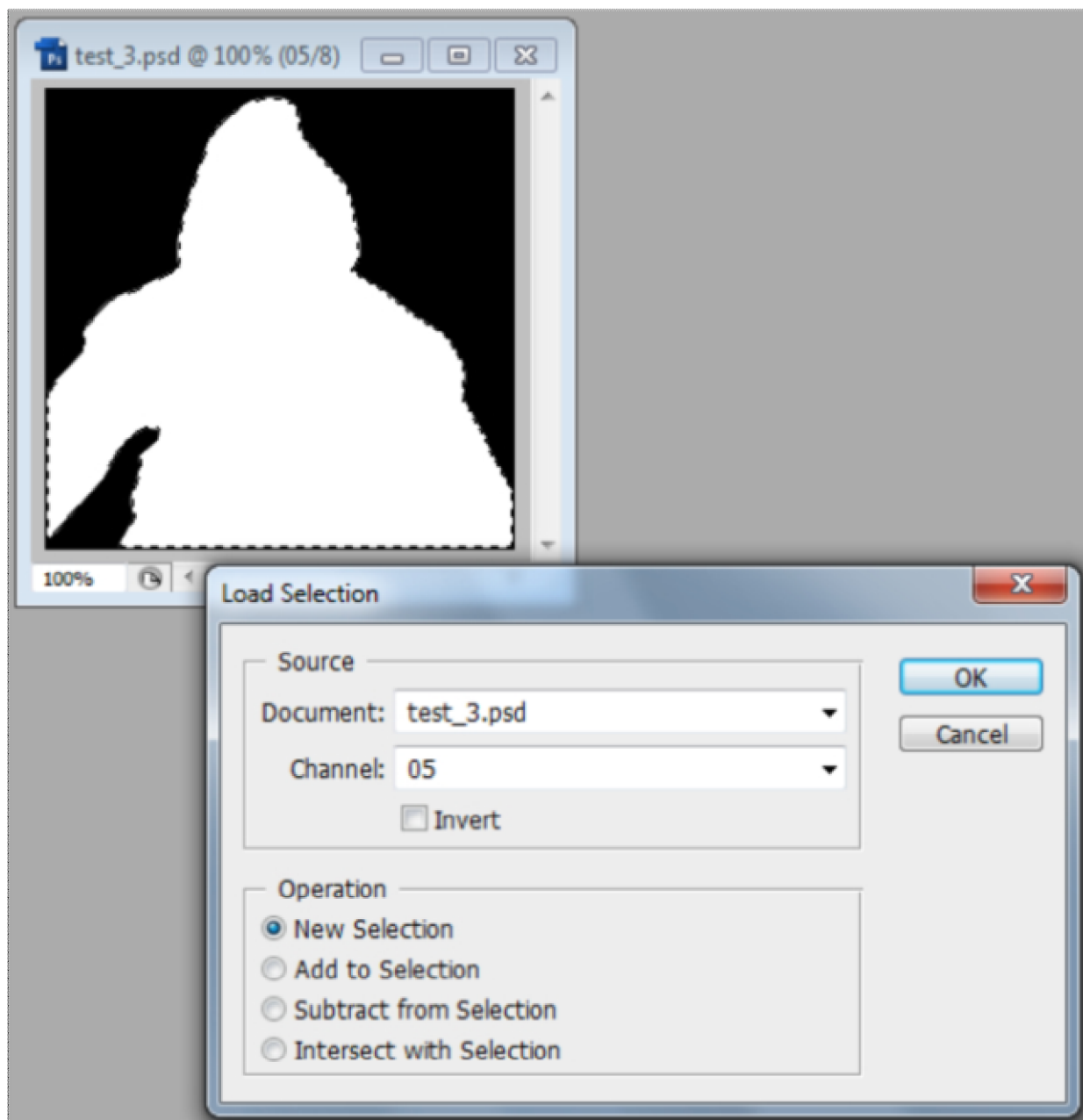
20) Теперь снимаем все выделения [**Ctrl+D**] (**Select > Deselect**) и сохраняем файл **TEST.(Texture).dds** (8.8.8.8 ARGB 32 bpp | unsigned)!



21) Теперь на панели слоёв выбираем альфа канал – Channels > Alpha 1 и если он до сих пор не чёрный – делаем его таким!



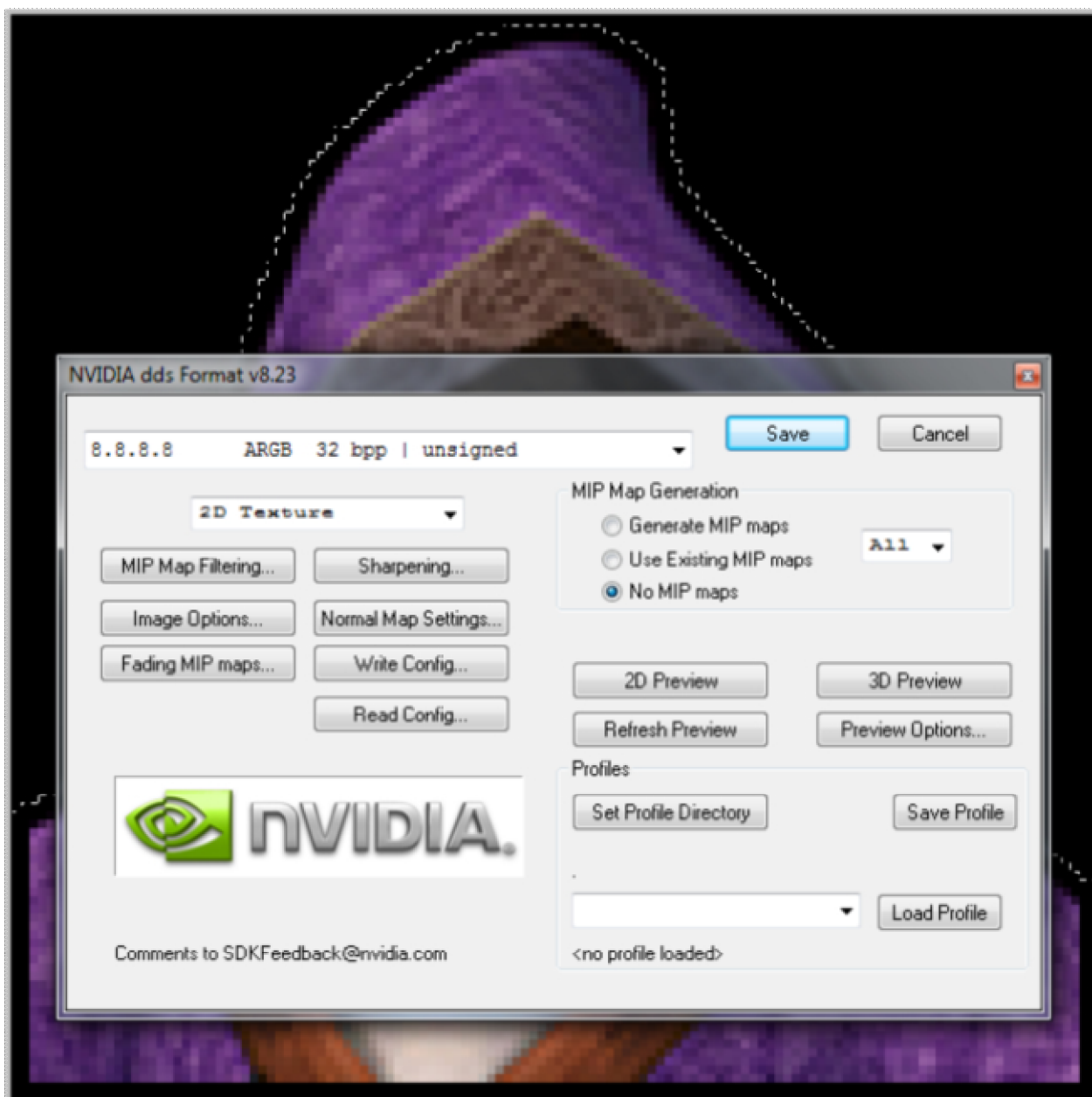
22) Теперь возвращаемся к файлу **test_3.psd** и выделяем слой «05» (**Select > Load Selection...**) и копируем выделение слоя «05» [**Ctrl+C**] (**Edit > Copy**).



23) Возвращаемся к файлу **TEST.(Texture).dds** и выделяем слой Alpha 1, после чего выполняем вставку ранее выделенного слоя «05» [**Shift+Ctrl+V**] (**Edit > Paste Into**) и не снимая выделения с помощью курсорных клавиш выравняем его расположение в пространстве таким образом, чтобы при переключении между каналами Channels > Alpha 1 и Channels > RGB контур выделения со всех сторон основного изображения имел одинаковые размеры как показано на следующем примере!



24) Если всё нас устраивает, то остаётся сохранить полученный результат в файл **TEST.(Texture).dds** (8.8.8.8 ARGB 32 bpp | unsigned) и затем проверить его в игре!



25) В игре явно видно, что слой «05» больше, чем нужно и придётся для слоя Alpha 1 использовать слой «04»!



26) В игре вариант со слоем «04» смотрится гармонично, собственно, что и требовалось доказать!



27) Спасибо за внимание!

С уважением, Psatkha

psatkha@mail.ru

ICQ 274-372-751

© 2017 Psatkha