



NUMERY STARTOWE WRSMP 2011

TUTORIAL



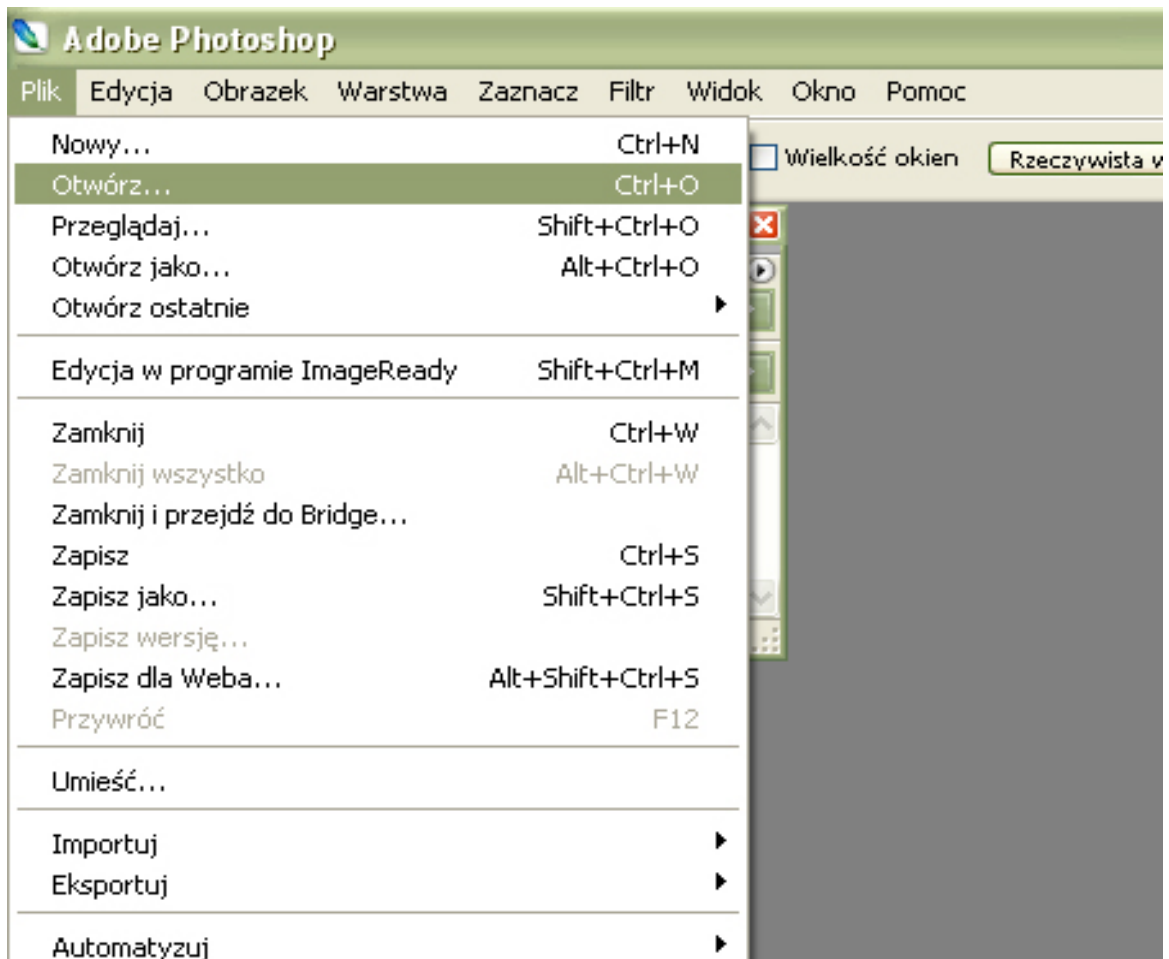
**Wstęp:**

Umieszczanie numerów startowych na teksturze auta nie jest obowiązkowe, ale zalecane.

Tutorial prezentuje naklejenie numerów startowych na wirtualną Subaru Imprezę N14 według schematu organizatora, w programie Adobe Photoshop CS2. W starszych lub nowszych wersjach programu niektóre opcje mogą się różnić. Należy również pamiętać o odpowiednich proporcjach numerów startowych naklejając je na swoje rajdowe maszyny. Aby móc rozpocząć pracę musimy posiadać plugin dds, który umożliwia otwieranie plików zapisanych w formacie dds (można pobrać go z sekcji WRSMMP/Numery Startowe z portalu E-RAJDY.PL).

Tutorial:

Zaczynamy. Otwieramy potrzebne pliki, a więc plik z numerami startowymi (**wrsmp2011_numery_startowe**) oraz pliki z teksturą naszego samochodu, czyli **xxx_external.dds**, **xxx_external_scrape.dds** i **xxx_external_transparent**. (xxx – nazwa ta zależy od danego samochodu w prezentowanym tutorialu jest to impreza_N14_external).





Na początek zajmiemy się plikiem z numerami startowymi. Pracę zaczynamy od zmiany numeru na ten, który został nam przydzielony. Aby to uczynić wybieramy narzędzie Tekst / Text (skrót klawiszowy T) i klikamy na numerze.





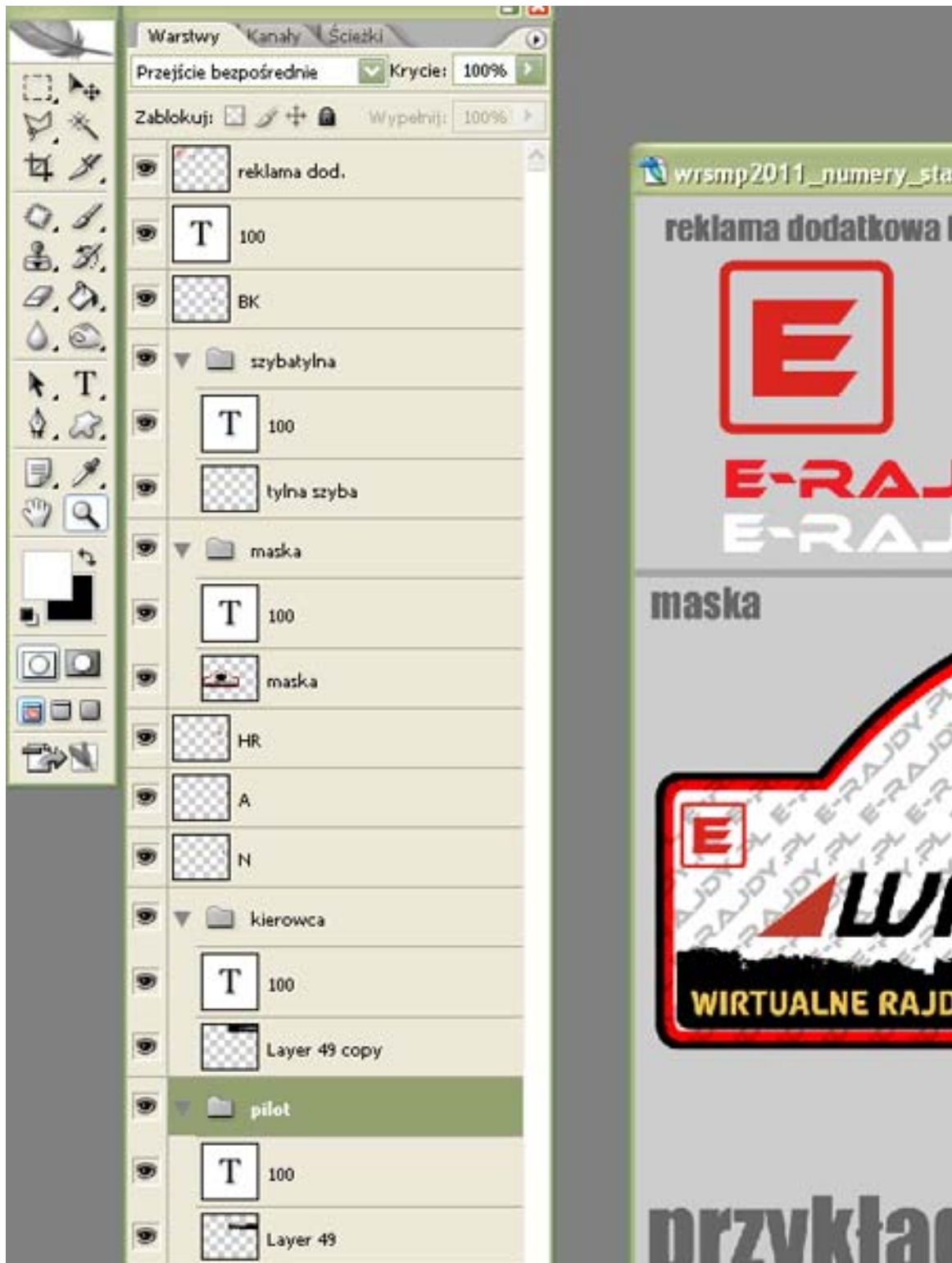
Teraz możemy edytować numer z domyślnego (czyli 0) na nasz (dla przykładu używać będę numeru 100). Numery startowe można sprawdzić na portalu E-RAJDY.PL w sekcji **Lista zgłoszeń**. Następnie musimy zaakceptować wprowadzone przez nas zmiany (patrz screen poniżej).



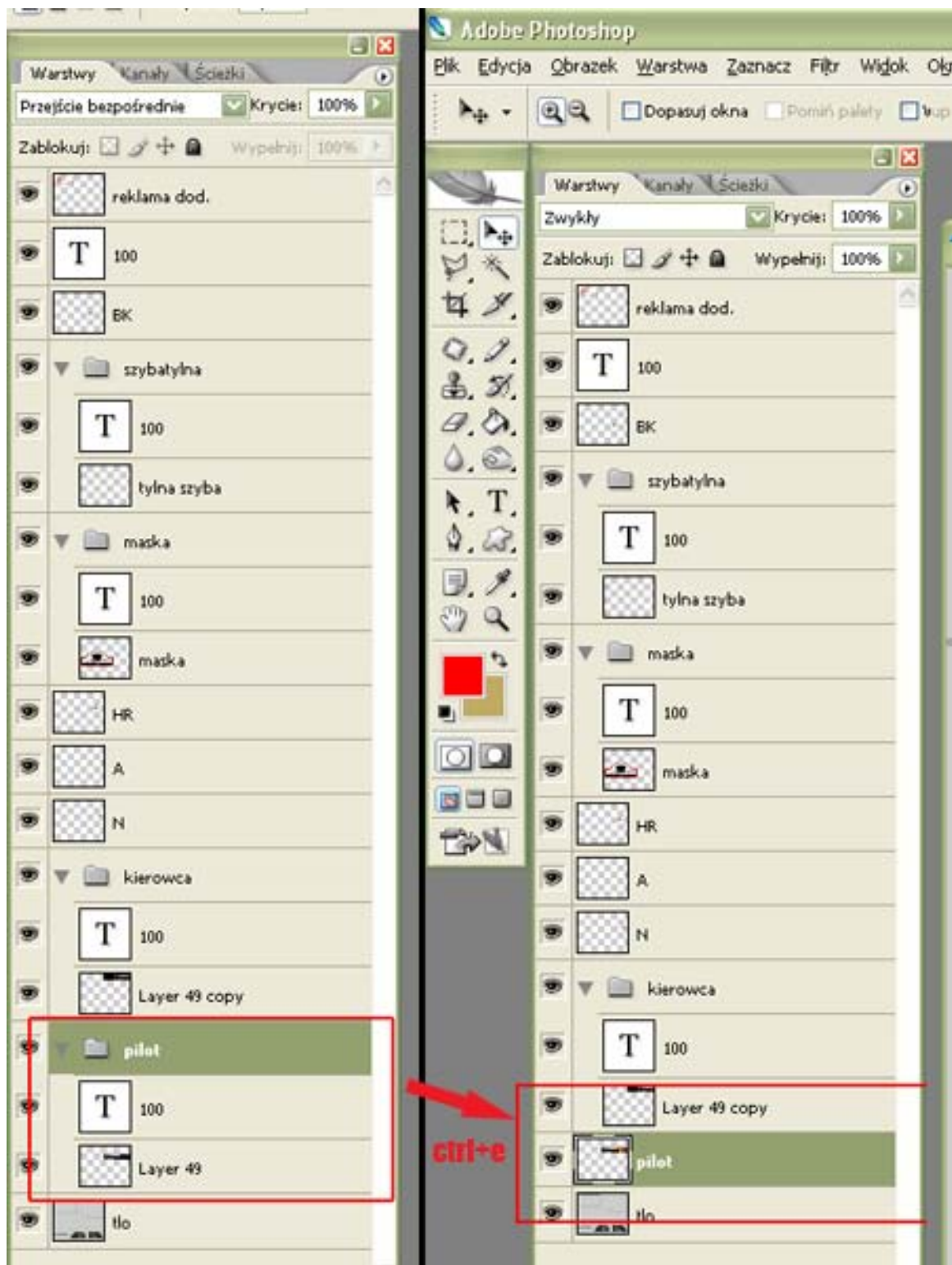
Czynność należy powtórzyć ze wszystkimi numerami znajdującymi się w pliku.



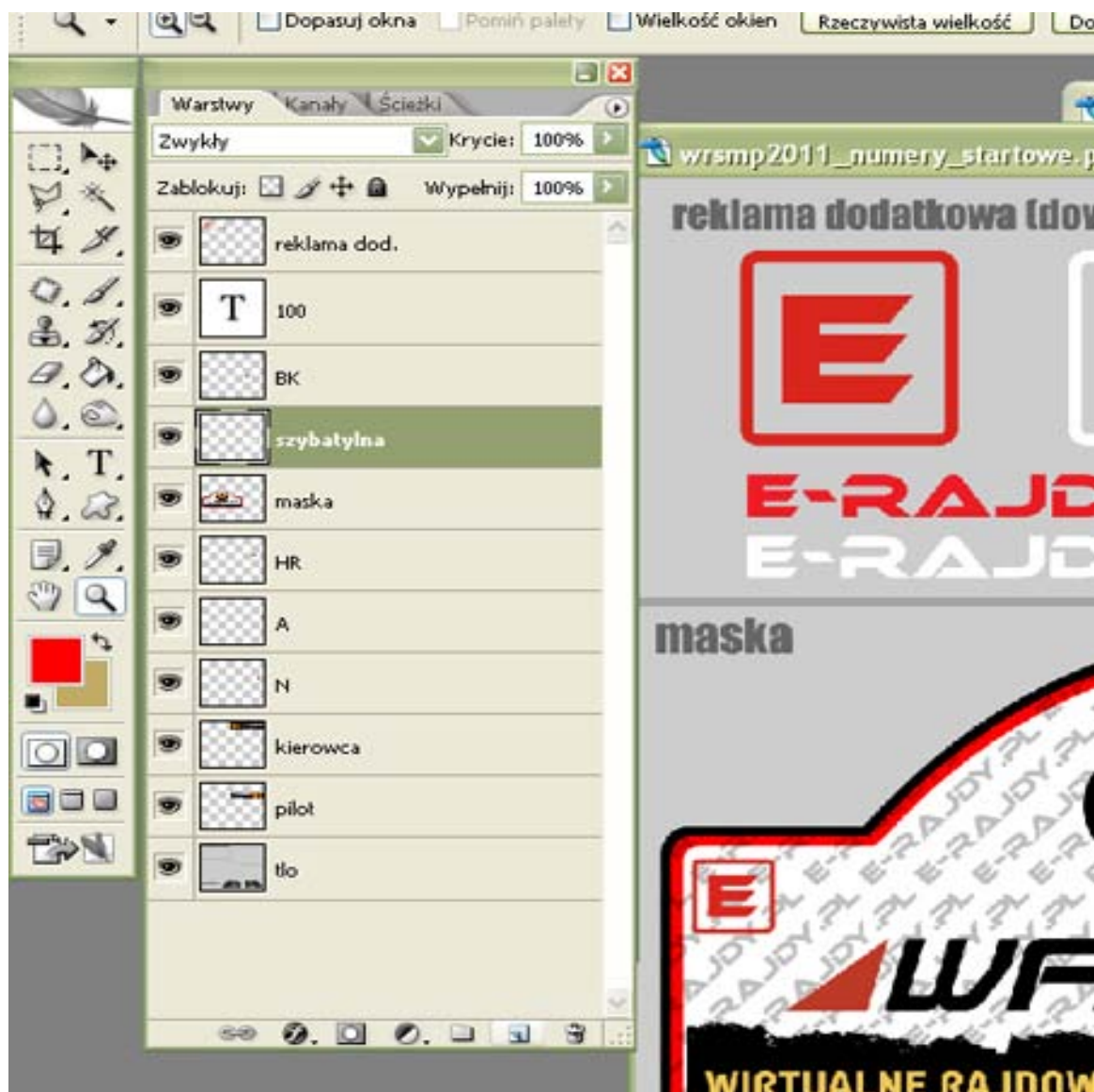
Mając już uaktualnione numery, musimy połączyć odpowiednie warstwy aby móc je przekopiować na naszą teksturę. W tym celu rozciągamy okno **Warstwy / Layers** tak aby wszystkie były widoczne.



Kolejnym krokiem jest połączenie warstw znajdujących się w folderach (pilot, kierowca, maska, szyba tylna). W oknie **Warstwy / Layers** zaznaczamy interesujący nas folder, a następnie stosujemy skrót klawiszowy **Ctrl+E**, który połączy wszystkie warstwy w grupie.



Tak samo postępujemy dla folderów kierowca, maska i szyba tylna.



Teraz możemy przystąpić do przenoszenia numerów startowych na teksturę naszej rajdówki. W pliku z numerami startowymi w oknie **Warstwy / Layers** zaznaczymy warstwę o nazwie **kierowca**. Stosujemy skróty klawiszowe **Ctrl+A** (aby zaznaczyć cały obszar pliku) i **Ctrl+C** aby skopiować numer.

Dalej przechodzimy do pliku **xxx_external.dds** i wklejamy numer (skrót klawiszowy **Ctrl+V**) bądź menu **Edycja / Edit -> Wklej / Paste**. Następnym krokiem jest zmniejszenie rozmiaru naklejki. Zaznaczamy warstwę z numerem w oknie **Warstwy / Layers**, wybieramy narzędzie służące do zaznaczania – **klawisz M** (lub w przyborniku pierwsze narzędzie z lewej strony), klikamy PPM (prawym przyciskiem myszy). Rozwinie się menu z którego wybieramy opcję **Swobodnie przekształć / Free transform**. Tę samą opcję możemy wybrać z menu **Edycja / Edit -> Swobodnie przekształć / Free transform**.



Istnieją dwa sposoby aby zmienić rozmiar naklejki. Pierwszy sposób jest taki: trzymając klawisz **SHIFT** łapiemy za róg naszej naklejki i zmniejszamy do rozmiaru który nas zadowala.

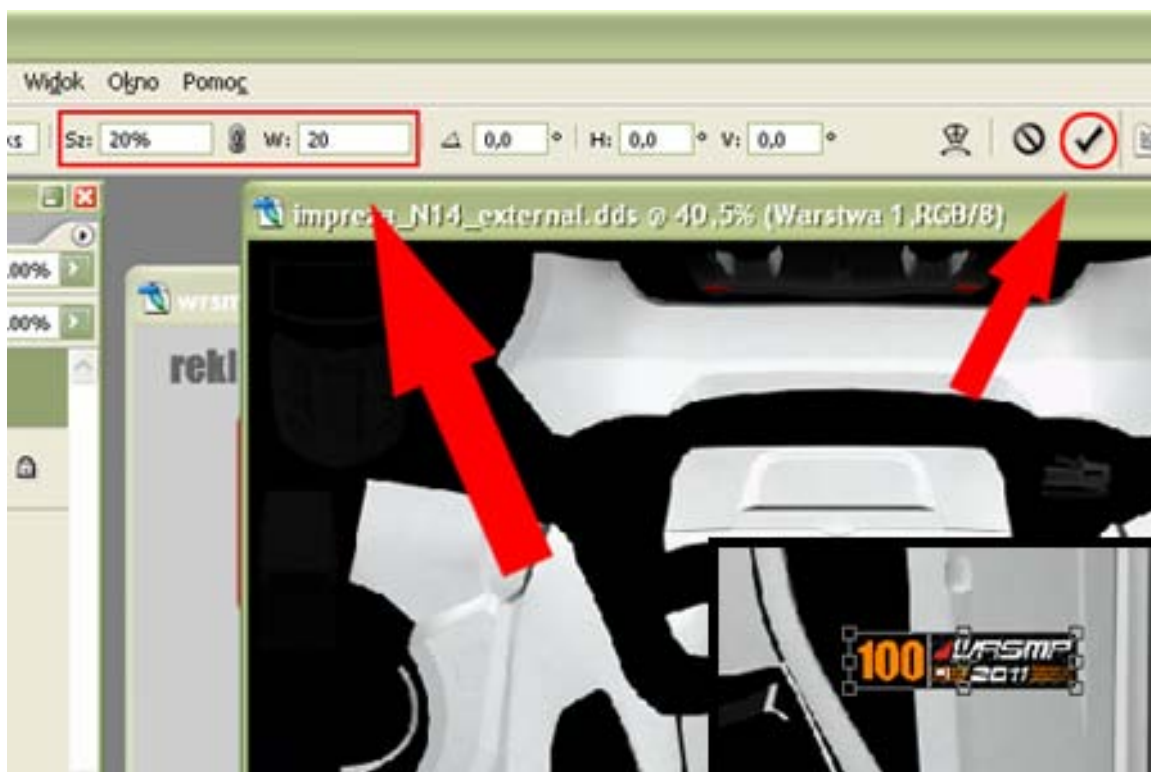


Drugi sposób, którego użycie polecam to edycja wartości w polach odpowiadających za rozmiar naklejki. Musimy jednak pamiętać aby w obu z nich wprowadzić takie same wartości, ponieważ naklejka musi być zmniejszona równomiernie. Sposób ten jest o tyle dobry, że możemy zmniejszyć numer startowy po stronie pilota dokładnie do takich samych rozmiarów jak ten od strony kierowcy. Wystarczy wprowadzić te same rozmiary.





Ja na przykładzie użyłem wartości 20%, a więc numer został zmniejszony do 20% swojej pierwotnej wielkości. Potem musimy zaakceptować zmiany.



Przechodząc dalej. Teraz musimy zmienić położenie numeru tak aby odpowiednio „leżał” na drzwiach. W tym celu zaznaczamy w oknie **Warstwy / Layers** warstwę z numerem, wybieramy narzędzie do zaznaczania (klawisz M), klikamy PPM -> **Swobodnie przekształć / Free transform**, klikamy po raz kolejny PPM i wybieramy opcję **Obróć / Rotate**. Odpowiednio obracamy naklejkę i akceptujemy dokonane przez nas czynności.





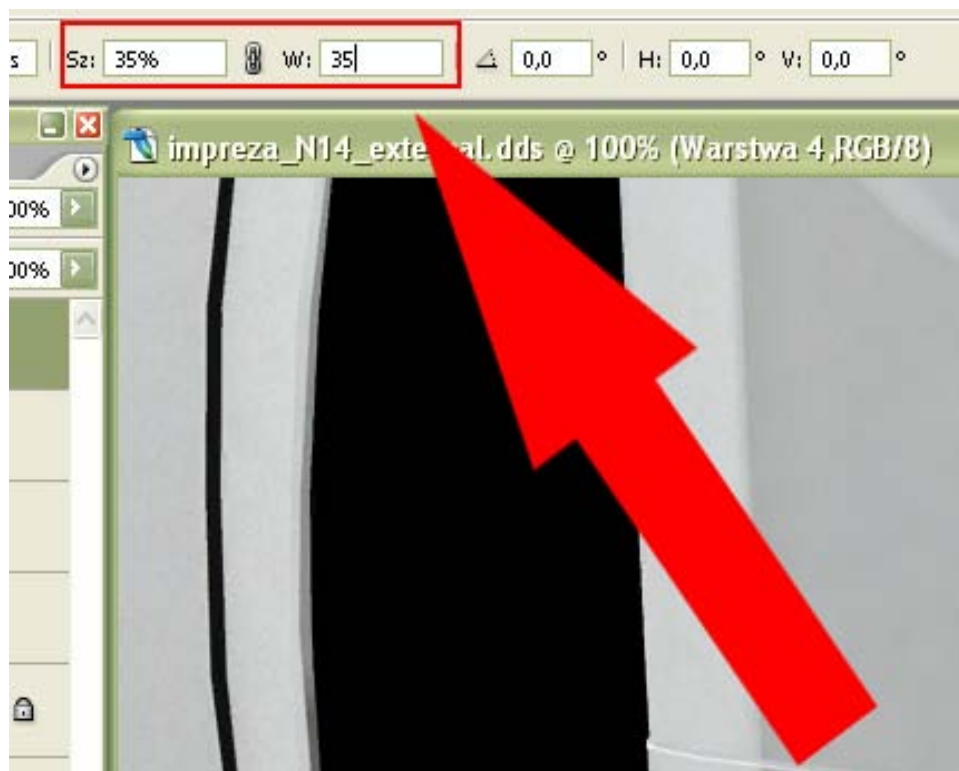
To samo robimy z numerami startowymi po stronie pilota oraz z maski. Należy pamiętać, że naklejkę na masce możemy umieścić w dowolnym miejscu.



Następnie na obu drzwiach (po stronie kierowcy i pilota) pod numerem startowym musimy umieścić naklejkę oznaczającą w jakiej grupie startujemy (A – A5, A6, S1600, S2000, WRC / N – N3, N4 / HR). Postępowanie jest dokładnie takie samo jak w przypadku numerów startowych. Zaznaczamy w pliku z numerami warstwę z interesującą nas naklejką (w tym przypadku N), kopiujemy ją (**Ctrl+A**, **Ctrl+C**) i wklejamy na naszą teksturę (**Ctrl+V**).



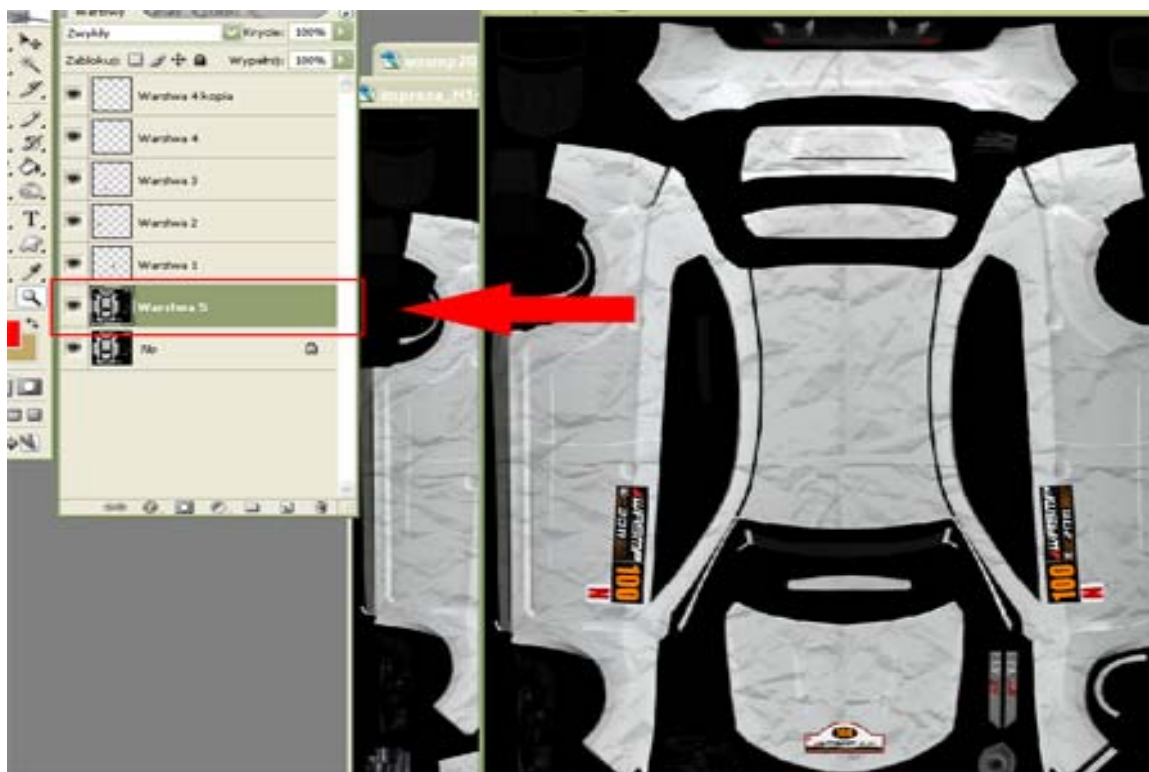
Dopasowujemy rozmiar naklejki, wybieramy narzędzie do zaznaczania (klawisz **M**), **PPM** -> **Swobodnie przekształć / Free transform** i edytujemy wartości odpowiadające za rozmiar naklejki.



Dalej zostaje tylko odpowiednie ułożenie naklejki, po obu stronach.

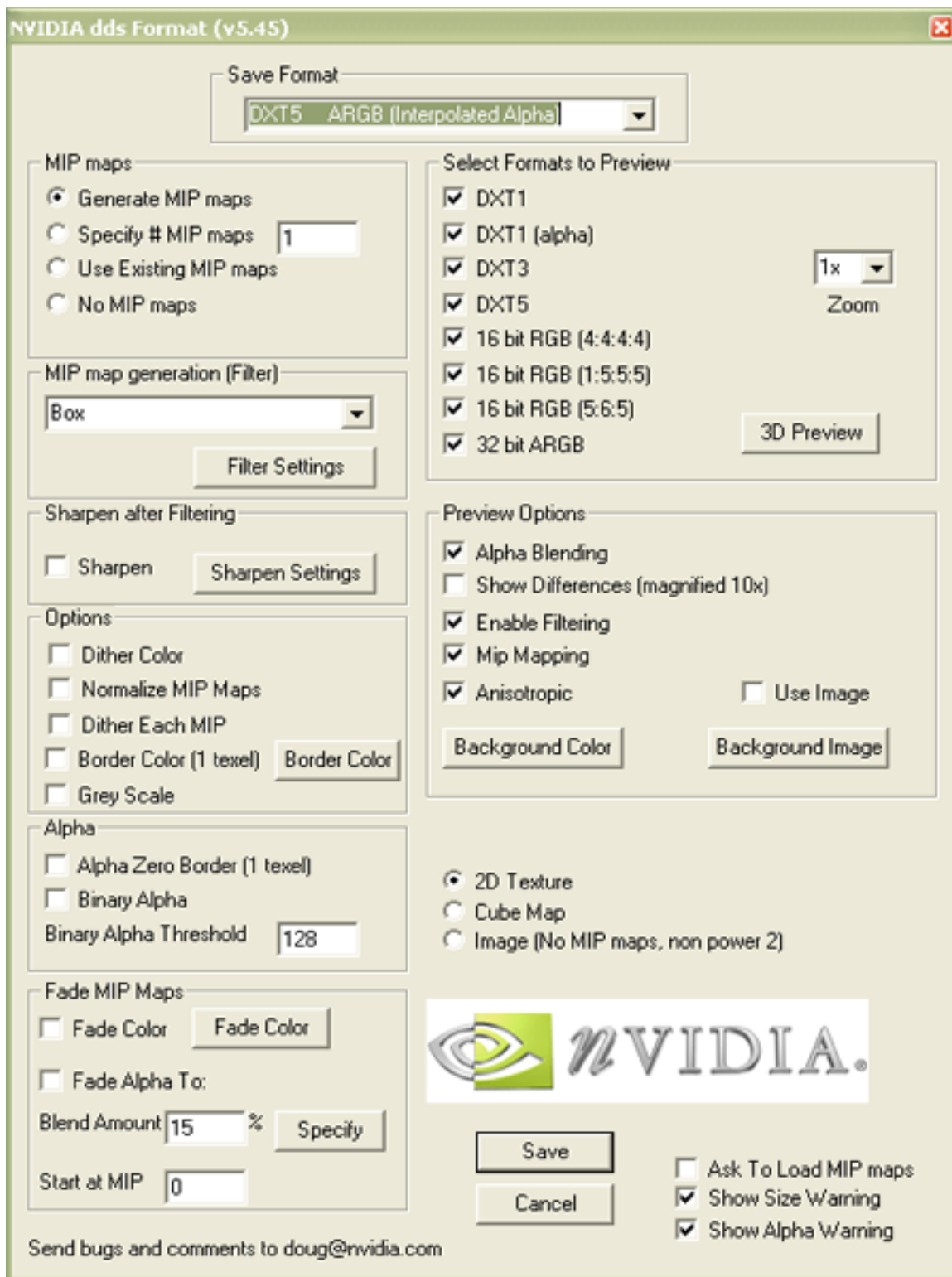


Możemy teraz zapisać efekty naszej pracy jako plik **xxx_external.dds**. Aby ułatwić sobie pracę z plikiem **xxx_external_scrape.dds** postępujemy następująco. Kopiujemy teksturę z pliku **xxx_external_scrape** (**Ctrl+A**, **Ctrl+C**) do naszego pliku z teksturą na którą przed chwilą nanieśliśmy numery startowe (**Ctrl+V**). Następnie przenosimy w oknie **Warstwy / Layers**, warstwę ze „scrape’m” pod numery startowe.

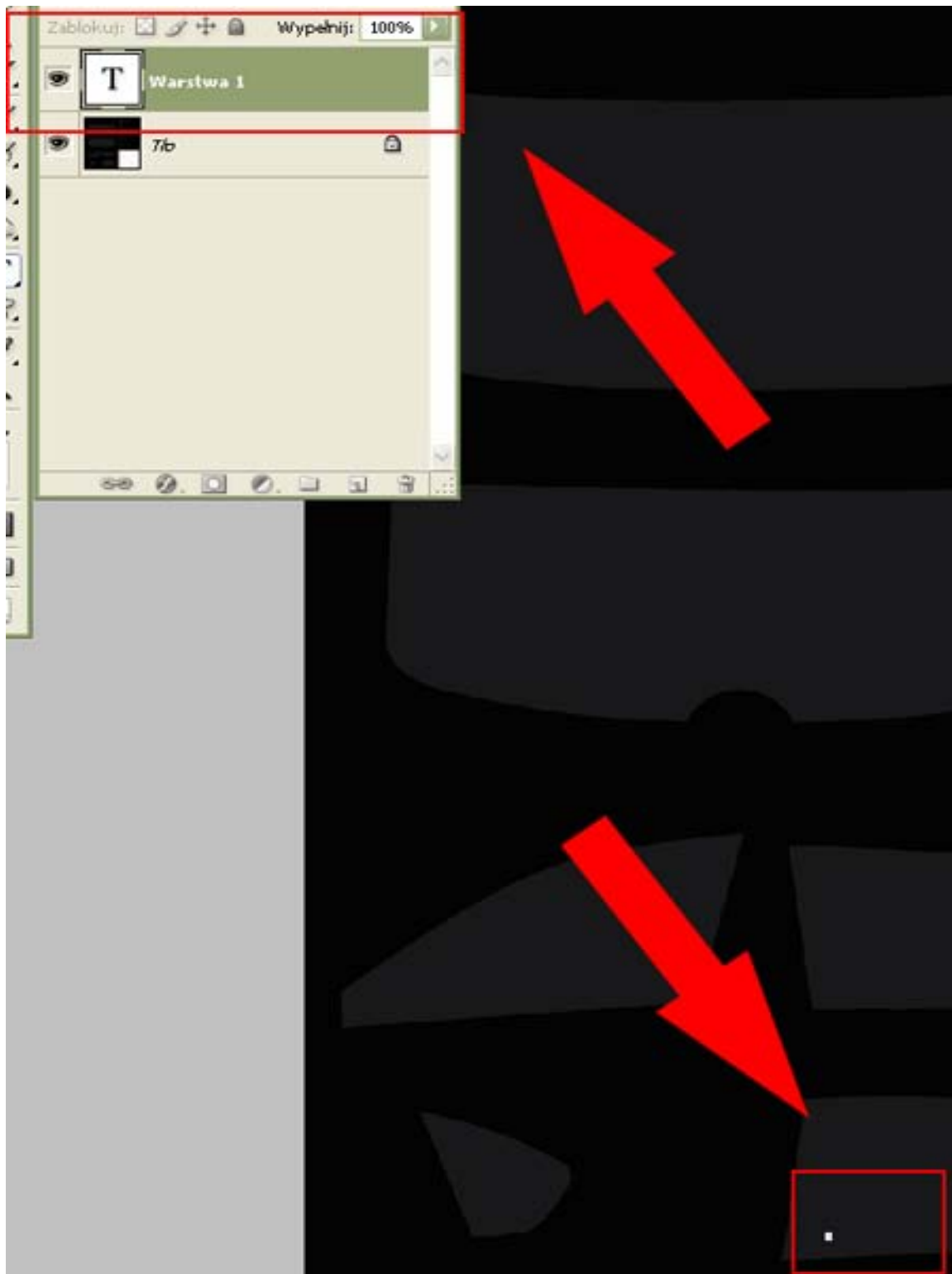




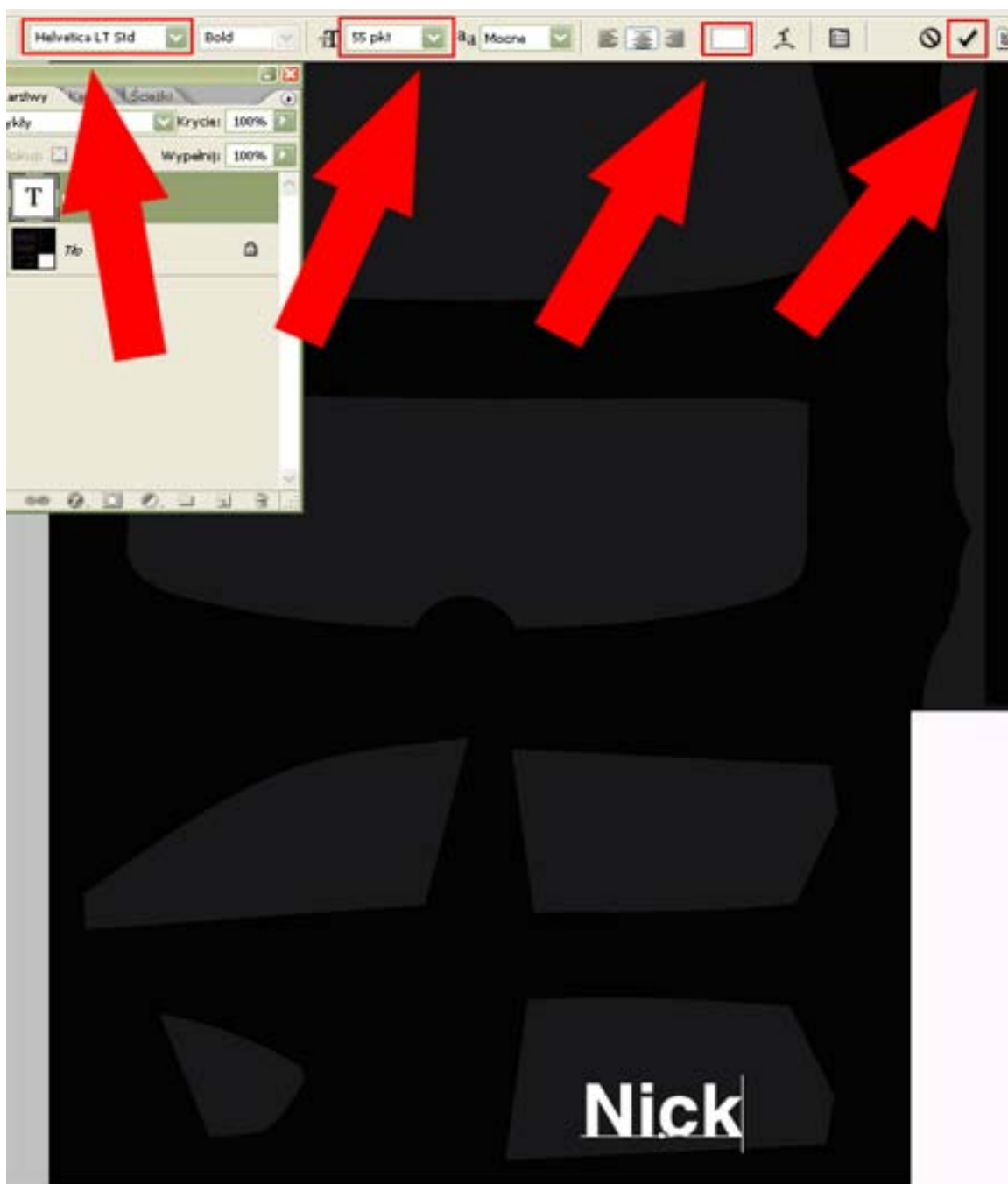
Na koniec zapisujemy jako **xxx_external_scrape.dds**. Tym oto sposobem nakleiliśmy numery startowe na karoserię naszej rajdówki. Możemy zatem przejść do oklejania szyb. Przy zapisywaniu plików dds będzie pojawiać się okno z opcjami pluginu. Jeśli ustawimy wszystkie opcje jak na poniższym screenie będziemy mieli pewność, że wszystko jest dobrze zapisane. Następnie klikamy przycisk Save.



Na początek zajmiemy się naklejeniem na szyby naszego Nicku oraz polskiej flagi. Przechodzimy do pliku **xxx_external_transparent** wybieramy narzędzie **Tekst / Text** (**klawisz T**) i klikamy na szybie. Spowoduje to stworzenie nowej warstwy na której będziemy mogli wprowadzać tekst.



Teraz wybieramy czcionkę (w przykładzie używana Helvetica), jej rozmiar, kolor, a następnie wprowadzamy nasz nick / nasze nazwisko i akceptujemy.



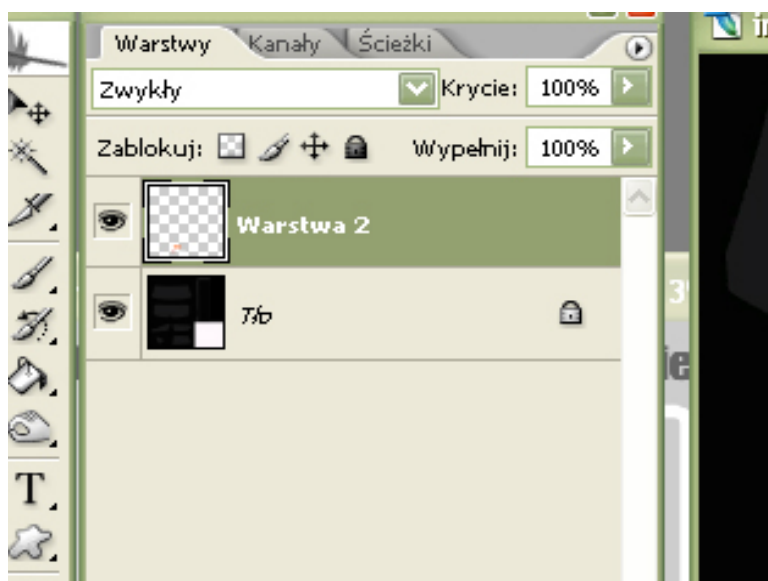
Kolejnym krokiem jest dodanie flagi przy naszym nicku / nazwisku. Aby ułatwić sobie pracę skorzystamy z flagi znajdującej się już w internecie. Można ją znaleźć wpisując w wyszukiwarce internetowej hasło flaga polska. Gdy znajdziemy już odpowiednią kopiujemy ją, wklejamy do naszego dokumentu i zmniejszamy jej rozmiar podobnie jak miało to miejsce z numerami startowymi na teksturze samochodu. Należy jednak pamiętać, że w różnych samochodach szyby są różnej wielkości i miejsce flagi może wtedy ulec zmianie.



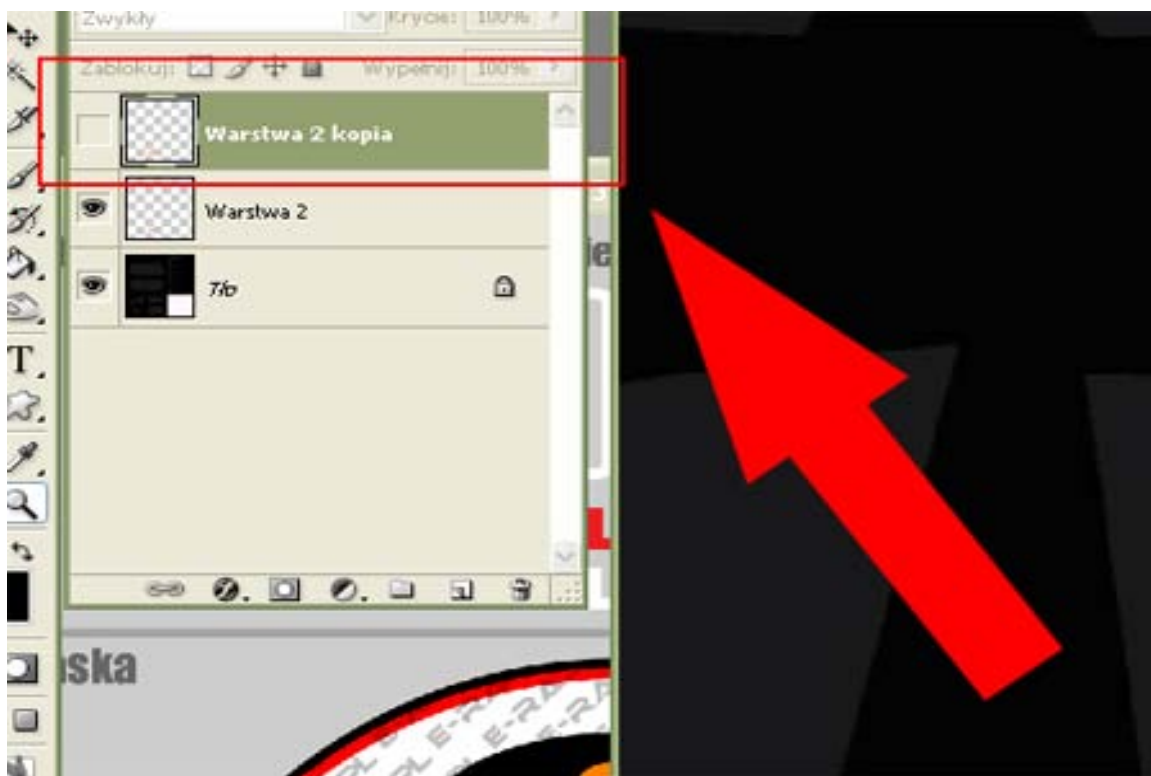
Następnie musimy na szybę również dodać nasz numer startowy. Tak więc z dokumentu z numerami startowymi kopiujemy numer który wcześniej edytowaliśmy, znajduje się on w sekcji tylna szyba. Wklejamy go na szybę (**Ctrl+V**), zmieniamy jego rozmiar i odpowiednio ustawiamy.



Teraz należy połączyć wszystkie trzy warstwy (z numerem, nickiem / nazwiskiem i flagą) w jedną. Aby tego dokonać zaznaczamy wszystkie trzy warstwy (z klawiszem **SHIFT** lub **CTRL**) i łączmy wciskając kombinację klawiszy (**Ctrl+E**).



Kolejną czynnością jest zduplikowanie nowo powstałej warstwy za pomocą klawiszy (**Ctrl+J**) i odznaczenie jej widoczności ponieważ zajmiemy się nią za chwilę.



Zaznaczamy w oknie **Warstwy / Layers** warstwę z numerem która jest widoczna. Wybieramy narzędzie do zaznaczania (**klawisz M**), klikamy **PPM** w okolicach naszego numeru, z rozsuwanego menu wybieramy opcję **Swobodnie przekształć / Free transform**, a następnie układamy nasz numer tak aby odpowiednio „leżał” na szybie.





Teraz włączamy widoczność poprzednio skopiowanej warstwy i ponownie używając opcji **Swobodnie przekształć / Free transform** układamy numer, flagę, nick/nazwisko na drugiej szybie.



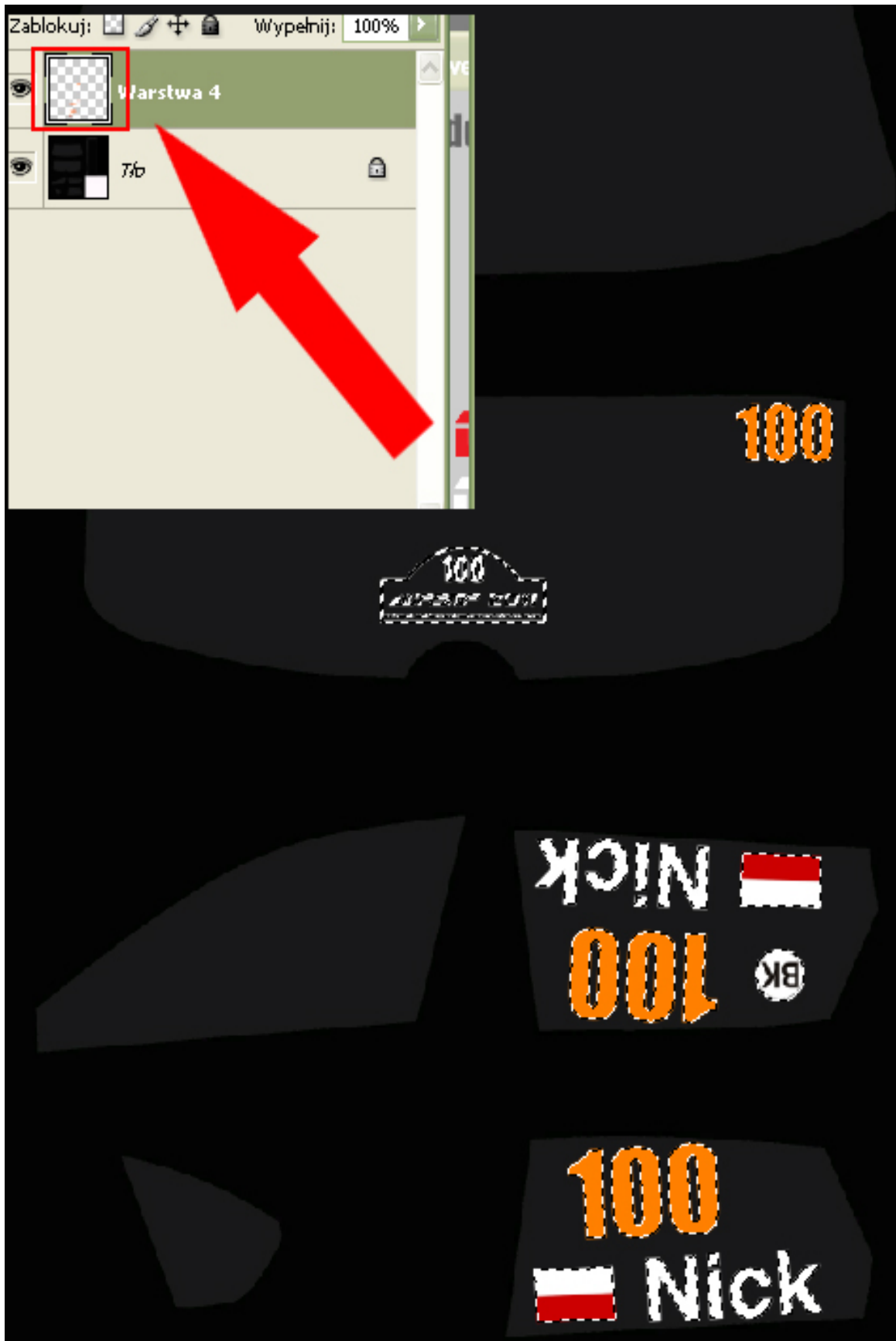
Jednak jak widać numer startowy na prawej szybie nie leży zbyt symetrycznie względem tego z szyby lewej. Tak więc musimy go przesunąć w tym przypadku w stronę lewą. Aby to zrobić wybieramy narzędzie do zaznaczania prostokątnego (**klawisz M**), zaznaczamy nasz numer, wybieramy narzędzie **Przesunięcie / Move** (**klawisz V**) i przesuwamy. Trzymając jednocześnie klawisz **SHIFT** będziemy mogli przesuwać numer tylko w linii poziomej lub pionowej.



Do oklejenia została jeszcze szyba tylna, a więc do dzieła. Z dokumentu z numerami startowymi kopiujemy numer z warstwy o nazwie tylna szyba. Wklejamy go na szyby, zmniejszamy rozmiar i ustawiamy według schematu rozmieszczenia. Następnie kopiujemy i wklejamy numer, który umieszczamy w prawym górnym rogu tylnej szyby. To samo robimy z naklejką BK z tym, że ją umieszczamy na tylnej bocznej prawej szybie.



Ostatnim krokiem jest połączenie wszystkich warstw z numerami, nickami / nazwiskami w jedną (BEZ WARSTWY TŁA !!). Robimy to zaznaczając warstwy i używając skrótu klawiszowego (**Ctrl+E**). Aby nasze numery w grze nie były przezroczyste musimy je zakolorować na kanale alfa. W tym celu łączyliśmy warstwy. Teraz trzymając klawisz **Ctrl** klikamy w miniaturkę warstwy z numerami. Spowoduje to pojawienie się wokół nich otoczki.

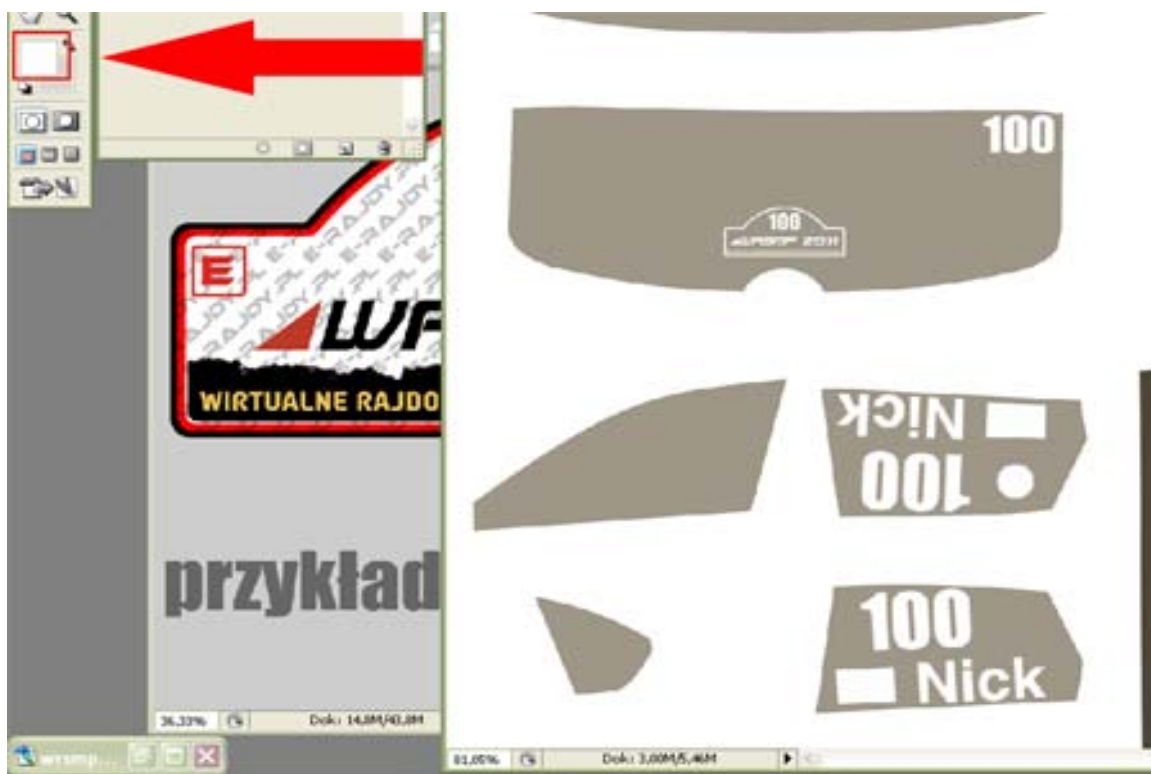




Dalej przechodzimy do zakładki **Kanały / Channels** i wybieramy kanał **Alpha**. Jeśli okno w kanałach jest wyłączone można je włączyć w menu **Okno / Window** -> **Kanały / Channels**. Powinno nam pokazać się coś takiego.



Ostatnią czynnością jest wybranie koloru białego i zamalowanie zaznaczonych numerów, nazwisk / nicków, flagi na kanale Alpha. Możemy do tego użyć **pędzla** (klawisz **B**) lub **wypełnienia** (klawisz **G**).



W ten oto sposób dobrnęliśmy do końca tego tutoriala. Zapisujemy efekty naszej pracy jako plik **xxx_external_transparent.dds** i możemy cieszyć się naszą teksturą w grze oklejona w numery startowe zgodnie ze schematem organizatora. Pamiętajmy o tym aby zrobić to dobrze i estetycznie, ponieważ dobrze oklejona tekstura na screenie prezentuje się o wiele lepiej.

Paweł Stener dla E-RAJDY.PL 2011