

Návod na tvorbu facepackov by nitroman

Všetko, čo budeš na tvorbu kvalitných facepackov potrebovať je:

- fotky hráčov (je úplne jedno v akom rozlíšení, ale platí – čím vyššie tým lepšie)
- Adobe Photoshop – a ovládanie aspoň základov práce s týmto programom
- Microsoft Office Picture Manager – aspoň ja ho používam, keď nemám fotky rovnakých rozmerov
- FshX
- bigGUI
- veľa trpezlivosti
- čas

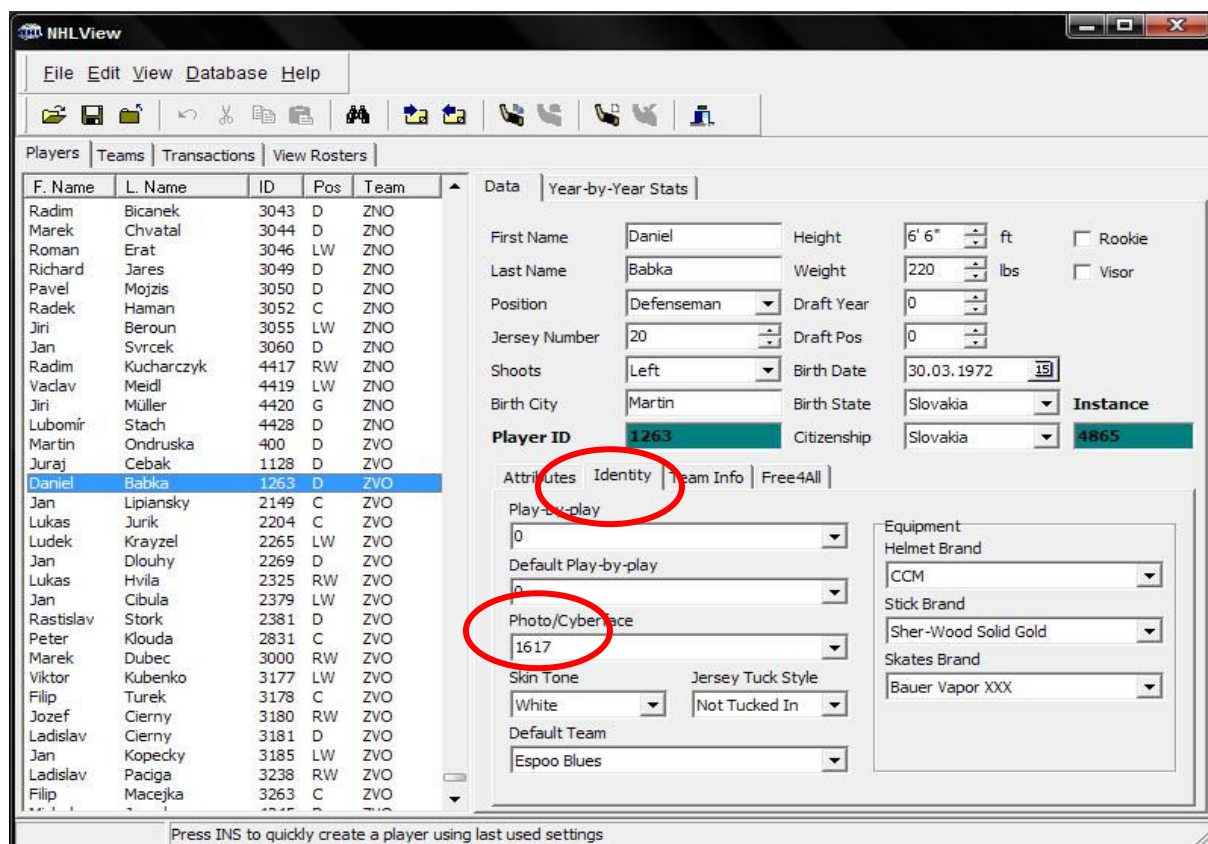
Ako sa vytvorí dobrý facepack???

Vytvárame tieto súbory:

- *.png – vo Photoshope (fotka s priehľadným pozadím)
- *.ebo – prepisuje sa len posledné číslo – správne priradenie fotky k hráčovi
- *.fsh – samotná fotka hráča

1. Vytvorenie *.png

Vyberieme si fotku hráča, ktorého ideme spraviť a v NHL VIEW si zistíme číslo fotky daného hráča (v našom prípade Daniel Babka zo Zvolena)



Ide nám o číslo **Photo/Cyberface** v záložke **Identity** a nie **Player ID**!!!

Daniel Babka - 1617

Vo Photoshope si otvoríme našu fotku a začíname s úpravami:

krok 1. – odstrániť pozadie – spraviť ho priehľadné (Magic Wand Tool – W)

krok 2. – odrezanie spodnej časti tela pod zakrivením ramien (Rectangula Marquee Tool – M)

krok 3. – presunutie vzniknutej časti postavy k spodnému okraju fotky (Move Tool – V)



Keď sme sa dostali sem, uložíme si danú fotku vo formáte 1617.png.

Ďalej si tento súbor otvoríme v Picture Manageri pre ďalšiu úpravu.

Postup práce: Upraviť obrázky

Orezať (kým nebudú rovnaké rozmery oboch strán)

Uložiť zmeny

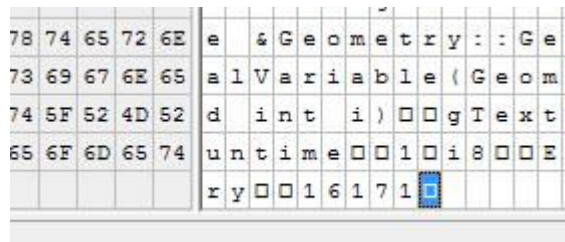


Keď máme zmeny uložené, otvoríme si daný obrázok vo Photoshope ešte raz, a opäť ho presunieme trochu nižšie k spodnému okraju. Je to trochu zložité sa trafiť na prvý pokus na správnu polohu, niekedy je potrebné sa s tým trochu pohrať (uložiť, dokončiť celý proces, nainštalovať do hry a skúsiť, ako to vyzerá, a ak to nie je dobré, že je fotka vysoko alebo nízko, celý proces posúvania zopakovať – ide o operáciu pokus <=> omyl, ono sa to ale nakoniec podarí).

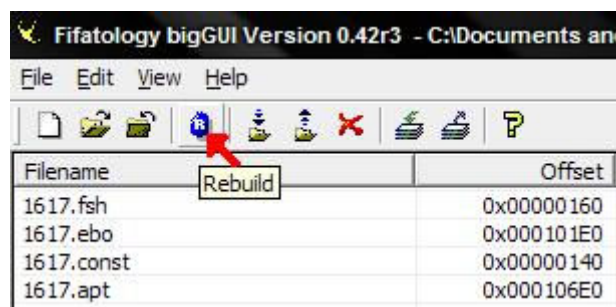
Po posunutí nadol si súbor 1617.png uložíme.

Pomocou FshX si otvoríme súbor xxx.fsh, a cez Texture => Import vložíme uložený súbor 1617.png (do riadku Názov súboru musíme vpísať celý názov aj s príponou, inak nič nevloží), dáme Save As a uložíme ako 1617.fsh.

Prenujeme si súbor xxx.ebo na 1617.ebo. Otvoríme ho a v poslednom riadku upravíme číslo tak, aby na úplnom konci za číslom 1617 ostala ešte 1 a □.



Prenujeme si šablónu xxx.big na 1617.big a otvoríme ju. Odstránime súbory s príponami .ebo a .fsh, ostatné 2 súbory premenujeme pomocou F2 na 1617.apr a 1617.const. Naimportujeme uložené súbory 1617.ebo a 1617.fsh a stlačíme **Rebuild**.



Ak sme toto zvládli, potrebujeme už len upraviť inštaláčnú batku (najlepšie v poznámkovom bloku) tak, aby sa tam určite nachádzalo nami upravované číslo fotky hráča.

Nakoniec súbory *.big a *.bat nakopírujeme do adresára s hrou a spustíme *.bat. Nezabudnime pre istotu ešte spustiť BHimport a fotka by sa mala objaviť v hre.

Ak sa tak nestane, všetko si poriadne prekontrolujeme. Ak sa návod dodržal a fotka sa aj tak nezobrazila, chyba bude niekde medzi stoličkou a klávesnicou. Vtedy je potrebné chybnú súčiastku zahodiť a spoľahnúť sa na to, že niekto ten facepack spraví dobre...

