

Návod na tvorbu ľadov

Do hry NHL 08 a 09

Autor: Jakub Homoľa

Vítam Vás pri čítaní tohto návodu, ktorý Vám snád' spestrí chvíle čakania na patch od tvorcov a skúsíte vytvoriť niečo aj Vy. Dnes Vám vysvetlím na akom princípe funguje tvorba ľadov. Na začiatok by sa patrilo povedať, čo budeme potrebovať:

- Adobe Photoshop
- Notepad (Poznámkový blok)
- Hru NHL 08, resp. 09
- Šablónu na ľad
- FsHX
- NHL View (Download: http://www.cznhl.com/download_manager.php?id=525151023aa)

K programu Adobe Photoshop by som dodal, že môžete použiť aj iný grafický program (avšak nikdy tzv. Skicár, MS Paint, alebo pre užívateľov Windows 3.1 PaintBrush) ako napr. Paint Shop Pro, Corel atď., avšak s tento návod je písaný pre Adobe Photoshop (verzia CS3).

Program FsHX je spolu s programom BigGUI neoddeliteľnou súčasťou každého NHL addonu. S ním dokážeme konvertovať súbor do formátu, ktorý podporuje NHLka. FsHX máte priložený k tomuto návodu.

Prvým dôležitým krokom je šablóna na ľad. Svoju, ktorú používam som Vám tak poskytol. Stiahnete ju na adrese:

<http://www.s-games.eu/navody/nhl09lad-sablona.rar>

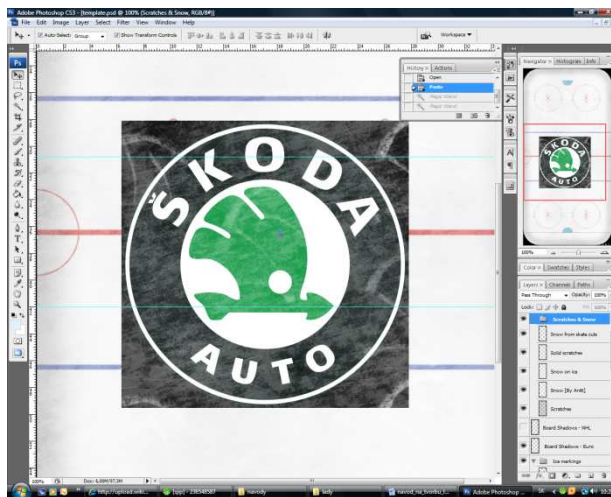
Rozpakujeme súbor (čo je však snád' logické...) a otvoríme ho pomocou Photoshopu. Priblížime si ju na 100% veľkosti. Tak a teraz si vyberieme reklamu, ktorú potrebujeme. Ja som pre príklad vybral logo ŠkodaAuto. Skopírujeme ho (Kliknutie pravého tlačidla na myši – Kopírovať) a vo Photoshope prilepíme (CTRL+V).

Logo je však priehľadné, a tak mám okolo neho čierne pozadie, čo však nechceme (Obr. 1). Zoberieme tak nástroj Magic Wand Tool (klávesová skratka – W, Obr. 2) a klikneme

ním na tie čierne časti okolo loga a stlačíme delete. No a vidíte, že

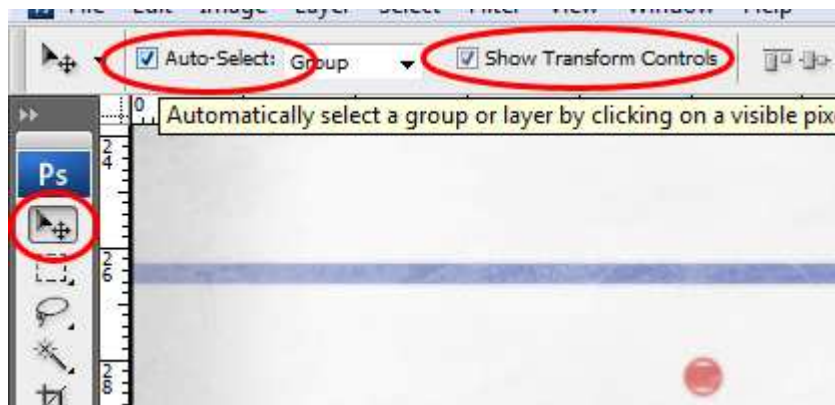


Obrázok 2 - Magic Wand Tool



Obrázok 1 - Transparentné (priehľadné) logo

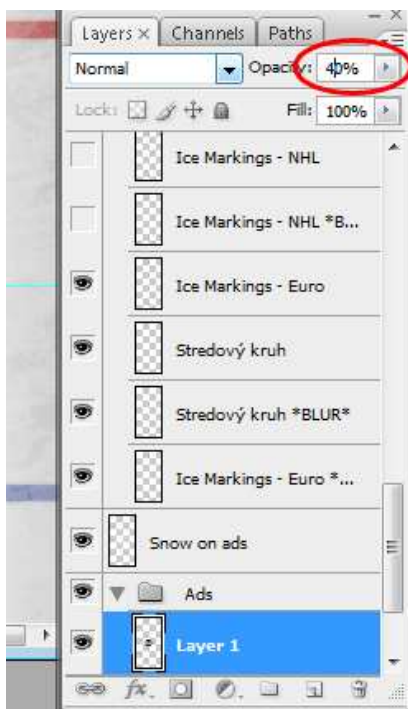
je už logo máme orezané. Teraz si vyberieme Move Tool (V) a po kliknutí na neho zafajkneme Auto Select a aj Show Transform Controls (Obr. 3).



Obrázok 3 - Move Tool

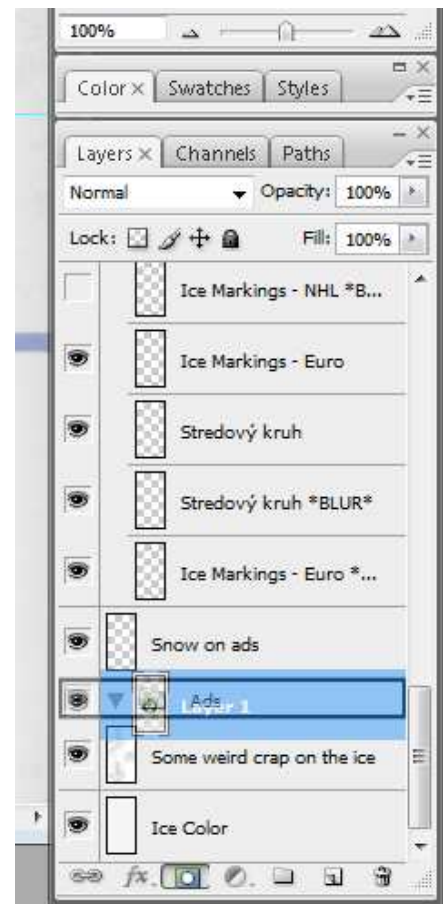
Týmto krokom sme získali možnosť zmenšovať jednotlivú vrstvu (Layer), čo je vlastne to logo Škody. No, ale teraz to logo potrebujeme dať do inej skupiny. A to do skupiny Ads. V prehľade vrstiev označíme vrstvu Layer 1 (čo je práve to logo

ŠkodaAuto, prípadne si môžeme tú vrstvu aj premenovať) a pretiahneme ju jednoduchým pohybom myšou až do skupiny Ads. (Obr. 4). Teraz si znova označíme tú vrstvu a zmenšíme ju na úroveň stredového kruhu. Opäť ju označíme tak ako by sme ju chceli zmenšovať, len ju nezmenšíme, ale klikneme pravým tlačidlom na myši a vyberieme možnosť Rotate 90° CW, alebo Rotate 90° CCW (záleží, že ako je v reále otočená reklama). No máme ju otočenú. Teraz jej nastavím Opacity na 40% (Obr. 5). Teraz zdublikujeme tú vrstvu (Layer - Duplicate Layer) a nazveme ju Layer 1 *BLUR*.



Obrázok 5 - Nastavenie Opacity

Pretiahneme ju pod vrstvu Layer 1. Na vrstve Layer 1 *BLUR* dáme filter s názvom Gaussian Blur (Filter - Blur - Gaussian Blur), ktorý nám tú vrstvu rozmaže (vo veľkosti od 2.0 do 5.0 - v závislosti od veľkosti reklamy). Na obrázku 5, naľavo od nastavenie Opacity vidíte taký nápis Normal. Ten pri oboch vrstvách (Layer 1 a aj Layer 1 *BLUR*) zmeníme na Darken, aby bolo

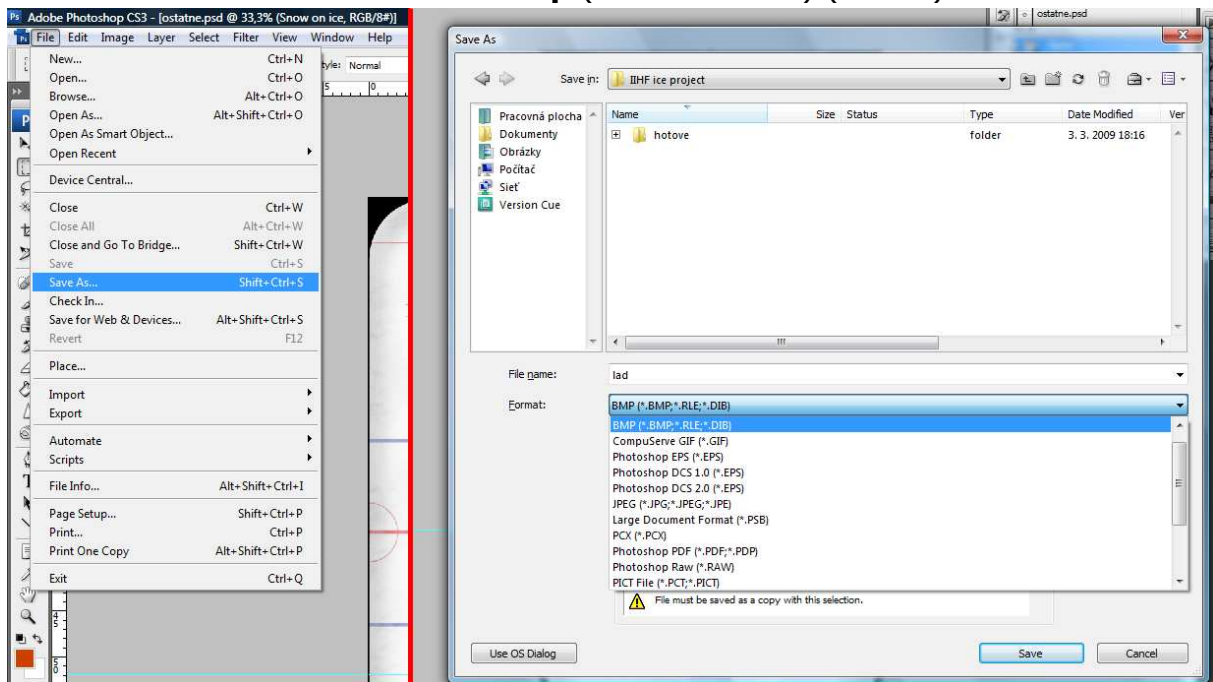


Obrázok 4 - Pretiahnutie vrstvy Layer 1 do skupiny Ads.

lepšie vidieť rozmazanie reklamy a tzv. vodný efekt. Pomocou Eraser Toolu (E) môžeme prípadne vymazať aj zvyšok stredovej čiary (Vrstva Center Line 1 a Center Line 1 *BLUR* v skupine

„Ice markings“).

Takto môžeme postupovať pri tvorbe ďalších reklám až nakoniec dospejeme k uloženiu ľadu. Nakoľko program FshX podporuje len formát *.bmp, **tak textúru uložíme do formátu *.bmp** (File – Save As) (Obr. 6)



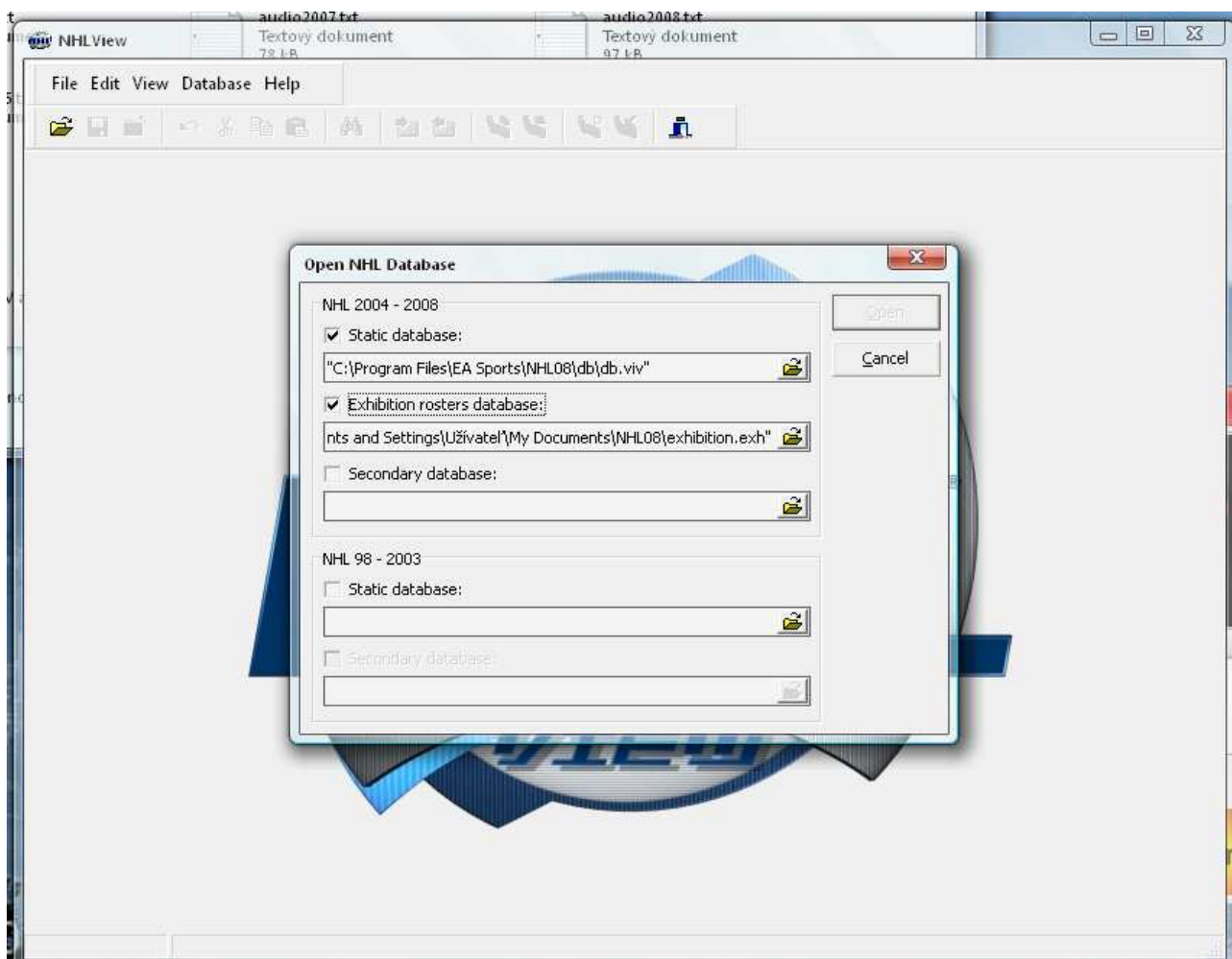
Obrázok 6 – Uloženie do formátu *.bmp

Tak a teraz môžeme importovať. Otvoríme FshX a otvoríme súbor ICE_XXX.fsh, ktorý je pribalovaný k návodu (File – Open).

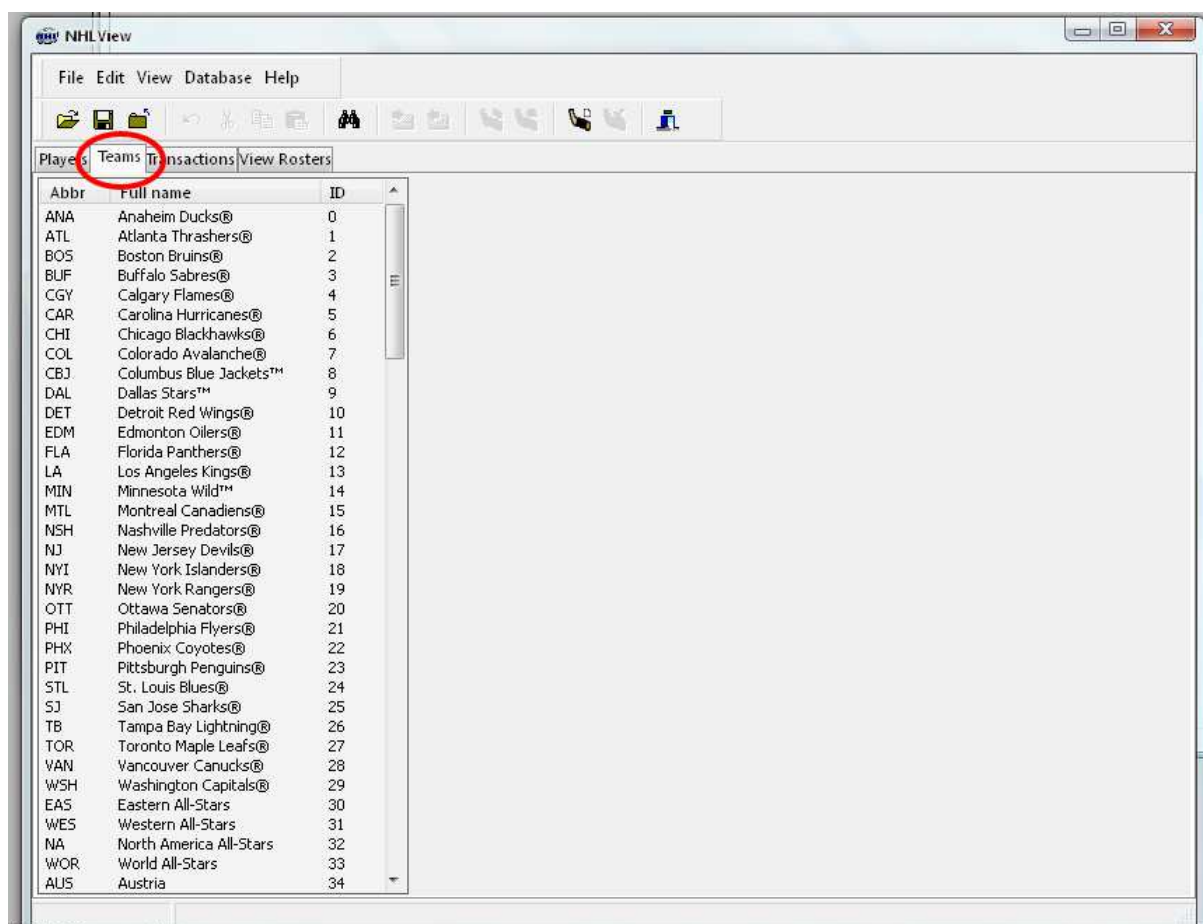
Teraz importujeme svoju textúru, ktorú sme si vytvorili. Dáme Texture – Import a vyhľadáme svoju šablónu.

Pred uložením si vyhľadáme „Art“ pre svoj tím. Číže číselnú skratku, aby hra vedela rozoznať pre ktorý tím sme vytvorili ľad. Takže otvoríme NHL View. Dáme File – Open (Ctrl+O) a podobne ako na obrázku 7 vyplníme údaje. Číže do prvého riadku dáme základný db.viv súbor a do druhého riadka zas súbor v Mojich Dokumentoch (ospravedlňte starší screen z NHL 08). Prepne na „Teams“ (obr. 8) a vyberieme si zo zoznamu tím, ktorému chcem zmeniť ľad. Klikneme na daný tím a vpravo sa nám ukáže zoznam „informácií“ o ňom. Nás zaujíma kolónka „Art“, ktorú si zapamätáme (obr. 9).

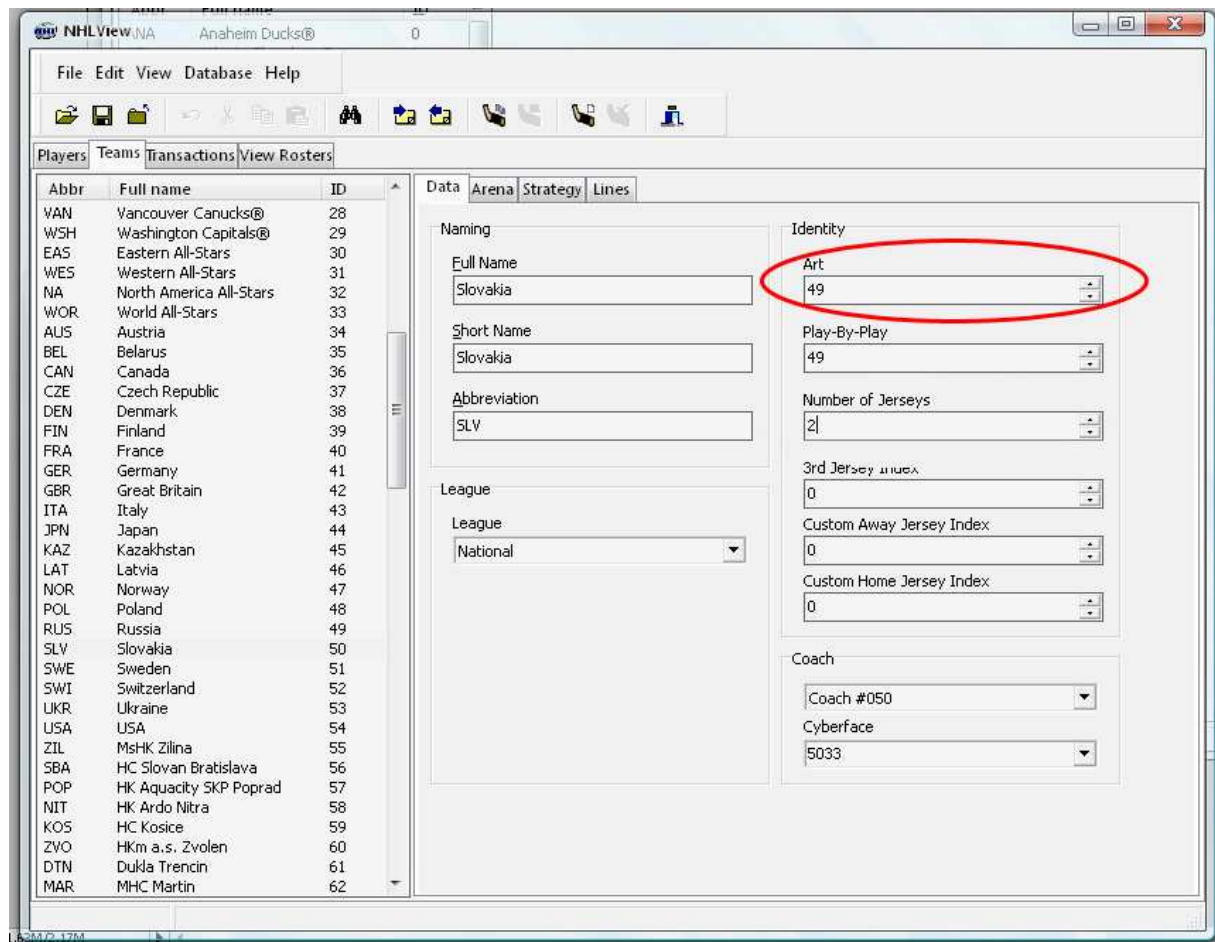
Teraz sa vrátíme do FshX a daný súbor uložíme (File – Save As). Nazveme ho nasledovne – ICE_***.fsh, pričom tie *** tvoria trojčíslenie artu. Ak je art teda 42, tak názov bude ICE_042.fsh. Ak je číslo dvojčísľové, vždy pridáme k nemu 0. (32 -> 032, 42 ->042 atď.)



Obrázok 7 – Otvorenie databáz v NHL View



Obrázok 8 – Prepnutie na Team



Obrázok 9 – Art tímu v NHL View

Tak a teraz máme súbor vo formáte *.fsh, čo je veľmi dôležité. Teraz si vytvoríme inštaláciu. Otvoríme teda poznámkový blok (Notepad) a pridáme doň:

```

echo off
cls
ImpBIG /r gamedata\inter.big
ImpBIG /i gamedata\IceTxtrs.big ICE_***.fsh ICE_***.fsh /c
ImpBIG /r gamedata\IceTxtrs.big
ImpBIG /r gamedata\nhl.big

pause

del ICE_***.fsh
del ***.bat

```

Tak a teraz si vysvetlime, že čo je čo

```
ImpBIG /i gamedata\IceTxtrs.big ICE_***.fsh ICE_***.fsh /c
```

Úvodné veci v podstate nie sú dôležité. Dôležitý je riadok nad týmto textom. Namiesto *** dáme art tímu, teda to ako je nazvaný Váš súbor vo formáte .fsh.

Polopatistické vysvetlenie riadku znie. Súbor ICE_***.fsh bude nahradený súborom ICE_***.fsh. Teda ak by sme chceli nahradiť súbor ICE_055.fsh súborom ICE_XXX.fsh tak riadok bude vyzeráť nasledovne:

```
ImpBIG /i gamedata\IceTxtrs.big ICE_055.fsh ICE_XXX.fsh /c
```

Ak do inštalacky pridáme príkaz

```
pause
```

Tak sa užívateľovi ukáže text „Pre pokračovanie stlačte ľubovoľnú klávesu“ alebo niečo v tom zmysle.

Príkaz del je vymazanie súboru. Na čo je v hodne? Predsa nechceme, aby v hlavnom adresári hry sa nám množili tieto súbory. Tie už boli predchádzajúcimi príkazmi nahradené, takže týmto príkazom sa nevymaže súbor z hry, ale len z priečinka. *** nahradte svojimi údajmi.

```
del ICE_***.fsh  
del ***.bat
```

Ak nemáme celoplošné ľady, tak ešte pridáme riadok

```
ImpBIG /i gamedata\inter.big icex.ebo icex.ebo /c
```

Umiestnime ho pred riadok

```
ImpBIG /r gamedata\inter.big
```

Čiže v súbori inter.big nahradíme súbor icex.ebo súborom icex.ebo (ten mimochodom je tiež pribalený k návodu).

Na samotný záver (ale pred príkazy „del“) môžeme pridať obsah BHimport.bat

```

genbhnhl gamedata\players.viv
genbhnhl gamedata\faces.viv
genbhnhl gamedata\IceTxtrs.big
genbhnhl gamedata\goalies.viv
genbhnhl preload\czonegoalies.viv
genbhnhl gamedata\jerseys.viv
genbhnhl gamedata\fans.viv
genbhnhl gamedata\nis.viv
genbhnhl fe\tlogoapt.viv
genbhnhl fe\imageapt.viv
genbhnhl fe\portapt.viv
genbhnhl fe\gameapt.viv
genbhnhl fe\cafeapt.viv
genbhnhl fe\comapt.viv
genbhnhl fe\jerapt.viv
genbhnhl fe\pnapt.viv
genbhnhl fe\seasapt.viv
genbhnhl fe\local.viv
genbhnhl fe\cz.viv
genbhnhl fe\czj.viv
genbhnhl db\db.viv
ImpBIG /i preload\czone.viv jerseys.bh gamedata\jerseys.bh /c
ImpBIG /i preload\czone.viv goalies.bh gamedata\goalies.bh
ImpBIG /i preload\czone.viv czonegoalies.bh preload\czonegoalies.bh /c
ImpBIG /i preload\czone.viv players.bh gamedata\players.bh /c
ImpBIG /i preload\czone.viv faces.bh gamedata\faces.bh /c
ImpBIG /i preload\czone.viv cz.bh fe\cz.bh /c
ImpBIG /i preload\czone.viv czj.bh fe\czj.bh
ImpBIG /i preload\gmisc.viv players.bh gamedata\players.bh /c
ImpBIG /i preload\gmisc.viv faces.bh gamedata\faces.bh /c
ImpBIG /i preload\gmisc.viv fans.bh gamedata\fans.bh /c
ImpBIG /i preload\gmisc.viv IceTxtrs.bh gamedata\IceTxtrs.bh /c
ImpBIG /i preload\gmisc.viv goalies.bh gamedata\goalies.bh /c
ImpBIG /i preload\gmisc.viv jerseys.bh gamedata\jerseys.bh /c
ImpBIG /i preload\gmisc.viv nis.bh gamedata\nis.bh /c
ImpBIG /i preload\gmisc.viv tlogoapt.bh fe\tlogoapt.bh /c
ImpBIG /i preload\gmisc.viv imageapt.bh fe\imageapt.bh /c
ImpBIG /i preload\gmisc.viv portapt.bh fe\portapt.bh /c
ImpBIG /i preload\gmisc.viv gameapt.bh fe\gameapt.bh /c
ImpBIG /i preload\gmisc.viv cafeapt.bh fe\cafeapt.bh /c
ImpBIG /i preload\fapt.viv imageapt.bh fe\imageapt.bh /c
ImpBIG /i preload\fapt.viv tlogoapt.bh fe\tlogoapt.bh /c
ImpBIG /i preload\fapt.viv portapt.bh fe\portapt.bh /c
ImpBIG /i preload\fapt.viv cafeapt.bh fe\cafeapt.bh /c
ImpBIG /i preload\fapt.viv comapt.bh fe\comapt.bh /c
ImpBIG /i preload\fapt.viv jerapt.bh fe\jerapt.bh /c
ImpBIG /i preload\fapt.viv pnapt.bh fe\pnapt.bh /c
ImpBIG /i preload\fapt.viv seasapt.bh fe\seasapt.bh /c
ImpBIG /i preload\fapt.viv db.bh db\db.bh /c
ImpBIG /i preload\fmisc.viv local.bh fe\local.bh /c
ImpBIG /i preload\gloadscr.viv loadscr.bh fe\loadscr.bh /c
ImpBIG /i preload\gaudio.viv streams.dat audio/streams/streams.dat /c
ImpBIG /i preload\faudio.viv streams.dat audio/streams/streams.dat /c
ImpBIG /i preload\gaudiofa.viv streams.dat audio/streams/streams.dat /c
ImpBIG /r preload\czone.viv
ImpBIG /r preload\gmisc.viv
ImpBIG /r preload\fapt.viv
ImpBIG /r preload\fmisc.viv
ImpBIG /r preload\gloadscr.viv
ImpBIG /r preload\faudio.viv
ImpBIG /r preload\gaudio.viv
ImpBIG /r preload\gaudiofa.viv

```

Ak dáme tento text do inštačky, tak potom nemusíme spustiť BHimport.bat

Celý tento text v poznámkovom bloku **uložíme do formátu *.bat**. Napr. install.bat. Tak a teraz skopírujeme súbory (install.bat, ICE_***.bat a prípadne

aj icex.ebo, ak sme ho použili v inštalačke) do hlavného adresára hry
a nainštalujeme ako každý iný add-on.