

CRIANDO *TEMPLATES* PARA A SÉRIE “IL-2 STURMOVIK” E “PACIFIC FIGHTERS” A PARTIR DA TEXTURA “VOID.BMP”

Utilizando o *software* “Adobe Photoshop”

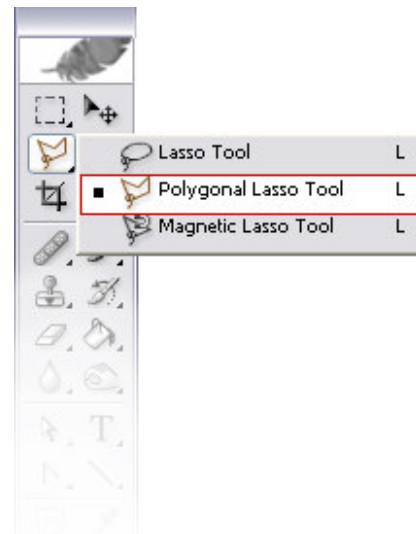
Nível: Básico

por Leonardo “Kyrodus” Leite(Jambock__20)

Neste breve tutorial, explicaremos como criar *templates* (modelos) a partir das texturas “void.bmp”, fornecidas pelo próprio jogo. A partir destes *templates* será possível criar uma linha de produção rápida e sem complicações, garantindo a mesma qualidade em todas as *skins* (texturas).

PASSO 1

Escolha a ferramenta “Polygonal Lasso Tool” pelo menu (atalho “L”).

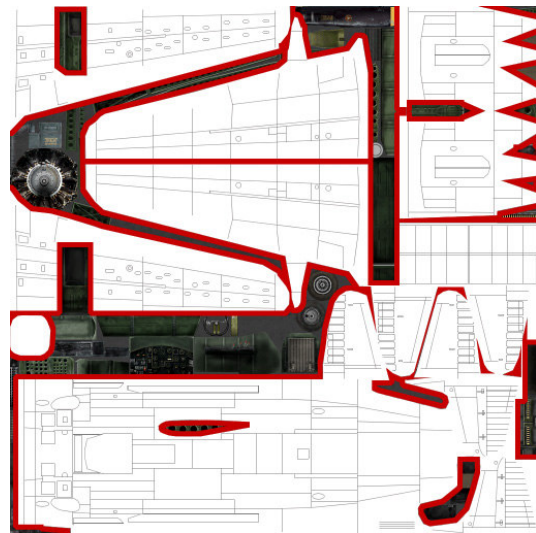


PASSO 2

Agora iremos separar as linhas de painel das partes internas da aeronave.

Através de cliques com o mouse, crie uma área de seleção como demonstrado pelas linhas vermelhas da figura, destacando as áreas com fundo branco.

Como a área de seleção será grande, recomendo fazê-la em etapas, utilizando as teclas “SHIFT” e “CTRL” para adicionar e subtrair, respectivamente, áreas de seleção.

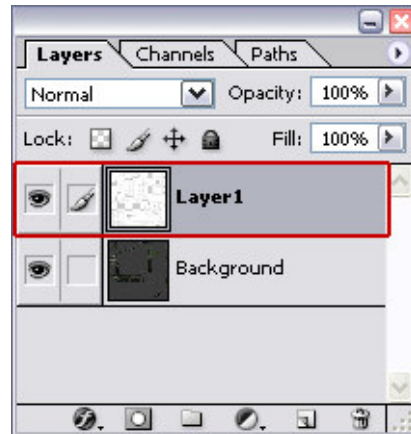


PASSO 3

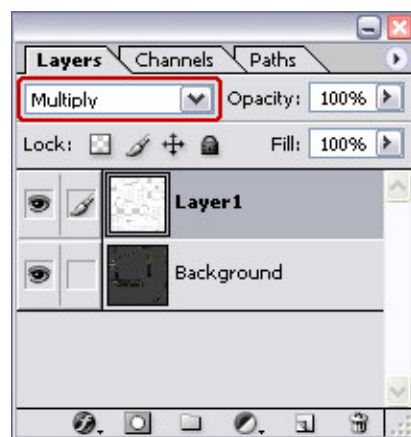
Com a área de seleção completa, vamos **recortar** ("CTRL + X") e **colar** ("CTRL + V") as áreas demarcadas.


Repare que ao colar a seleção, é automaticamente criado um novo "Layer" ("Camada").

Nesta camada, chamada de "Layer1", estarão somente as linhas de painel.

**PASSO 4**

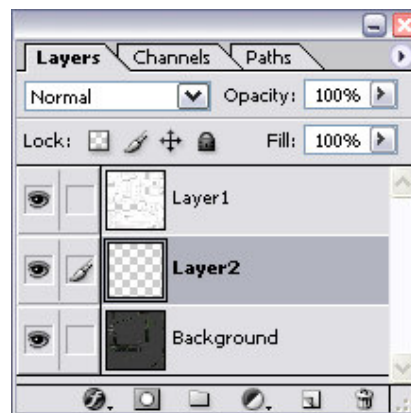
Para sumir com o fundo branco do "Layer1", onde estão as linhas de painel, selecione a opção "Multiply" da lista, conforme demonstrado na figura.

**PASSO 5**

Criaremos um novo "Layer" para receber a pintura. Para isso, clique no botão , localizado no rodapé do menu "Layers" (atalho "SHIFT + CTRL + N").

O menu "Layers" deve agora ter três camadas, conforme ilustrado ao lado.

O "Layer2" receberá a pintura. Agora é usar a criatividade e pintar à vontade, criando novas camadas conforme a necessidade.

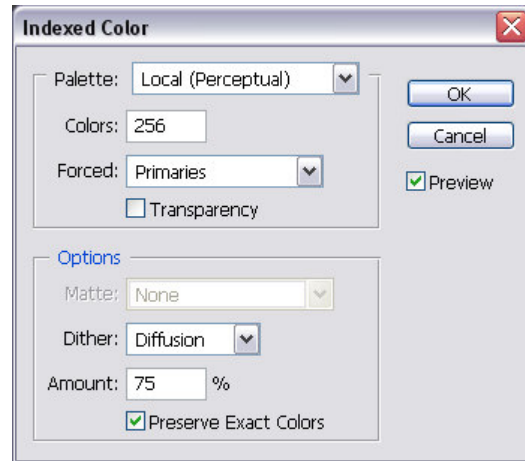


PASSO 6

Para a *skin* funcionar no jogo, é necessário transformá-la em um bitmap de 8 bits.

Através do menu “File -> Save As...” (atalho “SHIFT + CTRL + S”) digite o nome da *skin* e em “Format” escolha “BMP”.

Após salvá-la, abra-a dentro do Photoshop e no menu “Image -> Mode -> Indexed Color...” configure-a conforme ilustrado ao lado.



Isso conclui nosso tutorial de como criar *templates* a partir da textura “void.bmp”. Conforme sua intimidade com o Photoshop for crescendo, sinta-se à vontade para melhorar as linhas de painel padrão, criar efeitos de *weathering* (intemperes) e melhorar as partes internas da aeronave.

Qualquer dúvida, nos procure em <http://www.gavca.com/modules.php?name=Forums>.

Até a próxima e Senta a Pua!
Leonardo “Kyrodus” Leite (Jambock__20)