

# СОЗДАНИЕ И ВНЕДРЕНИЕ ПОРТРЕТОВ НА ДВИЖКЕ ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ III ВО ИМЯ БОГОВ

**ПРЕДИСЛОВИЕ:** эта статья поможет новичкам без опыта работы в Фотошопе и создании скриптов разобраться со всеми тонкостями внедрения новых портретов в игру «Герои 3».

## ШАГ 1. СОЗДАНИЕ ПОРТРЕТА В ПРОГРАММЕ ADOBE PHOTOSHOP

Не важно, сами ли вы нарисуете портреты, или будете использовать уже созданный (из другой игры, с рисунка, фотографии), вам стоит запомнить самое главное правило: размер большого портрета 58X64, размер малого - 48X32 (ширинаX-высота в пикселях). Поэтому, любое изображение придётся подгонять под эти параметры. Но, кроме того, у портретов есть и ограничения на цвета... Итак, давайте же разберёмся в процессе создания портретов.

Сначала, мы подберём изображение для портрета. Конечно, на изображении можно использовать стул, автомобильную фару, жареную котлету - здесь ваша фантазия безгранична. Но я для примера возьму портрет наёмного убийцы (из игры Might & Magic 7, рис. 1).



Рис. 1

Теперь запускаем программу Adobe Photoshop.

1. Открываем в нём найденное/созданное нами изображение (Файл->Открыть/File->Open). С помощью инструмента Прямоугольная область (гор. клавиша M) выделяем исходное изображение полностью, либо область, необходимую для создания портрета. Нажимаем Ctrl+C (или Редактирование->Скопировать/Edit->Copy)

2. Создаём новый документ (Файл->Новый/File->New) и в появившемся диалоговом окне устанавливаем ширину и высоту 58X64 пикселя. Это изображение будет шаблоном будущего большого портрета.

3. Вставляем скопированное нами изображение в шаблон, нажав Ctrl+V, или зайдя в меню Редактирование->Вставить/Edit->Paste)

4. Подгоняем размер изображения к нужному размеру. Активи-

руем режим свободной трансформации (Ctrl+T), вокруг изображение появилась рамка с управляющими узлами (рис. 2). С зажатой клавишей Shift (для сохранения пропорций) хватаем за любой угловой узел и уменьшаем/увеличиваем изображение. Теперь большой портрет готов! Осталось сделать малый портрет. Сначала, скопируем только что созданный нами большой портрет.

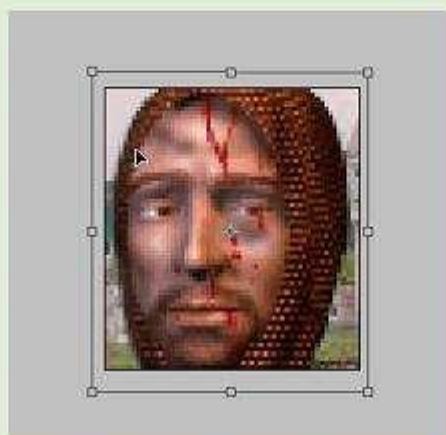


Рис. 2 Трансформирование

5. Создаём новый документ (Файл->Новый/File->New) и в появившемся диалоговом окне устанавливаем ширину и высоту 48X32 пикселя. Это изображение будет шаблоном будущего малого портрета.

6. Вставляем скопированный нами большой портрет в малый шаблон, нажав Ctrl+V, или зайдя в

меню Редактирование->Вставить/Edit->Paste) Теперь, используя инструмент Перемещение (гор. клавиша V) мы стараемся сделать так, чтобы основная часть лица влезла в размеры изображения (при этом не пользуясь инструментом Свободное трансформирование), как это сделано на малом портрете из рис. 3.



Рис. 3 Портреты в RGB

7. Делаем малому портрету чёрную обводку шириной в 1 пиксель, для этого необходимо выделить всю картинку инструментом Прямоугольная область, нажать правую кнопку мыши на одном из участков области, в появившемся меню выбрать Выполнить обводку, в появившемся окне выбрать Ширину - 1 пикс., Цвет - Чёрный, Позиция относительно границы - Внутри, Режим - Нормальный, Непрозрачность - 100%.

Итак, портреты в RGB готовы! Но это ещё не всё, теперь пора перевести полученные картинки в формат индексированных цветов. Это не так сложно, как кажется.

Откроем созданный нами большой портрет. Нажимаем Изображение->Режим->Индексированные Цвета/Image->Mode->Indexed color, теперь перед нами появится окно выбора (рис. 4). Устанавливаем все параметры так, как показано на рисунке. Если у вас есть стандартная

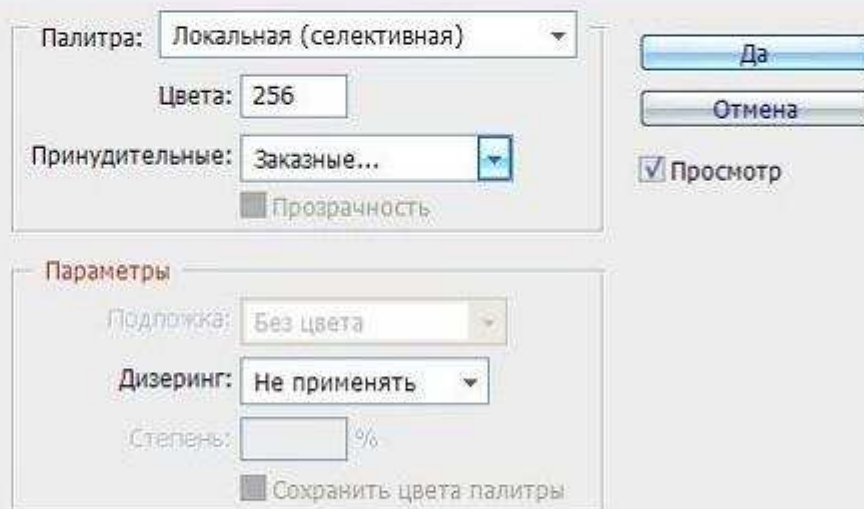


Рис. 4 Окно индексированных цветов





Рис. 5 Портрет в игре

палитра Геройских цветов ([http://tp-mod.ucoz.net/\\_fr/0/5374227.act](http://tp-mod.ucoz.net/_fr/0/5374227.act)) (палитра, где первые 10 цветов – основные цвета любого изображения из HMMIII) – можете загрузить её в меню Принудительные->Заказные/Forced->Custom, если палитры нет – в меню Заказных цветов сделайте первый цвет Голубым (0;255;255 в RGB), второй – Бледно-Розовым (255;150;255 в RGB) и четвёртый – Тёмно-Розовым (255;50;255 в RGB). Повторите ту же самую процедуру и с малым портретом. Если вы всё сделаете правильно, на ваших портретах не будут появляться так называемые «красные» точки.

Теперь вы должны сохранить полученную работу в формате .PCX 256 цветов.

Дальше всё зависит от того, что вы будете делать с данным портретом: менять оригинальный (коснётся всех карт) или заменить портрет определённого Героя только на одну карту.

Для глобальной замены портрета героя сохраните его в папке Data с названием **HP[размер - L-большой, S-малый][номер героя в 3х цифрах][класс героя]**, например, большой портрет для Оррина должен называться так - **HPLO00KN**, малый - **HPS000KN**.

## ШАГ 2. ВНЕДРЕНИЕ ПОРТРЕТА В ИГРУ С ПОМОЩЬЮ ПРОСТОГО СКРИПТА

Желательно переименовать сохранённые портреты в: [name]\_BL.pcx для большого и [name]\_BS.pcx для маленького; писать необходимо без скобок.

Поместите портреты в папку Data вашей игры «Герои III». В карту, на которой вы хотите создать героя с данным портретом, создайте глобальное событие (назовите его Портрет), установите день его выполнения на 672, или отмените его для человеческих игроков, и в окно текста вставьте этот скрипт:

```
ZVSE
!#HE[номер героя]:L2^[name]_BL.pcx^;
!#HE[номер героя]:L1^[name]_BS.pcx^;
```

Вместо [номер героя] следует добавить число, соответствующее номеру героя (например, 0 – Оррин и т.д.).

Теперь, при запуске карты (и только на ней), содержащей вышеописанный скрипт, выбранный герой будет иметь созданный вами портрет (рис.5).

Автор FCst1

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДАННЫЕ:

- Таблица с номерами героев и их классами - <http://wforum.heroes35.net/showthread.php?tid=754&pid=25523#pid25523>
- Архив портретов - <http://lopasnya.by.ru/HMM/Iv's.rar> или [http://wogarchive.ru/index.php?&direction=0&order=nom&directory=Герои/Портреты\\_героев](http://wogarchive.ru/index.php?&direction=0&order=nom&directory=Герои/Портреты_героев)

## ГЕРОИ ШУТЯТ



Не секрет, что среди любителей «Героев» много шахматистов. А вот мнение одного из лучших питерских игроков - **Antala**:

- Кстати, какой отстой эти ваши шахматы!
- Карта только одна, надо-едаёт быстро.
- Всего шесть видов юнитов.
- Демедж у всех одинаковый.
- Прокачивать можно только пешки.
- Аптечек нет.
- Респауна нет.
- Король только и умеет, что стрейфиться.
- Раш пешками устроить в начале игры нельзя.
- Спел только один - шах.
- И самое главное - лавы нету.

Бесконечно можно делать три вещи: смотреть, как горит огонь, как льётся вода и как дерутся тролль с троллем.

Варвары штурмуют город, имеющий форт. Герой разбегается, бьёт головой в ворота. Ворота - в щепки, орда забегает и захватывает город. Пограбив, орда уходит.

Город строит цитадель. Варвары снова штурмуют город. Герой снова разбегается, бьёт головой в ворота. Ворота стоят. Он - ещё раз. Ворота - в щепки, орда забегает и захватывает город. Пограбив, орда уходит.

Город строит замок. Варвары снова штурмуют город. Герой снова разбегается, бьёт головой в ворота. Ворота стоят. Он - ещё раз. Стоят. Он ещё. Ворота - в щепки, орда забегает и захватывает город. Пограбив, орда уходит.

Через некоторое время орда снова приходит грабить. Герой с разбегу бьёт головой в ворота и с воплем отлетает. Тихонечко подкрадывается к воротам, смотрит в щелочку. Видит - с той стороны стоит другой варвар, крепко упершись головой в ворота.



# СОЗДАЁМ СВОИ КНОПКИ ДЛЯ ГЕРОЕВ III

Сегодня мы все живём в такое время, когда рано или поздно приходится запускать фоторедактор и что-то там для себя рисовать, творить первые свои «шедевры» и пр. И большинство из вас уж наверняка знают «Фотошоп» не просто как некий общеизвестный фоторедактор. В общем, ниже вам будет описан способ как сделать элемент интерфейса игры Герои III ничуть не уступающий стилистике оригинальному. А для данной работы мы как раз и будем использовать инструменты Adobe Photoshop.

Итак, для начала возьмём картинку, рисунок которой мы бы хотели добавить в интерфейс игры.



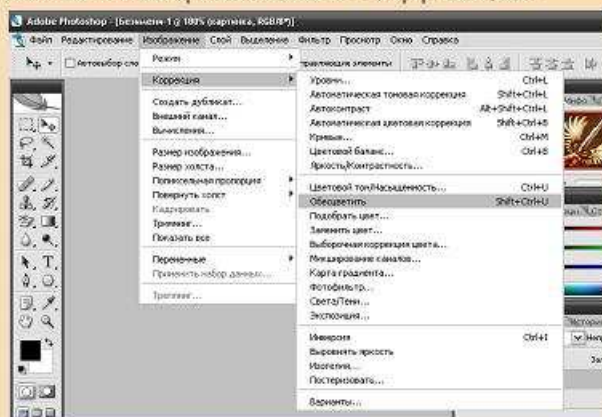
Отмечу, что в Героях III имеется много разных стилей, используемых для отображения элементов интерфейса. В данной статье мы будем создавать свой элемент для панели в режиме битвы, а точнее «кнопку».

## Шаг 1.

Уберём с картинки всё ненужное нам - однородный фон удобно затирать «фоновым ластиком».



Затем обесцветим полученный слой (назовём его «рисунок кнопки») через меню «Изображение -> Коррекция»

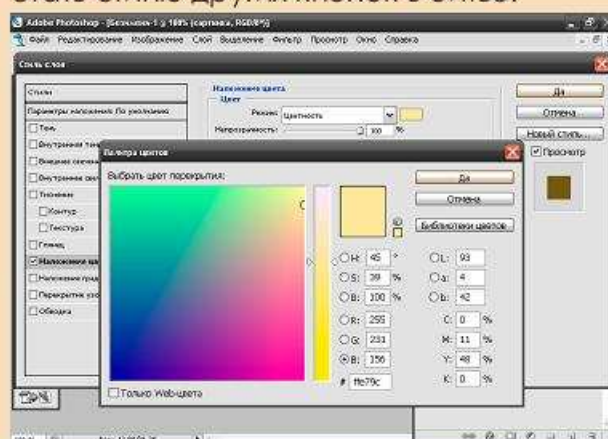


Отмечу, что мы не раз будем возвращаться к этому меню в дальнейшем. Не помешает после этого использовать «Автоматическую тоновую коррекцию» (в том же меню «Коррекция»).

Для подложки нашей кнопки мы будем использовать стандартный «геройский» фон - например, файл Dibox128.pcx из ресурсов игры.

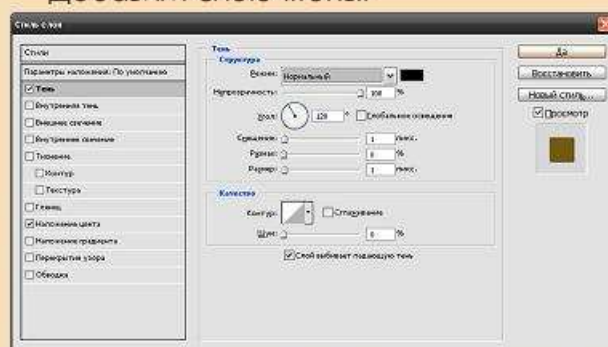
## Шаг 2.

Теперь нам надо «покрасить» наш «рисунок кнопки» нужным цветом под стать стилю других кнопок в битве.

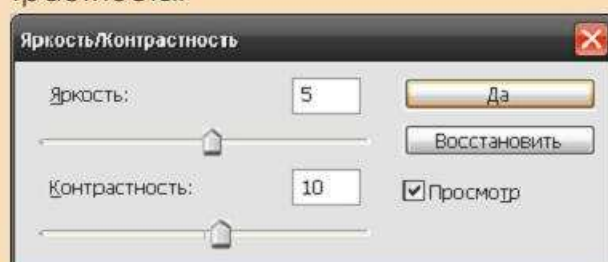


## Шаг 3.

Добавим слою «Тень»



Немного изменим «Яркость\Контрастность»





Вот, что мы получили на подготовительном этапе...



Теперь, имея готовую заготовку рисунка кнопки, надо определиться с конечным размером самой кнопки... Допустим, её размеры будут 32x36. Тогда, через меню «Изображение» изменяем размер «Холста» под выбранные размеры. Нам понадобится уменьшить «рисунок кнопки», воспользовавшись «масштабированием» (нажав клавиши Ctrl+T, или через меню «Редактирование»).

Обычно, в игре кнопки имеют рамку. И, чтобы не изобретать велосипед, мы просто скопируем её с любой подходящей кнопки в игре, а затем подгоним стороны этой рамки под размеры будущей кнопки (манипуляции по созданию нужной рамки я опустил ввиду их простоты).



Таким образом у нас сейчас есть три слоя: рамка, рисунок кнопки и подложка. Сохраните этот проект, например, назвав его «Исходник».

Прежде чем переходить к заключительному этапу создания кнопки, необходимо упомянуть о структуре кнопки для Героев III. Файлы кнопок содержат, обычно, в себе четыре картинки (кадра):

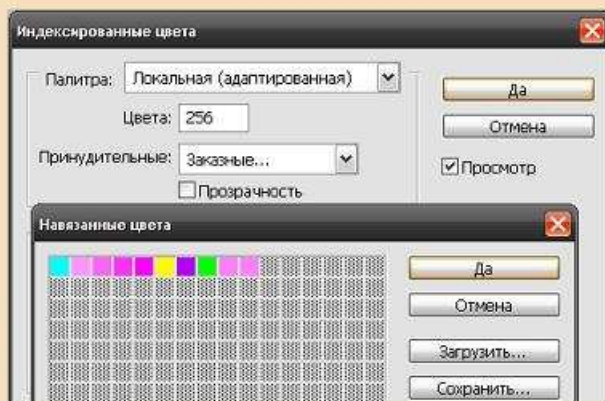
- \* кадр Normal (обычное состояние)
- \* кадр Select (кнопка нажата)
- \* кадр Disable (кнопка неактивна)
- \* кадр Hover (кнопка подсвечена)

К тому же, все эти картинки сохранены в формате индексированных цветов.

Нам предстоит сделать все эти кадры, чтобы потом скомпоновать их в готовую кнопку для игры Герои III.

Кадр Normal, по сути, мы уже имеем. Осталось только сохранить наши слои в нужном формате.

Советую не изменять больше «Исходник», а все дальнейшие действия совершать в новом документе. Итак, создаём «Дубликат» через меню «Изображение» -> Создать дубликат». Переводим изображение в индексированные цвета (меню «Изображение» -> Режим), указав в качестве «Заказной» особую **«геройскую» палитру**.



Сохраняем готовый кадр в формате bmp (8 bit).

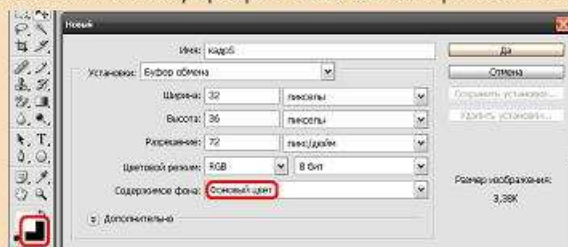


Чтобы создать кадр Select, давайте сделаем следующее..

1. Откроем «Исходник» и выделим всё (нажав клавиши Ctrl+A, или через меню «Выделение»);

2. Воспользуемся операцией «Скопировать совмещённые» в меню «Редактирование» (или через клавиши Shift+Ctrl+C);

3. Создадим новый документ, куда и вставим из буфера всё скопированное



4. Изменим «Яркость\Контрастность» для текущего слоя, указав параметры для яркости «-10», для контрастности «-12»;

5. Сместим текущий слой вниз вправо на 1 пиксел, предварительно выбрав инструмент «Перемещение» (клавиша V);

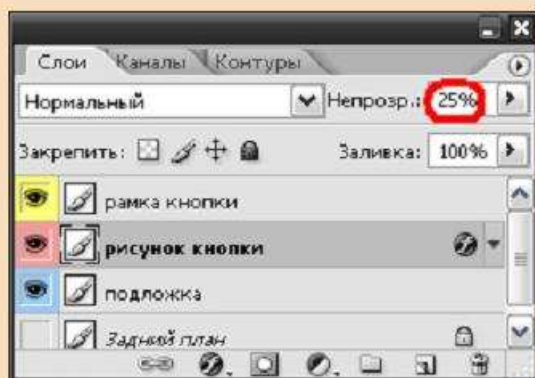
6. Проиндексируем цвета и сохраним полученный кадр (как мы это делали ранее).

Кадр Select готов.



Переходим к созданию кадра Disable. Снова открываем «Исходник» и создаём «Дубликат». Выбираем слой «кадр рисунка» и делаем ему 75% прозрачность.





Снова выделяем всё, нажимаем Shift+Ctrl+C, вставляем в новый документ (фон не имеет значения). С помощью инструмента «Прямоугольная область» (клавиша M) выделяем всё, кроме самой рамки, и выставляем яркость «-15», а контрастность «-20». Завершая создание кадра Disable, повторяем процесс сохранения кадра (см. выше, п.6).

Кадр Hover, в большинстве случаев, не нужен и его смело можно заменять кадром Normal. Например, в игре из всех клавиш интерфейса битвы, только для клавиши «Автобой» используется по назначению кадр Hover. Но так или иначе, мы создадим и этот кадр... Для этого, возвращаемся к «Исходнику», создаём



«Дубликат». Удаляем в нём слой «Рамка» и объединяем оставшиеся слои в один: выделяем все слои через меню «Выделение», выбираем пункт «Объединить слои» в меню «Слой» (или, нажав Ctrl+E). Полученному слою выставляем яркость «+10», контрастность «+25». А теперь, копируем в проект новую рамку, которую мы получили из кадра Hover любой «боевой» кнопки (опять же, предварительно её подогнав под нужные размеры нашей кнопки).



Сохраняем кадр Hover по уже известному алгоритму.



## Вот и всё!

У нас теперь есть все четыре кадра для нашей кнопки. Остаётся только скомпоновать в общий файл DEF. Для этого вам понадобится любая программа по созданию def-файлов (например, DefTool), где, при сборке, в качестве типа файла необходимо будет указать «Интерфейс».

Автор: Bes

# ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ 3: НОВАЯ ЭРА

Наверное, большинство поклонников Героев, с трепетом ожидающих выхода новых частей сериала WoG, Феникс-Мод, или появления первого релиза глобального аддона HoTA, встречались с упоминанием некой базы для модинга, основы для новых дополнений, ну, или просто с тем, что, путая, называют «альфа релизом WoG 3.59», тем, что носит гордое имя Era. Вы один из этих поклонников, а может, слышите это название впервые? Ну, так или иначе, вам будет полезно узнать, «что это, зачем это, с чем это едят и как это может быть полезно для вас».

Давайте же поговорим о возможностях Эры для простых игроков немного подробнее. «Так что же такое Эра?» Взглянем в справку, которую любой скачавший и установивший может обнаружить в папке «Era 1.5 Мануал (рус - альфа от Драколича)»:

**Era - комбинация патченного exe от 3.59 alpha (2005), корректных скриптов (для работы с exe) и небольшой**

**dll для обеспечения дополнительной функциональности.**

Тут же автор данного продукта, Berserker, отвечает на повисший в воздухе вопрос – «зачем же это мне всё-таки нужно?»

**Для обычных игроков:**

- **Вы можете играть в героев на ноутбуках, и CPU не будет загружаться выше 1-3 % при вашем ходе.**
- **Ошибки скриптов более не испортят сохранение.**
- **Новые возможности, вроде возможности оставлять последний отряд или 100% шанса на вызов лодки без наличия магии воды.**
- **ERM (Event Related Module, движок скриптов WoG) теперь более стабилен. Несколько ошибок исправлено.**
- **Вы получаете возможность использовать дополнительные скрипты и моды.**

Однако, и это не всё – у Эры, благодаря библиотеке Angel.dll, появилась