

## Руководство по работе с файлами DDS

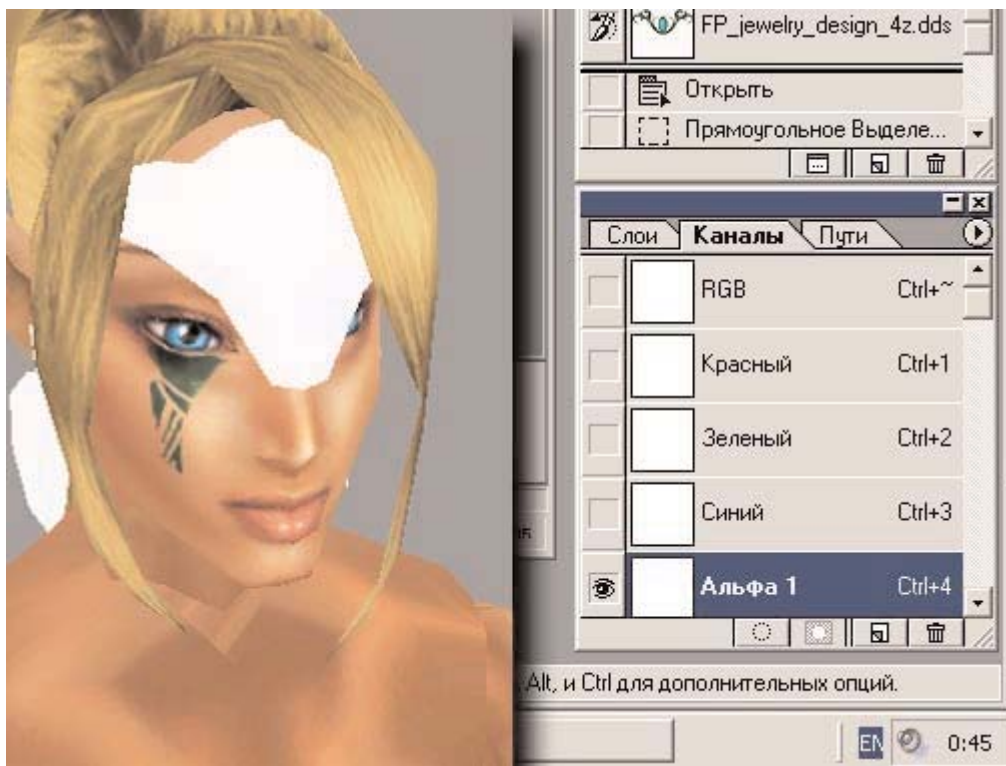
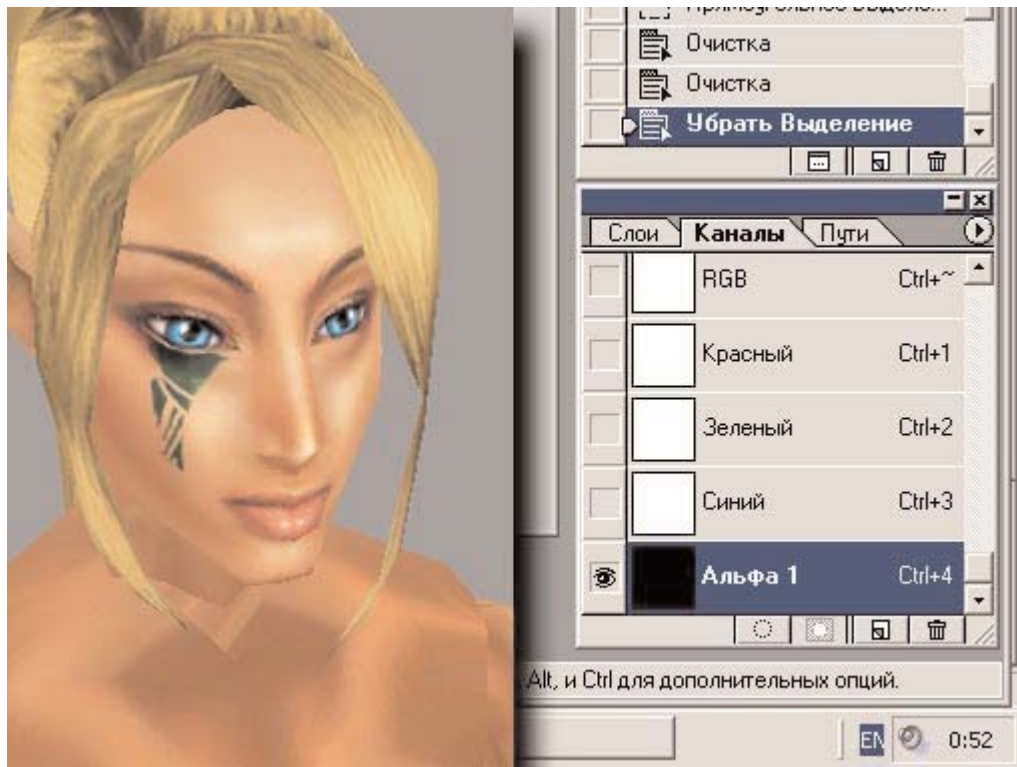
**Автор:** Singer (<http://a-mart.narod.ru/>)

DDS - формат, предназначенный для хранения текстур, как сжатых, так и несжатых. К особенностям файлов формата .dds относятся его относительно небольшие размеры, генерация mip-карт, а так же возможность использования альфа-канала в изображении. Вот о последнем мы и поговорим.

Часть моделей в игре созданы с применением текстур, использующих альфа канал (для тех кто не знает - это канал прозрачности, когда определенный цвет в изображении обрезается, с возможностью заполнения этой области изображением из другого слоя - как например в телепрограммах, где участники сидят в полностью созданной на компьютере студии ). В Морровинде это модели обладающие некоторой степенью прозрачности (альфа канал частично прозрачен) - призраки, кристаллы, а так же модели где использование излишней детализации можно избежать - модели кирасы Руки, имперской кольчужной женской кирасы. Так как .bsa у меня не распакованы пример будет из того, что есть под рукой - это модель из набора причесок, в которой есть диадема. Выбрав текстуру, которая изображает диадему, откроем ее в Фотошопе. Перейдем из вкладки слои во вкладку каналы. Мы увидим следующее.



Область, где находится диадема в альфа-канале белого цвета, фон черный, это значит, что белая область будет непрозрачной и мы увидим диадему, черная область обрежется и в игре будет прозрачной. Теперь отредактируем альфа-канал, полностью обрезав белый цвет. (операции с альфа-каналом производятся так же как и со слоями), а во вкладке слои удалим изображение диадемы - в конструкторе это будет выглядеть так:



Как мы видим диадема пропала. Модель диадемы в результате замены текстуры стала прозрачной. Теперь совершим противоположную операцию - обрежем в альфа-канале черный цвет, заменив его белым, результат на следующем изображении:

Теперь мы видим всю модель полностью, альфа-канал не используется. Какой же вывод из всего сказанного? Ориентируясь по модели мы можем в Фотошопе сделать ЛЮБУЮ диадему своими руками, в частности модель с первой картинке нарисовал я сам.

Процесс создания таков - сначала создаем альфа-канал (если он отсутствует естественно), затем редактируем текстуру так, как нам захочется - удобнее делать это не на фоне, а в новом прозрачном слое - это уменьшит паразитов на кромке изображения, после того как все подготовлено щелкаем инструментом "волшебная палочка" на прозрачном фоне (чувствительность поставит минимальную) и инвертируем выделение. Объект мы выделили, теперь не снимая выделения переходим во вкладку каналов и в альфа-канале вырезаем выделенное (перед этим в палитре щелкните на значке с маленькими черным и белым квадратиком - палитра установит чистый черный и белый цвет) - повторюсь, что вырезанная область должна быть белой, а фон черный. Сливаем слои и сохраняем в .dds - текстура готова.