

# H160 Leitfaden für Lackierkits

Dieses Dokument hilft Ihnen bei der Erstellung von hochwertigen Bemalungen für die HPG H160 Hubschrauber.



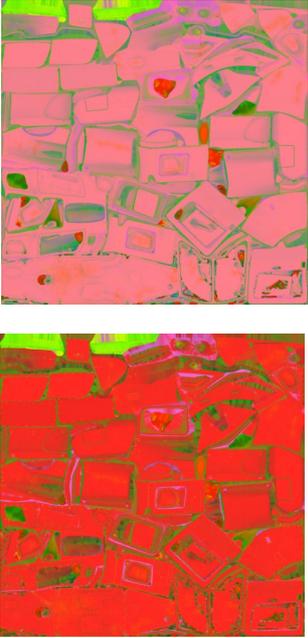
## Bedingungen und Auflagen

- Die in diesem Lackierkit enthaltenen 3D-Daten sind Eigentum der Hype Performance Group, eine Weiterverbreitung ist untersagt.
- Dieser Lackiersatz ist keine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Bemalen einer Lackierung, sondern nur die erforderlichen Daten zum Erstellen eigener Lackierungen.
- Dieses Paintkit darf nicht weiterverteilt werden.

## Erste Schritte

Diese Materialien sind in dem Paket enthalten:

<p>H160_EXT_PAINTKIT.blend</p> 	<p>Dies ist eine für das Bemalen konfigurierte Blender-Datei.</p> <p>Dies ist der Hauptarbeitsbereich zum Erstellen von Bemalungen.</p> <p>Sie können dieses Flugzeug nicht mit 2D- Programmen bemalen.</p>
<p>EXT_BODY_albedo.png EXT_BODY_albedo_3.png</p> <p>EXT_BODY_comp.png EXT_BODY_comp_1.png</p>	<p>Äußere Flugzeugtexturen</p> <p><b>Albedo:</b> Haupttexturen für diffuse Farbe. <b>Vergessen Sie nicht, die Schmutz- und Detailebene über Ihr Kunstwerk zu legen!</b></p> <p><b>Komp:</b> Die kombinierte Rauigkeits-/Metallic-/Unschärfe-Textur (es werden mehrere Variationen bereitgestellt, die Sie nicht bearbeiten müssen)</p>

<p>EXT_BODY_normal.png EXT_BODY_normal_2.png</p>	<p><b>Normal:</b> Die Normal Map wird mitgeliefert, und Sie müssen keine Änderungen vornehmen.</p>
<p>EXT_BODY_LIVERY_DECAL_albedo.png</p>	<p><b>Decal:</b> Dies ist die Fensterverkleidung. Siehe unten für weitere Optionen.</p>
<p>Optionen für Fensterverkleidungen</p>	<p>Wir haben für Sie zahlreiche Optionen für Fensterverkleidungen vorbereitet. Wählen Sie die für Ihr Farbschema geeignete Variante der Verkleidung.</p>
<p>Alternative 3D-Formate</p>	<p>Es werden alternative 3D-Formate (FBX) und OBJ/MTL) angeboten. Diese werden nur benötigt, wenn Sie ein anderes 3D-Tool als Blender verwenden möchten.</p>
<p>Komp-Variationen</p> 	<p><b>Vermeiden Sie jegliche Änderungen an der COMP-Textur.</b> Diese Textur wurde von unseren Entwicklern genauestens abgestimmt, um hochwertige Effekte zu erzielen. Wenn Sie Farbe auftragen oder eine Farbschicht darüber legen, riskieren Sie, die gesamte Standardarbeit zu gefährden, was zu einem minderwertigen Erscheinungsbild im Spiel führen kann. Wenn Sie es für absolut notwendig erachten, die Komposition aus einem bestimmten Grund zu verändern, empfehlen wir dringend, die einzelnen Texturkanäle zu bearbeiten: R, G und B. Diese Kanäle bestehen aus Grautönen, also vermeiden Sie es, direkt über sie zu malen oder zu pinseln. Verwenden Sie stattdessen Werkzeuge wie „Ebenen“ in Software wie Photoshop oder kostenlose Alternativen wie Photopea. Wählen Sie den entsprechenden Kanal (RG oder B) und verwenden Sie die Tastenkombination CTRL+L um die Grauskala anzupassen.</p> <p>R = Ambient Occlusion (AO) G = Metallisch B = Rauigkeit</p> <p>Hinweis: Malen Sie nicht über den Ambient Occlusion-Kanal. Bitte beachten Sie auch, dass wir mehrere COMP-Varianten im Paintkit zur Verfügung gestellt haben, um verschiedenen Vorlieben und Bedürfnissen gerecht zu werden.</p>
<p>Schmutz &amp; Details</p>	<p><b>SEHR WICHTIG</b></p> <p>Die Schmutz- und Detailtextur (dirt &amp; details texture) wurde Ihnen als transparente Ebene zur Verfügung gestellt, die Sie (mit einem beliebigen 2D-Grafikwerkzeug) über Ihre Bemalung legen können. Dadurch wird sichergestellt, dass das Endergebnis von hoher Qualität ist und dass Ihre Bemalung wie das echte Luftfahrzeug im Einsatz aussieht, mit realistischen Schmutz- und Verschleißdetails</p>
<p>Innenraumtexturen</p>	<p>Diese Texturen werden zur Darstellung eines zusätzlichen Aufklebers auf dem Armaturenbrett verwendet (beliebt als Werbeträger).</p>
<p>Livery Schablone</p> 	<p>Dies ist eine exportierte Version der komplett weißen Beispiel-Lackierung.</p> <p>Sie können die Texturen und Namen in dieser Bemalung durch Ihre eigenen ersetzen.</p>

## Auswählen einer Variante

Aircraft.cfg hat einen Abschnitt base\_container. Verwenden Sie die folgenden Einstellungen, um die Zielvariante der Bemalung zu ändern.

Luxusvariante	base_container = "..\hpg-airbus-h160"
Zivile Variante	base_container = "..\hpg-airbus-h160-civ"

## Texture.cfg

Ihre texture.cfg sollte diesen Inhalt für eine luxuriöse oder zivile Bemalung enthalten:

```
[fltsim]
fallback.1=..\..\hpg-airbus-h160-civ\texture
fallback.2=..\..\hpg-airbus-h160\texture
```