

Save Color Scheme As ...

このメニュー項目は、現在選択されているトリムスキームの編集可能なバージョンを作成するために使用します。

RealFlight 6 では航空機用のカスタムペイント/デカールスキームを作成できます。作成する配色はあなたの想像力によってのみ制限されます。ただし、**Adobe®Photoshop®**などのサードパーティのビットマップ編集プログラムを使用する方法を知っている個人のみが、カスタムのカラースキームを作成しようとする必要があります。あなたのエディタは、**Targa** (".tga") ファイルを読み込み、編集できる必要があります。

カスタムカラースキームを作成するには、**Save Color Scheme As ...**メニュー項目をクリックします。表示されるダイアログボックスに希望する名前を入力します。ファイルの場所は、**RealFlight** 画面の左下隅に表示されます。カスタムカラースキームを含むファイルにアクセスするには、[マイドキュメント]フォルダを開きます。次に、**RealFlight 6** フォルダを開き、次に **Vehicles** フォルダを開きます。ここにいくつかのフォルダがあります。**Color Schemes** と呼ばれるフォルダを開きます。これにより、**RealFlight** に保存されているすべてのカスタムカラースキームが表示されます。航空機の名前は、カスタムカラースキームのために選択した名前の前に表示されます。トリムスキームを変更するファイルをクリックします。

このファイルの名前を変更しないでください。リアルライトは航空機とカラースキームを一致させることはできません。

カラースキームの編集と保存が終わったら、あなたの作品の結果を見たいでしょう。あなたがそうすることができる2つの方法があります。1つは、航空機メニュー内にある **Select Color Scheme** メニューを使用することです。あなたが編集したカラースキームをクリックするだけで、**RealFlight** はカラースキームをあなたの航空機に再ロードし、航空機をリセットします。数秒で、あなたは新しい配色で飛行する準備が整いました。

もう1つは、航空機エディタにアクセスしてください (100 ページの「現在の航空機の編集」のセクションを参照)。航空機のエディタ内で、[オプション]メニューにある[再ロードカラースキーム]を探します。これをクリックすると配色がリロードされ、航空機に加えた変更が示されます。[オプション]メニューを使用してワイヤフレームを無効にすると、ビューを改善できます。

新しいカラースキームのカラースキームディレクトリを調べているときに、".tga"ファイルと同じ名前の ".color scheme"ファイルに気付くこともあります。このファイルは、メモ帳などのテキストエディタで開くことができます。ファイル内には、スペキュラ、反射、パワースペキュラオフ、パワースペキュラオン、パワーリフレクティブオフ、パワーリフレクティブオンの6つの値があります。

スペキュラ (Specular) - 航空機の全体的な鏡面反射のための乗数。 **Specular = 1** は中立、**Specular = 0** は鏡面ハイライトを無効にします。

Reflectivity (反射率) - 航空機的全反射率に対する乗数。反射率=1は中立、反射率=0は反射を無効にする。

スペキュラのハイライトは、各機のスペキュラパワーが Power Specular Off から Power Specular On の値になるので、完全オフから完全オンに変わります。

反射率は完全にオフから完全にオンに変わります。各航空機のスペキュラパワーは、Power Reflective Off から Power Reflective On に変わります。

カラスキームのヒント -

- ・カラスキームを変更するためのすばやく簡単な方法は、あるカラーを別のカラーに置き換えることです。Photoshopには、これを簡単に行うことができるコマンドがあります。"Replace Color"。
- ・Alpha チャンネルが保存されるように、ファイルを 32 ビットの TGA ファイルとして保存してください（下記参照）。
- ・単一の Alpha チャンネルのみが許可されています。
- ・画像の解像度を変更しないでください。
- ・その他の形式（JPG、BMP など）は許可されません

アルファチャンネル -

航空機のカラスキームのほとんどすべてに、アルファチャンネルが組み込まれています。アルファチャンネルは、カラスキームのどの領域が不透明で、どの領域が透明であるかを定義します。アルファチャンネルの白部分は 100%不透明になり、アルファチャンネルの黒部分は 100%透明になります。中間の影は部分的に透明になります。

アルファチャンネルの使用方法は、画像エディタのマニュアルを参照してください。

注意：RealFlight は、BMP 形式の代わりに TGA ファイルを使用します。これは、BMP 形式がアルファチャンネルをサポートしていないためです。