



AES リペイントキットマニュアル Version 1.0

Airport Enhancement Services



動作環境(System Requirements)

120MB の HDD 空き容量

フォトショップファイル(PSD フォーマット)編集出来るツール

FS SDK に収録されている「Microsoft Imagetool」もしくは、Martin Wright 氏の「DXTBMP」

<http://www.mwgfx.co.uk/programs/dxtbmp.htm>

コピーライト(Copyrights)

あなたがアップロードしたファイルを使用する権利を全てのユーザーは有します。しかし、あなたの許可無く商用利用する事は出来ません。リペイントキット自体の権利はエアロソフト社に残り、あなたが作成した部分の権利はあなたに属します。ロゴ等を使う場合はご自身で責任を持ち、他者の権利を害さないよう、ご注意ください。係争は望みませんので、もし権利元から要請が有りました場合はあなたのファイルを削除する可能性もあります。利便性向上の為に、ファイルへはあなたのお名前と解説を添付されるようご協力をお願いいたします。

インストール(Installation)

まず、バージョン 2.23 以上の AES がインストールされている必要があります。

次にお好きな場所にフォルダを作成して、リペイントキットを解凍してください。

解凍先には“Vehicles”というサブフォルダが有り、各車両毎に PSD ファイルが収録されています。



アドビフォトショップ PSD ファイル(Adobe Photoshop PSD Files)

各車両の PSD ファイルはレイヤー毎に分けられており、このファイルから BMP ファイルを作ります。車両のモデルによって PSD ファイルの構成は変わってきますが、リペイント作業に必要な形を保持しています。

それぞれの PSD ファイルは夜間テクスチャー「Night-texture (*_LM.BMP)」用のレイヤーを含んでいます。

テクスチャーファイル名の規則(Naming of the Texture Files)

全ての車両のテクスチャーは次の方式で名前が付けられています。

AES-VN-<vehicle ID>-<Texture ID>.BMP

AES-VN-<vehicle ID>-<Texture ID>_LM.BMP (夜間テクスチャー)

車両 ID(Vehicle ID)

<vehicle ID>はどの車両のファイルかを識別します。02-01 だとしたらロングバスである事が分かります。

この ID は変更しません。

Vehicle ID	車両の種類
01-04	Pushback towless medium
01-05	Pushback towless big
01-11	Pushback tow small
01-15	Pushback tow big
01-99	Pushback towbar
02-01	Bus long
02-02	Bus short
03-01	Stair open small
03-02	Stair open big
04-01	Container loader medium
05-01	Beltloader medium
06-01	Cleaning Crewvan
06-10	Followme Vito
07-01	Catering 01 half Cabin
07-02	Catering 02 low Cabin
07-03	Catering 03 std Cabin
07-04	Catering 04 big A380
07-10	Waterservice
07-15	Fuelpump
07-30	Deiceing



テクスチャーID(Texture ID)

<Texture ID>は4桁で、デフォルトテクスチャーは「0000」と決まっています。

「0000」は今後のAESのアップデートで上書きする可能性がありますので、リペイントには使用しないでください。

現在のAESでは二種類のIDを使うことができます。

タイプ1 : <Texture ID> = XXXX (4文字)

この場合、リペイントテクスチャーは全ての空港でデフォルトとして使用されます。

タイプ2: <Texture ID> = ICAOコード。フランクフルトの場合は「EDDF」。

ICAOコードを設定したテクスチャーは該当の空港でしか表示されません。

リペイントの作成中はテストを頻繁にする事になりますので、XXXXタイプのIDを使ってください。後述しますが、リペイントヘルパー機能はテクスチャーの確認を容易にする機能で、ニュルンベルク空港(EDDN)で使用します。

特定の空港用に作成したリペイントの場合、リペイントのチェックまで完了してアップロードする前段階で名前のXXXX部分をICAOコードにしてください。複数の空港で使うケータリングトラックのような車両ではXXXXのままにしておけば、ユーザーが必要に応じて自分でファイル名を変えるでしょう。

将来のプラン(Future Plans?)

現在は上記のようにシンプルなTextureIDを採用していますが、将来的にはエアラインコードやサービスエージェント毎に割当てられるようなツールを提供したいと考えています。とは言っても、まだまだ構想段階ですが…

AES テクスチャービットマップのフォーマットの役割(Format roles of the AES Texture BMP's)

あなたが作るテクスチャーはFS2004とFSXの両方で使えるようにしてください。従って以下の事に注意が必要です。

FS2004やFSXのMicrosoft SDKに入っている「Imagetool.exe」を使うか、マーチン・ライト氏が提供している「DXTBMP」というツールをダウンロードして使ってください。



アルファチャンネル無し、ミップマップ有りて BMP を DXT1 ファイルに変換します。

技術的な問題から、現在のところ、FSX における透過・半透過テクスチャーはサポートしておりません。各車両のガラス部分は別にモデリングされており、テクスチャービットマップの影響を受けないようになっています。方法を探してはいますが、窓のテクスチャーを描き換える事は出来ません。FS2004 で使えるようにするには、DDS/DXT5 フォーマットを使わないようにしてください。DXT3 フォーマットはご利用いただけますが、半透過部品が使えませんが、ベストな選択は DXT1 フォーマットだと言えるでしょう。

テクスチャーの大きさ(ピクセル数)は PSD ファイルの大きさを変えないようにして下さい。大抵の場合は 1024*1024 のサイズです。より大きいサイズになりますと FS2004 で使えなくなります。

「AES-VN……XXXX.BMP」と「AES-VN……XXXX_LM.BMP」の両方をコンバートしましたら、<FS9 もしくは FSX>¥AEROSOFT¥AES¥TEXTURE フォルダにコピーして以下の解説を参照してください。

テクスチャーの確認は必ず日中(Day)と夜間(Night)の両方を、出来れば FS2004 と FSX の両方でご確認ください。

AESHelp におけるリペイントヘルパー機能(Repaint Helper Function in AESHelp)

FS を起動せずに、AESHelp(バージョン 2.23 以上)のみを起動すると、メインメニューの[EXIT]ボタンの上に“Repaint Help Object in EDDN”というチェックボックスが表示されます。

このチェックボックスにチェックを入れると、AESHelp は EDDN のランウェイに全ての車両を設置します。EDDN をアクティベート(activate)する必要はありませんので、チェックだけ入れて AESHelp を終了してください。

次に FS を起動して、EDDN(ニュルンベルク空港)に移動すると車両を確認する事が出来ますので、テクスチャーが正しく表示されているかをご確認ください。

この機能を無効化するには、FS を終了し AESHelp を起動し、チェックを外してください。

リペイントの ZIP ファイルを作成する。(Creating the Repaint ZIP File)

リペイントが完了したら、作成した BMP ファイルを Zip ファイルにまとめましょう。

Zip には「あなたのお名前」および「メールアドレス」を記載したテキストファイルを同梱して下さい。それによってコピーライトが明確になります。

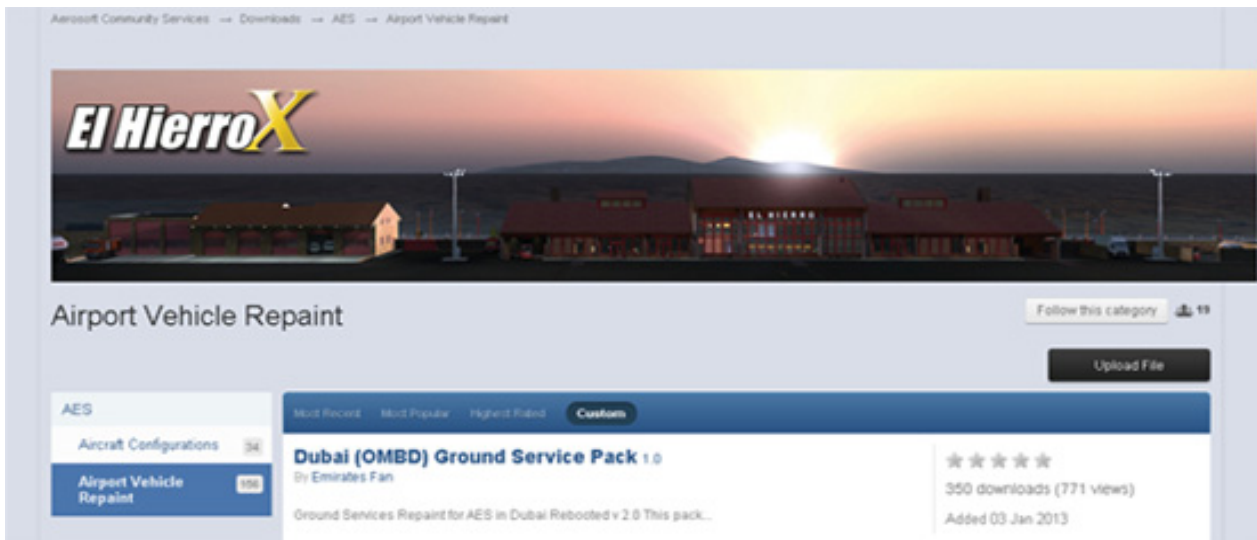
Zip ファイルには「AES Repaints for EDDF 1-0.ZIP」や「LSG Catering 1-0.ZIP」のようにユーザーがどの種類の車両でどの空港の為のファイルか推測しやすい名前を付けてください。アップデート予定がある場合はバージョン番号を含めるのも良いでしょう。



リペイントファイルのアップロード(Upload of the Repaint Files)

アップロードはエアロソフトのフォーラムにご用意しましたダウンロードデータベースにお願いします。全てのユーザーはこのデータベースにリペイントを探しに行きますので、容易にあなたのリペイントに辿り着く事が出来るでしょう。下のリンクは AES のサブセクションで「Airport Vehicle Repaints」の URL です。

<http://forum.aerosoft.com/index.php?files/category/42-airport-vehicle-repaint/>



「Upload File」ボタンを押すとファイル選択画面に移動します。(エアロソフトフォーラムへのユーザー登録およびサインインが必要です。) [Click to Upload Files]ボタンからアップロードするファイルを選択し、必要な情報を記入し、[Add Submission]ボタンを押してください。「File Name(ファイル名:必須)、File Version(ファイルバージョン)、File Tags(ファイルタグ)、Change Log(変更履歴)、Description(解説:必須)



コメントとフィードバック(Comments and Feedback)

ご質問等がございましたら Aerosoft フォーラムの「Airport Enhancement Services」エリアでお問合せください。

そこでは将来的な開発予定やテクスチャーの変更点などを告知する予定です。

※ 株式会社オーバーランドでは **AES** リペイントキットに関するお問い合わせにつきましては、お答えしかねますので予めご了承のほどよろしくお願い申し上げます。