

## Création de livrées pour avions DCS, exemple sur le P51D

### Les outils indispensables :

Un logiciel de traitement d'image :

**Exemple : GIMP 2.10.8** au 5/12/2018

<https://www.gimp.org/>

Il doit être équipé d'un add-on ou greffon pour lire les fichiers DDS avec GIMP

<https://code.google.com/archive/p/gimp-dds/downloads>

---

### Travail sur des fichiers de livrée \*.DDS

Les répertoires des livrées se trouvent dans le répertoire : **DCS World OpenBeta/ Bazar/Liveries/** et pour le P51D par exemple : **DCS World OpenBeta/ Bazar/Liveries/P51-D/**

Il y a dans ce répertoire des sous-répertoires, un pour chaque livrée.

Dedans, il y a plusieurs fichiers, un par zone de l'avion : fuselage avant , fuselage arrière, ailes droite, ailes gauche.

Exemple : la texture du fuselage avant de la livrée RAF 122 Sqdn Jun 44

**DCS World OpenBeta\Bazar\Liveries\P-51D\RAF 122 Sqdn Jun 44\  
p51D\_DIF\_Fuz\_Front\_122 Sqdn Jun44.dds**

**Pour mieux comprendre allez voir la structure dans ce répertoire.**

Le plus simple est de partir d'une livrée existante. Faire une copie du répertoire. Renommer la copie du répertoire comme on le souhaite..

Ouvrir le fichier .DDS que l'on veut modifier. L'enregistrer en .XCF et travailler sur la version .XCF (fichier GIMP).

Travail sur les images : modification importation d'images etc Utiliser les calques pour séparer les différentes modifications : dessins, ajouts de texte, d'images superposées etc ;

A la fin des modifications, sauvegarder l'image en fichier .XCF pour pouvoir y retravailler si nécessaire.

**Aplatir image.** Si vous sauvegardez en fichier DDS votre image GIMP avec plusieurs calques sans l'aplatir, il y aura des erreurs. Mais pour pouvoir retravailler sur le fichier garder un fichier .XCF avec les calques,

**Sauver en DDS**

**Remplacer le fichier .DDS d'origine par le votre** dans le répertoire de votre nouvelle livrée. Répéter l'opération sur d'autres fichiers si nécessaire.

---

### Modification fichier description.lua

C'est le fichier qui va dire à DCS comment utiliser les images des textures de livrée. Il est dans le répertoire de la livrée. C'est une suite de lignes qui vont dire quelles textures vont sur quelles parties de l'avion. Il peut y avoir beaucoup de lignes, celles qui nous importent sont celles qui sont au début d'un bloc nommé **livery = { ... lignes ... }** ;

Exemple de l'explication d'une ligne du bloc **livery**

```
{"P51D_FUZ_FRONT", 0, "p51D_DIF_Fuz_Front_TS", false};
```

```
{"Champ 1", Champ 2, "Champ 3", Champ 4};
```

1 - Le premier champ "P51D\_FUZ\_FRONT" le nom donné à cette section dans le modèle 3dsmax, dans cet exemple la partie avant du fuselage - **Ne pas toucher**

2 - Le nombre du deuxième champ est la couche **Ne pas toucher**

0 = diffuse, qui est la couche supérieure

2 = couche spéciale, la brillance

3 = couche décollée, décoration sur les ailes , peut être modifiée avec les siens.

3 - le troisième champ est le nom du fichier de la texture de la livrée : dans ce cas

**p51D\_DIF\_Fuz\_Front\_TS.DDS**

Il pourra être modifié si vous changez le nom de votre fichier pour le personnaliser par exemple.

4 -le quatrième champ indique ou est le fichier de la texture: **Ne pas toucher a priori**

FALSE = fichier dans le dossier de la livrée sur laquelle vous travaillez,

TRUE = fichier dans le dossier zip de la livrée de base stocké ailleurs. Ce fichier est indiqué dans le fichier de configuration **DCS World OpenBeta\Config\graphics.lua**

Pour le P51D : **DCS World OpenBeta\Bazar\World\textures\P-51D.zip** ou il y a les textures de base et communes Ces fichiers de textures vont être utilisés par beaucoup de livrées, il ne faut pas y toucher.

Donc seuls des fichiers pointés par des lignes marquées FALSE, et donc qui se trouvent dans le répertoire de la livrée , peuvent être modifiés.

La ligne **{"P51D\_FUZ\_FRONT", 0 ,"p51D\_DIF\_Fuz\_Front\_TS",false};**

Elle dit à DCS que la zone appelée **P51D\_FUZ\_FRONT** (partie avant du fuselage) est texturée avec le fichier **p51D\_DIF\_Fuz\_Front\_TS.DDS** , qui se trouvent dans mon répertoire de livrées (**FALSE**) et qui est la couche supérieure (0)

---

#### **Ligne nom**

**name = "AV\_Toadsquadron 55"**

Le nom qu'aura votre texture dans le menu de DCS

#### **Ligne pays :**

**countries = {"UK","FRA","USA""CAN"},}**

quel pays peut utiliser la livrée. Ici pourra être utilisée par UK, France, USA, Canada

---

#### **Exemple de structure du fichier description.lua**

```
livery = {
    {"P51D_FUZ_FRONT", 0 ,"p51D_DIF_Fuz_Front_TS",false};
    {"P51D_FUZ_REAR", 0 ,"p51D_DIF_Fuz_Rear_TS",false};
    {"P51D_WING_L", 0 ,"p51D_DIF_L_Wing_TS",false};
    {"P51D_WING_R", 0 ,"p51D_DIF_R_Wing_TS",false};
    {"P51D_FUZ_FRONT", 2 ,"p51D_SPEC_Fuz_Front_DESERT_RAT",true};
    {"P51D_FUZ_REAR", 2 ,"p51D_SPEC_Fuz_Rear_DESERT_RAT",true};
    {"P51D_WING_L", 2 ,"p51D_SPEC_L_Wing",true};
    {"P51D_WING_R", 2 ,"p51D_SPEC_R_Wing",true};
    /.../
}
name = "AV_Toadsquadron 55"
countries = {"UK","FRA","USA"}
id      = 2
```

---

Ce qui correspond aux 4 fichiers suivant

p51D\_DIF\_Fuz\_Front\_TS.DDS

p51D\_DIF\_Fuz\_Rear\_TS.DDS

p51D\_DIF\_L\_Wing\_TS.DDS

p51D\_DIF\_R\_Wing\_TS.DDS

qui sont les 4 fichiers que j'ai modifié à partir de fichiers de livrées RAF 19 Sqdn Jun 44

p51D\_DIF\_Fuz\_Front\_19 Sqdn Jun44.DDS

p51D\_DIF\_Fuz\_Rear\_19 Sqdn Jun44.DDS

p51D\_DIF\_L\_Wing\_19 Sqdn Jun44.DDS

p51D\_DIF\_R\_Wing\_19 Sqdn Jun44.DDS

qui étaient appelés par les lignes :

```
{"P51D_FUZ_FRONT", 0 ,"p51D_DIF_Fuz_Front_19 Sqdn Jun44",false};
```

```
{"P51D_FUZ_REAR", 0 ,"p51D_DIF_Fuz_Rear_19 Sqdn Jun44",false};
```

```
{"P51D_WING_L", 0 ,"p51D_DIF_L_Wing_19 Sqdn Jun44",false};
```

```
{"P51D_WING_R", 0 ,"p51D_DIF_R_Wing_19 Sqdn Jun44",false};
```