



**РЕДАКТОР  
СОЗДАНИЯ  
СТИЛЯ**

# СОДЕРЖАНИЕ

УСТАНОВКА РЕДАКТОРА .....	1
ЗАПУСК РЕДАКТОРА .....	1
КОМАНДЫ ДЛЯ КЛАВИАТУРЫ .....	2
ОСНОВНЫЕ КОМАНДЫ .....	2
УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ .....	2
ВСТУПЛЕНИЕ .....	2
НОВЫЙ ПРОЕКТ .....	3
ИНТЕРФЕЙС ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ .....	3
ХОЛСТЫ .....	4
ПАНЕЛЬ СЛОЕВ .....	4
СЛОИ .....	5
ПАНЕЛЬ ПАРАМЕТРОВ СЛОЯ .....	5
БИБЛИОТЕКА НАКЛЕЕК .....	6
РЕЖИМ ПРОСМОТРА .....	7
НАСТРОЙКА .....	7
СОХРАНЕНИЕ .....	7
СОЗДАНИЕ ОБРАЗЦОВ .....	7
СОЗДАНИЕ ОБРАЗЦА «ЛЕДЯНОЙ КРОЛИК» .....	8
СОЗДАНИЕ ОБРАЗЦА «ЛИСТЬЯ» ДЛЯ ОБОЕВ .....	9
ЭКСПОРТИРОВАНИЕ .....	10
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБРАЗЦОВ В ИГРЕ .....	10
ПУБЛИКАЦИЯ ОБРАЗЦОВ .....	10
СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ .....	11

## УСТАНОВКА РЕДАКТОРА

Для установки «*The Sims™ 3 Редактор создания стиля*»:

1. Перейдите на веб-сайт сообщества *The Sims 3* по адресу <http://ru.thesims3.com>.
2. В ниспадающем меню «Игры» в верхней части страницы выберите «*The Sims 3 Редактор создания стиля*». Вы перейдете на страницу «*The Sims 3 Редактор создания стиля – бета-версия*».
3. Выберите ПК или Mac.
4. Щелкните на кнопке ЗАГРУЗИТЬ СЕЙЧАС и следуйте инструкциям на экране.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** для загрузки редактора вы должны зарегистрировать свою копию игры *The Sims 3*.

## ЗАПУСК РЕДАКТОРА

Для запуска редактора:

Игры Windows™ находится в меню: «Пуск» > «Программы» (или «Все программы»).

# КОМАНДЫ ДЛЯ КЛАВИАТУРЫ

## Основные команды

Новый проект	CTRL+N
Открыть проект	CTRL+O
Сохранить проект	CTRL+S
Сохранить проект как	CTRL+SHIFT+S
Закрывать проект	CTRL+W
Экспорт	CTRL+E
Импорт	CTRL+I
Выбрать все наклейки	CTRL+A
Удалить	CTRL+X
Копировать	CTRL+C
Вставить	CTRL+V
Отмена/повтор	CTRL+Z/CTRL+Y
Помощь	F1
Отмена/отменить изменения /отмена выбора наклейки	ESC
Применить/принять изменения	ENTER

## Управление камерой

Вправо/влево/масштабирование	Клавиши со стрелками
Вверх/вниз	HOME/END
Вправо/влево/вверх/вниз	Левая кнопка мыши
Масштабирование	Колесо прокрутки

## ВСТУПЛЕНИЕ

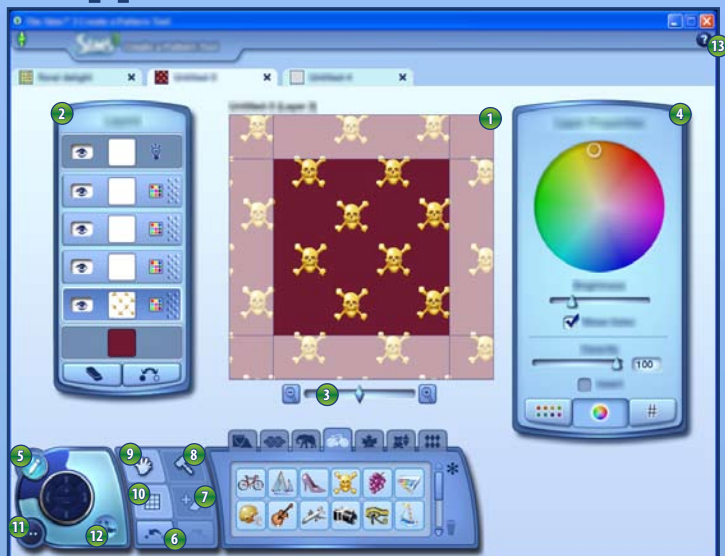
«The Sims 3 Редактор создания стиля» позволяет использовать собственные образцы в игре The Sims 3 и просматривать их на панели «Создание стиля». Ищете новую ткань в клеточку для хорошенькой пижамы или керамическую напольную плитку с цветочным орнаментом? Все это можно создавать самому!

Создавайте образцы, используя изображения из библиотеки наклеек или другие рисунки (в формате BMP, JPEG или PNG), – все в ваших руках. С помощью редактора можно даже подгонять ваши изображения под нужные требования.

# НОВЫЙ ПРОЕКТ

Начать новый проект легко! Откройте «The Sims™ 3 Редактор создания стиля». При этом откроется новый проект без названия. Можно работать с четырьмя проектами одновременно – чтобы открыть каждый следующий проект без названия, щелкните на кнопке «Настройка» и выберите пункт «Новый». При сохранении проектов вам будет предложено дать им названия.

## Интерфейс пользователя



- 1 Ваши холсты.
- 2 Панель слоев: щелкните на пиктограмме глаза, чтобы показать или скрыть слой, очистить слой, выбрать режим наклейки или шаблона и многое другое (стр. 4).
- 3 Масштабирование.
- 4 Параметры слоя: выбор цвета, прозрачности и других параметров для данного слоя (стр. 5).
- 5 Режим изменения: создание и изменение слоя (стр. 7).
- 6 Отмена/повтор.
- 7 Добавить новую наклейку (стр. 6).
- 8 Удалить: удаление наклейки в выбранном слое.
- 9 Инструмент выбора: перемещение, выбор размера, вращение или удаление наклейки в выбранном слое.
- 10 Показать/скрыть сетку: просмотр образца на большей поверхности.
- 11 Настройка: создание проекта, сохранение проекта, экспорт образца и многое другое (стр. 7).
- 12 Режим просмотра: просмотр образца в качестве обоев, обивки, картины и другого (стр. 7).
- 13 Меню раздела «Помощь».

# Холсты

Можно просматривать холст при разном увеличении, чтобы оценить, как рисунок повторяется на обширной поверхности. Чтобы увидеть границы холста, включите отображение сетки.

## Панель слоев



- 1 Щелкните на пиктограмме глаза, чтобы отобразить/скрыть слой на холсте. Изменения можно делать только в видимых слоях.
- 2 Зеркальный слой – необязательный верхний слой, позволяет добавить в образец сияние (стр. 5).
- 3 Основной слой – этот слой определяет цвет фона вашего образца (стр. 5). Цвет фона невозможно изменить с помощью панели «Создание стиля» (в игре).
- 4 Очистка слоя (стр. 5).
- 5 Переключение режимов наклейки/шаблона (стр. 4)
- 6 Предварительный просмотр всех наклеек слоя. Щелкнув на наклейке, можно перетащить ее с панели просмотра на зеркальный слой или любой другой слой.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** слои на холсте можно менять местами, перемещая их выше или ниже. Нельзя переместить весь слой на зеркальный – при этом будут перемещены только материалы, содержащиеся на слое, а не сам слой.

## Наклейки

В виде наклеек изображения можно разместить на холсте где угодно и как угодно.

В режиме работы с наклейками можно менять цвет и оттенок изображений-наклеек. Изменение цвета происходит во всем слое. Например, если у вас на одном слое две наклейки разного цвета, курсор на инструменте изменения цвета ориентируется на преобладающий цвет слоя, но при этом регулировка цвета перемещением курсора приводит к некоторому изменению оттенка на обеих наклейках.

## Шаблоны

В режиме шаблона наклейки отображаются как черные силуэты, которые можно залить цветом.

При выборе варианта ИНВЕРСИЯ на панели свойств слоя изменение цвета будет применено ко всем элементам слоя, кроме наклейки. Такое можно сделать только в режиме шаблона.

## Слои

Кроме зеркального и основного слоев, есть еще четыре рабочих слоя.

**Основной слой** – это фон вашего образца. В этом слое вы можете менять только цвет. Добавлять на него наклейки и шаблоны нельзя.

**Зеркальный слой** – это слой, в котором можно добавить блики на разные предметы, доступные в режимах создания стиля (рубашки, брюки и т. п.), покупки и строительства. Это дополнительный слой, и все, что в нем расположено, будет блестеть как зеркало на предметах, у которых в игре есть зеркальный слой. Если в игре у предмета нет зеркального слоя, блики не будут отображаться. Образец будет точно таким же, только без блеска.

Например, вы создадите образец со звездами и примените его на предмете, у которого в игре по умолчанию есть зеркальный слой, находящиеся в зеркальном слое элементы образца будут блестеть.

## Очистка слоя

Чтобы убрать все элементы с выбранного слоя, щелкните на кнопке «Очистить слой». Это изменение можно отменить, но перед очисткой слоя вы получите сообщение с предупреждением. Если вы действительно хотите полностью очистить слой, щелкните на ОК.

## Перемещение слоев

Все слои, кроме основного и зеркального, можно менять местами. Перемещенный вверх, ближе к поверхности холста, слой скроет наклейки, расположенные на нижних слоях. Для перемещения слоя выберите его на панели слоев и переместите с помощью мыши вверх или вниз. Панель просмотра на панели слоев тоже можно переместить на другой слой, но только не на основной.

## Панель параметров слоя

С каждым слоем можно работать отдельно – менять его цвет, размер и расположение наклеек на нем и т.п.



- 1 Выберите цвет на палитре, цветовом круге или введите номер RGB или в шестнадцатиричном формате.
- 2 Переместите ползунок влево для увеличения или вправо для уменьшения яркости.
- 3 Сделайте слой прозрачным, переместив ползунок прозрачности влево или введя меньшее число в соответствующее окошко.
- 4 Поставьте здесь отметку, чтобы увидеть, как выбранный цвет отображается на слое. Без отметки отображаются исходные цвета элементов слоя.
- 5 Поставьте здесь отметку, чтобы применить выбранный цвет ко всему, кроме элементов слоя. Инверсия возможна есть только в режиме шаблона.

# Библиотека наклеек

Наклейки – это изображения, которые можно добавить в образец. Вы можете менять размер и цвет наклеек, а также поворачивать их и использовать как шаблоны (см. ниже).

## Категории наклеек



- 1 Основные формы – простые фигуры (звезды, круги, квадраты, сердца и т. п.).
- 2 Отделка - завитушки, узоры и т. п.
- 3 Животные - бабочки, кролики и другие зверушки.
- 4 Предметы – забавные предметы из повседневной жизни.
- 5 Природа - листья, цветы и т. п.
- 6 Предпочтения – то, что вам нравится в *The Sims*.
- 7 Другое – все остальное, не вошедшее в перечисленные выше категории.

Панель свойств наклейки расположена под панелью параметров слоя. При выборе наклейки отображаются ее свойства. Можно изменить ширину, высоту и расположение на холсте, повернуть наклейку и т. п.

## Добавление наклеек

«*The Sims 3 Редактор создания стиля*» поддерживает использование любых изображений в формате BMP, JPEG и PNG в качестве наклеек.

### Чтобы добавить наклейку:

1. Щелкните на кнопке «Добавить новую наклейку», перейдите к папке, в которой расположен нужный файл, и щелкните на нем. Если файл слишком большой, его размер будет изменен автоматически.
2. После добавления файла щелкните на дополнительной наклейке и откройте панель ее свойств, чтобы настроить насыщенность цвета и определить категорию наклейки.

## Удаление дополнительных наклеек

Дополнительные наклейки можно удалять. Если наклейка удалена, она будет удалена из всех сохраненных проектов, где использовалась, при повторном открытии этих проектов. Вы получите сообщение с соответствующим предупреждением.

### Чтобы удалить наклейку:

1. Выберите ненужную дополнительную наклейку в библиотеке.
2. Щелкните на кнопке «Удалить дополнительную наклейку» в правом нижнем углу библиотеки наклеек.
3. Когда будет предложено, подтвердите желание удалить эту наклейку.

## Режим просмотра

В этом режиме удобно проверять, как будет выглядеть ваш образец на разных поверхностях и предметах в игре. Для просмотра образца щелкните на кнопке «Режим просмотра» и примените образец. Вы можете свободно переключаться между режимами просмотра и редактирования. Изменения, внесенные при редактировании, сразу же появляются в режиме просмотра.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** в режиме просмотра для наглядности у всех предметов есть зеркальный слой, но в игре этот слой у таких же предметов может отсутствовать.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** в режиме просмотра можно увидеть все открытые проекты, выбрав соответствующую закладку. Это очень удобно – можно примерить, как один образец рисунка для обивки дивана будет смотреться с другим рисунком, выбранным для обоев.

### Для просмотра образца:

1. Щелкните на кнопке «Режим просмотра» и выберите в выпадающем меню предмет, на котором вы хотели бы увидеть свой образец рисунка. У некоторых предметов образцы можно применить к нескольким элементам.
  2. Выбрав предмет, щелкните на кнопке ПРИМЕНИТЬ.
- ◆ Чтобы вернуть образцу изначальный вид, выберите его и щелкните на кнопке ОЧИСТИТЬ. Изменения будут автоматически отображены в режиме просмотра.
  - ◆ Используйте CTRL+↑/CTRL+↓ для изменения масштаба в режиме просмотра, CTRL+←/→ - для перемещения камеры по комнате. Изменять ракурс можно не только клавишами, но и с помощью мыши.

## Настройка

В меню НАСТРОЙКА можно включить/отключить полноэкранный режим, установить размер экрана, изменить частоту обновления экрана (только в полноэкранном режиме) и вернуться к стандартным значениям параметров настройки.

## Сохранение

Файл с образцом можно сохранить в любое время.

### Для сохранения образца:

1. Щелкните на кнопке «Настройка» и выберите в меню пункт СОХРАНИТЬ.
2. Выберите папку для сохранения файла и поставьте отметку. Появится сообщение, подтверждающее, что файл сохранен. Щелкните на ОК.

## СОЗДАНИЕ ОБРАЗЦОВ

«The Sims 3 Редактор создания стиля» - удобный инструмент для создания образцов. В этом разделе приведено два примера - убедитесь сами, как это просто.

# Создание образца «Ледяной кролик»

Рисунок с забавным кроликом так здорово смотрится на одежде!



## Для создания образца «Ледяной кролик»:

1. Откройте новый проект, нажав клавиши CTRL+N (или ⌘+N на Mac) или выбрав в меню настройки пункт НОВЫЙ.
  2. Выберите наклейку с ледяным кроликом в категории «Предпочтения» и поместите ее на холст.
  3. Добавьте еще одну наклейку с кроликом и поверните ее, щелкнув на кружке у границы наклейки и переместив в нужную сторону (это можно сделать и с помощью элементов управления в библиотеке наклеек).
- ◆ Уже размещенные на холсте наклейки можно вырезать и копировать по одной или по несколько сразу, используя клавиши CTRL+C (⌘+C) и CTRL+V (⌘+V).
  - ◆ Чтобы выбрать сразу несколько наклеек, нажмите CTRL (или ⌘ на Mac) и щелкните на нужных наклейках мышью — или просто щелкните мышью и переместите лассо так, чтобы охватить все нужные наклейки.
  - ◆ Поворачивать наклейки вправо-влево можно с помощью соответствующих кнопок поворота на панели свойств наклеек.
4. Теперь щелкните на другом слое и добавьте на него еще несколько наклеек с кроликом.
  5. То же самое проделайте с третьим и четвертым слоями.
- ◆ Расположив все наклейки так, как вам хочется, измените масштаб изображения, чтобы посмотреть, как выглядит образец с повторяющимся рисунком.
6. Сделайте второй слой с кроликами другого цвета. Щелкните на этом слое и переместите курсор на цветовой круге (мы выбрали светло-голубой цвет). Вы можете сделать образец светлее или темнее, перемещая ползунок яркости.
  7. Щелкните на третьем и четвертом слоях и переместите курсор на цветовой круге так, чтобы изменить цвет (например на зеленый и фиолетовый).
  8. Можно щелкнуть на любом слое и изменить расположение наклеек, цвет и яркость. Вам нравится то, что получилось? Выберите в меню настройки пункт СОХРАНИТЬ. Сохраненный файл с образцом можно изменять в редакторе «Создание стиля» или выбрать действие ЭКСПОРТ, чтобы образец можно было использовать в игре.
  9. А теперь давайте добавим зеркальный слой. Для этого скопируйте один из слоев, щелкнув на кнопке «Просмотр» на панели слоя, и переместите его на верхний, зеркальный слой (мы использовали слой с обычным розовым кроликом). В зеркале слоя розовый кролик будет казаться серым, но когда образец окажется в игре, кролик станет не только розовым, но и блестящим!

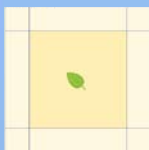
# Создание образца «Листья» для обоев

Растительный орнамент никогда не выйдет из моды.



## Для создания образца «Листья»:

1. Откройте новый проект, нажав клавиши CTRL+N (или ⌘+N на Mac).
2. Для начала измените цвет фона на какой-нибудь более естественный. Щелкните на основном слое на панели слоев и переместите курсор на цветовой круге в сторону приятного теплого, сливочно-желтого цвета.
3. Выберите наклейку с листочком в категории «Природа» и поместите ее на холст.
4. Добавьте еще наклейку с листочком и поверните ее как-нибудь.
5. Добавляйте наклейки с листьями, размещая их так, как вам нравится.
6. Теперь щелкните на следующем слое и туда тоже добавьте несколько наклеек с листьями (мы выбрали тонкий листок с ягодками). Разместите листья на холсте так, как вам хочется.
- ◆ Измените масштаб, чтобы посмотреть, как выглядит повторяющийся рисунок.
7. Сделаем первый слой листьев осенним. Выберите этот слой щелчком мыши и переместите курсор на цветовом круге на желтовато-коричневый цвет. Вы можете сделать образец светлее или темнее, перемещая ползунок яркости.
8. Щелкните на втором слое и переместите курсор на цветовом круге на красновато-коричневый цвет.
9. Можно щелкнуть на любом слое и изменить расположение наклеек, цвет и яркость. Вам нравится то, что получилось? Выберите в меню настройки пункт СОХРАНИТЬ. Сохраненный файл с образцом можно изменять в Редакторе создания стиля или выбрать действие ЭКСПОРТ, чтобы образец можно было использовать в игре.



## ЭКСПОРТИРОВАНИЕ

Закончив создание образца, вы можете экспортировать его в *The Sims 3* и использовать в игре!

### Для экспортирования образца:

1. Щелкните на кнопке «Настройка» и выберите ЭКСПОРТ. Появится всплывающее окно экспортирования.
2. Введите название образца, определите его в подходящую категорию «Создание стиля», добавьте описание и поставьте отметку. Появится сообщение о том, что образец успешно экспортирован.
3. Если на этом же компьютере установлена игра *The Sims 3*, в разделе «Публикации» программы запуска игры появится пакет с новым образцом. Этот образец можно опубликовать (см. «Публикация образцов» ниже).

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБРАЗЦОВ В ИГРЕ

Экспортированные образцы нужно установить, чтобы при следующем запуске игры *The Sims 3* использовать их в игровом редакторе «Создание стиля». Для входа в систему и публикации образца требуется зарегистрированная копия игры.

### Для установки образцов:

1. Выберите экспортированные файлы с образцами в папке **C:\Documents and Settings\{имя пользователя}\My Documents\Electronic Arts\The Sims 3\Exports** и скопируйте их в папку **C:\Documents and Settings\{имя пользователя}\My Documents\Electronic Arts\The Sims 3\Downloads**.
  2. Запустите программу запуска игры *The Sims 3*. Щелкните на кнопке ЗАГРУЗКИ. Откроется экран загрузки.
  3. Отметьте те образцы, которые вы хотите установить, и щелкните на кнопке УСТАНОВИТЬ. Появится сообщение об успешной установке файлов.
  4. Запустите игру *The Sims 3*. Новые образцы можно использовать в игровом Редакторе создания стиля.
- ◆ Кроме того, установить образцы в игру можно, перейдя в папку **\My Documents\Electronic Arts\The Sims 3\Exports** и дважды щелкнув на файле, который вы хотите установить.

## Публикация образцов

Поделитесь своими творениями с другими поклонниками игры со всего мира! Опубликуйте созданные вами материалы на веб-сайте сообщества!

**ПРИМЕЧАНИЕ:** для публикации образцов требуется вход в систему, наличие игры *The Sims 3* или «*The Sims 3* Редактор создания стиля».

### Для публикации образцов в сообществе:

1. Выберите экспортированные файлы с образцами в папке **C:\Documents and Settings\{имя пользователя}\My Documents\Electronic Arts\The Sims 3\Exports** и скопируйте их в папку **C:\Documents and Settings\{имя пользователя}\My Documents\Electronic Arts\The Sims 3\Downloads**.
2. Запустите программу запуска игры *The Sims 3*. Щелкните на кнопке ПУБЛИКАЦИЯ. Откроется экран публикации материалов.
3. Отметьте те образцы, которые вы хотите опубликовать, и щелкните на кнопке ПУБЛИКАЦИЯ. Появится сообщение об успешной публикации файлов.

## СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ

- ◆ Если образец будет многократно повторяться на поверхности предмета, рекомендуется расположить некоторые наклейки так, чтобы они заходили за край холста – тогда между соседними образцами будет меньше свободного пространства.
- ◆ Перед началом работы выберите тематику рисунка. Нравится природа? Используйте в образцах наклейки с растительным орнаментом.
- ◆ Сетка показывает, как образец будет располагаться на предметах в игре. Сетку можно включить или отключить.
- ◆ Для создания образцов можно использовать даже фотографии.
- ◆ Наклейки можно создавать в программах для работы с изображениями (например Paint и Photoshop).
- ◆ Интересные образцы получаются при неожиданном сочетании рисунков.
- ◆ Основные формы можно использовать для создания букв и сложных фигур, располагая их на разных слоях.
- ◆ Чем светлее фон и наклейки (исходные изображения) в зеркальном слое, тем ярче блестят предметы в игре.
- ◆ Оптимальный размер дополнительной наклейки – 256x256 точек или меньше.
- ◆ Используйте режим Просмотра, чтобы оценить, как будет выглядеть ваш образец в игре.

© 2010 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название *The Sims* и логотип *The Sims 3* являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.

## Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

### TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

#### 1. Definitions.

“License” shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

“Licensor” shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

“Legal Entity” shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, “control” means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

“You” (or “Your”) shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

“Source” form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

“Object” form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

“Work” shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

“Derivative Works” shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

“Contribution” shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative

Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, “submitted” means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as “Not a Contribution.”

“Contributor” shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

**2. Grant of Copyright License.** Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

**3. Grant of Patent License.** Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

**4. Redistribution.** You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

1. You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
2. You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
3. You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
4. If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

**5. Submission of Contributions.** Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms

or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

**6. Trademarks.** This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

**7. Disclaimer of Warranty.** Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

**8. Limitation of Liability.** In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

**9. Accepting Warranty or Additional Liability.** While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.