Transparences pour Flight simulator X sous Gmax.

Tutorial pour DXTBmp.

1.Créer une vitre transparente.

1.1Préparation de la texture :

Avec un logiciel de dessin (mspaint,photoshop,paintshop,gimp) on va créer une image de taille 128x128 (on peut faire 256x256, 512x512,etc)

On rempli l'image avec une couleur unie, du bleu ciel par exemple.

On enregistre cette image en « Vitre.bmp ».

La texture est prête pour être utilisée dans Gmax .

C'est avec cette texture que l'on va mapper l'objet.

Il faut paramétrer dans le « Material editor » comme suit, en ayant pris le soin de choisir un matériel du type « Flightsim X »



🎢 Material Editor - ç	prillage	
	New	Reset
	Pick	Сору
	Apply	Delete
Name gnllage	• 19	ð ið ið 🗱 👌
Framebuffer Blend Set Default O Source Blend SrcAlpha	Ipaque Set D	Default Transparent
Destination Blend:		
Emissive Properties Emissive Mode Additive	ð.	
Material Alpha Test	0.0	<u>x. x. x. x</u> .
Alpha Test Mode: Greater		
Final Alpha Blend	value at render time 255.0	· · · ·
Enhanced Paramet Assume vertica Zwrite Alpha No Z Write Volume shadow	iers I normal	

Petit plus de notre ami FRO :

« J'ajouterai que, dans le menu "special functionnality", tu peux jouer sur les curseurs "Reflection scale" et "Specular map power" pour avoir des rendu de vitre plus ou moins réfléchissante (reflection) et/ou brillante (specular).

D'une manière générale:

- la Reflection gère le reflet d'une image (la reflection map souvent GlobalEnv_AC_Chrome.dds): de 0 à quasi miroir

- le Specular gère la brillance de la matière à l'aide d'une map et d'une couche alpha: la map donne la couleur de la brillance/lumière réfléchie, la couche alpha donne son intensité. Le curseur "Specular map power" va donner la largeur du pinceau de lumière réfléchie, 0 ->très large, max-> un point très fin

Sachant que tu peux combiner les deux via les paramètres de "special functionnality", cela donne une variété de combinaison très (trop?) riche... »

1.2 Préparation de la couche Alpha.

Pour que la transparence soit opérationnel dans Flight simulator X ,il faut lui mettre une couche alpha.C'est elle qui va déterminer le niveau de transparence.

Le fichier vitre.bmp (24 bits) + transparence alpha (8 bits,256 niveaux de gris)

On va utiliser DXTBmp de Martin Wright http://www.fly.to/mwgfx/

Une fois installé, on va dans « Prefs / Select editor », et choisir votre éditeur d'image.

On va chercher la texture que l'on a préparée auparavant.



Puis on va créer la couche Alpha.



Pref) - vitre.bmp -	BMP : 128x128 - 24 bit	
	s Image	Alpha Preview Help	- Alpha Channel
		DXTBmp This will replace the Alpha Channel currently present. Any Black will be rendered as fully Transparent. Are you sure you wish to contin OK Annuler	MipMaps Include when saving Use 16 bit Dither Box
			Scaling Filter None Processing

On valide par OK ,pas de panique...

La couche alpha apparait dans la fenêtre en haut a droite(en gris clair)



La nuance du blanc(opaque) vers le noir(transparent) va permettre de régler la transparence voulu de notre vitre.

Pour ceci, on va modifier la couleur de la couche Alpha, en l'envoyant vers notre éditeur d'image.

e	Prefs	Image	Alpha	Preview	Help	
						Alpha Channel
						Send to Editor MipMaps Include when saving
						Use 16 bit Dither Box Scaling Filter None
						Processing
b	-22 D		<u>م</u> ل ۲	40		

Arrivée dans votre éditeur d'image, on modifie notre image(en générale elle est nommée « Trans.bmp »). Et enregistrer la modification dans l'éditeur d'image(pas enregistrer sous... !).

Puis on met à jour, les modifications sur la couche alpha et l'image dans DXTBmp.



On peut sauver l'image avec la couche alpha, au cas ou vous voulez la modifier.



A Second day to a second of the	Tuto DXT Bmp	<u>.</u> *
vitre		
vitre_32bits	a	
7-2-4		
	Brandon - Social and	
Nom du fichier :	vitre_32bits	Enregistrer
Туре:	Extended 32 bit 888-8	▼ Annuler
	DXT1 (no alpha)	
	DXT3	Scaling Filter
	DXT5	ine
	Extended 16 bit 555-1	Processing
	Extended 16 bit 565	100
	Extended 16 bit 565 Extended 32 bit 888-8 Extended 256 colour	
	Extended 16 bit 565 Extended 32 bit 888-8 Extended 256 colour	

- Alpha Channel

Pour que FSX puisse lire ce genre de

texture, il faut la convertir en .DDS

Et d'abord, on va retourner l'image et la couche alpha



On vas sauvegarder.



100000 000000	Alpita Preview Help		- Alaha Channal
xport as DDS Ima	age		?
Enregistrer dans :	Tuto DXT Bmp	💌 🗧 🖻 🖆	<u>}</u> ∎-
× vitre			
 It is a second seco			100
The second se			
Nom du tichiei .	lvitre		Enregistrer
Type :	DDS DXT1		Enregistrer Annuler
Type :	DDS DXT1 DDS DXT1 (NoAlpha)		Enregistrer Annuler
Type:	DDS DXT1 DDS DXT1 (NoAlpha) DDS DXT1 (NoAlpha) DDS DXT1 DDS DXT3		Enregistrer Annuler Scaling Filter
Type :	DDS DXT1 DDS DXT1 (NoAlpha) DDS DXT1 DDS DXT3 DDS DXT5		Caling Filter
Type :	DDS DXT1 DDS DXT1 (NoAlpha) DDS DXT1 DDS DXT3 DDS DXT5 DDS 444-4 16 bit DDS 544-4 16 bit DDS 641-5 bit		Enregistrer Annuler Scaling Filter pne Processing
Type :	Vitre DDS DXT1 DDS DXT1 (NoAlpha) DDS DXT1 DDS DXT3 DDS DXT5 DDS 444-4 16 bit DDS 555-1 16 bit DDS 555 16 bit		Enregistrer Annuler Scaling Filter Drocessing
туре :	Vitre DDS DXT1 DDS DXT1 (NoAlpha) DDS DXT3 DDS DXT3 DDS DXT5 DDS 444-4 16 bit DDS 555-16 bit DDS 555 16 bit DDS 888-8 32 bit		Enregistrer Annuler Scaling Filter processing
туре :	Vitre DDS DXT1 DDS DXT1 DDS DXT1 DDS DXT3 DDS DXT5 DDS 444-4 16 bit DDS 555-1 16 bit DDS 565-16 bit DDS 888-8 32 bit DDS 888-8 42 bit DDS 888-8 40 bit DDS 888-		Enregistrer Annuler Scaling Filter one Processing
туре :	Vitre DDS DXT1 DDS DXT1 (NoAlpha) DDS DXT3 DDS DXT3 DDS DXT5 DDS 444.4 16 bit DDS 555-116 bit DDS 555-16 bit DDS 688-8 32 bit DDS 888-24 bit DDS 555 15 bit		Enregistrer Annuler Scaling Filter one Processing
Type :	Vitre DDS DXT1 DDS DXT1 (NoAlpha) DDS DXT3 DDS DXT3 DDS DXT5 DDS 444-4 16 bit DDS 555 16 bit DDS 555 16 bit DDS 888-8 32 bit DDS 888-8 32 bit DDS 555 15 bit		Enregistrer Annuler Scaling Filter nre Processing

On choisi le bon format .DDS (DXT1) ou on peut choisir .DDS(DXT3).

On placera cette texture dans le dossier Addon scenery / ma scène / texture .

2. Allez, on se fait un p'tit grillage vite fait ?

J'ai fait vite fait une barrière (en 256x256, .bmp 24 bits), mais on peut faire ce que l'on veut, l'important c'est d'avoir un fond blanc. C'est plus rapide.

NB : C'est cette image que je vais utiliser pour faire le texturage dans Gmax.



On créer la fameuse couche alpha...



Comme on le vois, c'est la même image, alors on va inverser les couleurs de la couche alpha(d'où l'utilité du fond blanc !)



On se retrouve avec un fond noir donc complètement transparent !



•	Prefs	Image	Alpha	Preview	Help	
				DXT1		Alpha Channel
				DXT3		
				DXT5		
				555-1		
				565		
				888-8		
	1			Transp	arency	
				11111	TTTT	
						L. MinMana
						mpmaps
						Include when saving
						Use 16 bit Dither
	1				1111111	Box
						Scaling Filter
		and the second				None
						Processing
						100
	2555 D. 24	TOTAL CONCERNMENT	STATE STATE	DOMEST SPACE		

Et voilà l'aperçu de la barrière.



Si tu veux une barrière rouge ou verte, alors fait un « send to editor » de ta texture de base.

Dans l'éditeur de dessin, tu colorie les barreaux, tu enregistre, puis dans DXTBMp tu mets a jour la texture et la couche alpha « refresh after edit ».



On sauvegarde au format de FSX.



Francista dans	Tuto DVT Pmp	
Enregistrer dans :		•
🖈 vitre		
Nom du fichier :	arille02	Enregistrer
	12/0227	
Type :	DDS DXT3	 Annuler
Construction of the second sec	DDS DXT1	
1111	DDS DXT3	
	DDS DX15	Scaling Filter
	DDS 555-1 16 bit	pne
	DDS 565 16 bit	Processing
	DDS 888-8 32 bit	
	DDS 888 24 bit	14
	DDS 555 15 bit	
	DDS 256 colour	

Visitez la GMAX'AC pour apprendre à maitriser le logiciel 3D.

Réalisé par Manolo.

Copyright octobre 2009