

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)

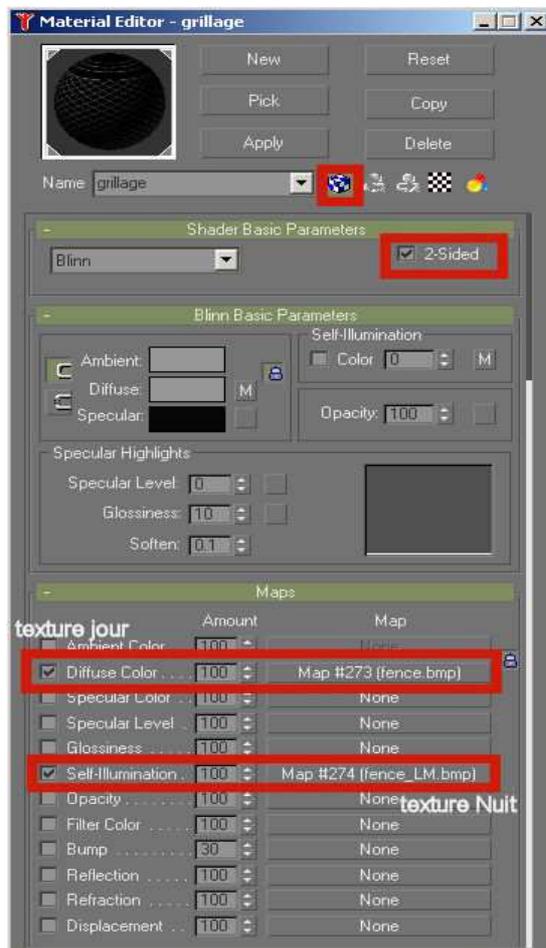
On remplit l'image avec une couleur unie, du bleu ciel par exemple.

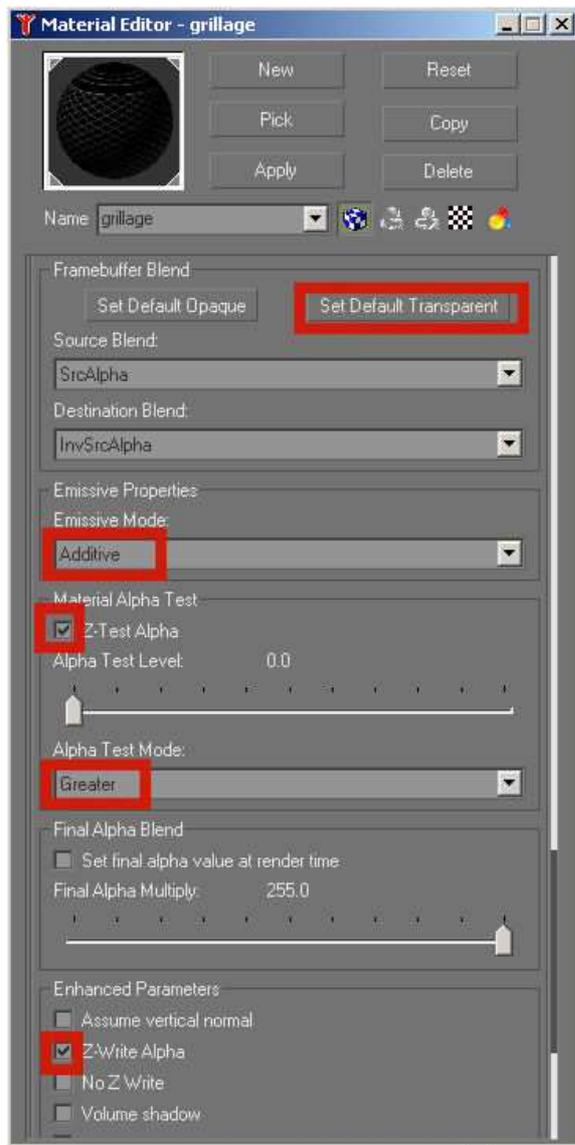
On enregistre cette image en « Vitre.bmp ».

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 »





Petit plus de notre ami FRO :

« J'ajouterai que, dans le menu "special functionality", 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 réfléchi, la couche alpha donne son intensité. Le curseur "Specular map power" va donner la largeur du pinceau de lumière réfléchi, 0 ->très large, max-> un point très fin

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

1.2 Préparation de la couche Alpha.

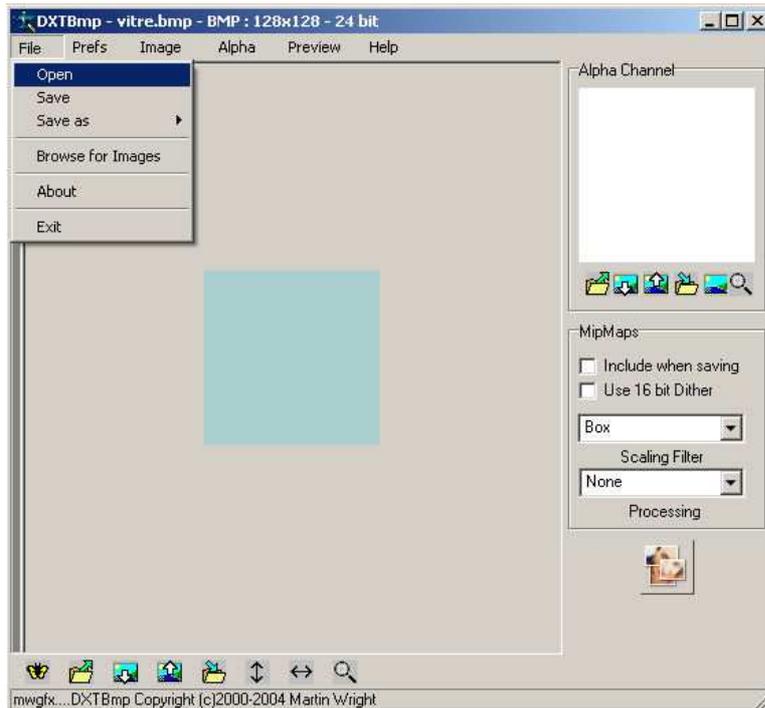
Pour que la transparence soit opérationnel dans Flight simulator X ,il faut lui mettre une couche alpha.C'est elle qui va déterminer le niveau de transparence.

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

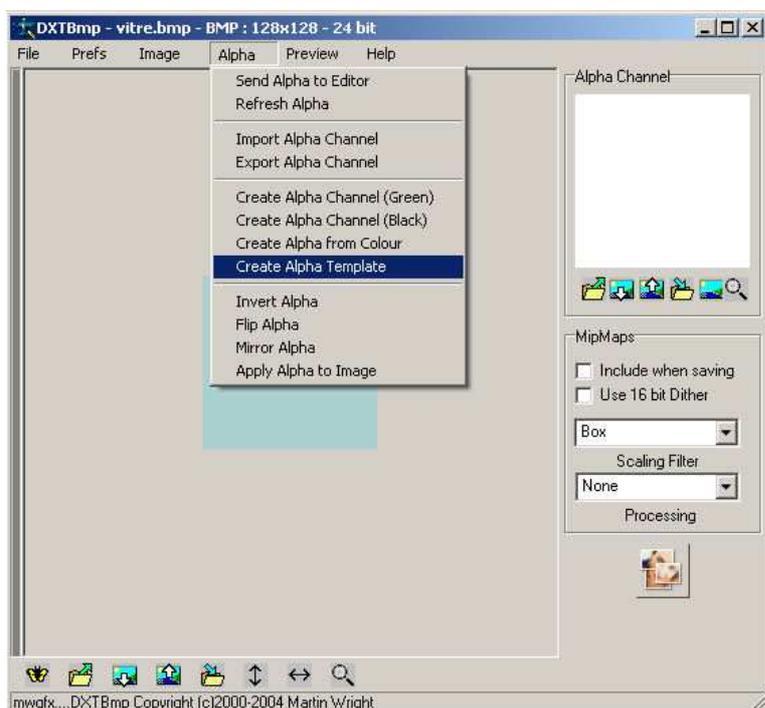
On va utiliser DXTBmp de Martin Wright <http://www.fly.to/mwgfx/>

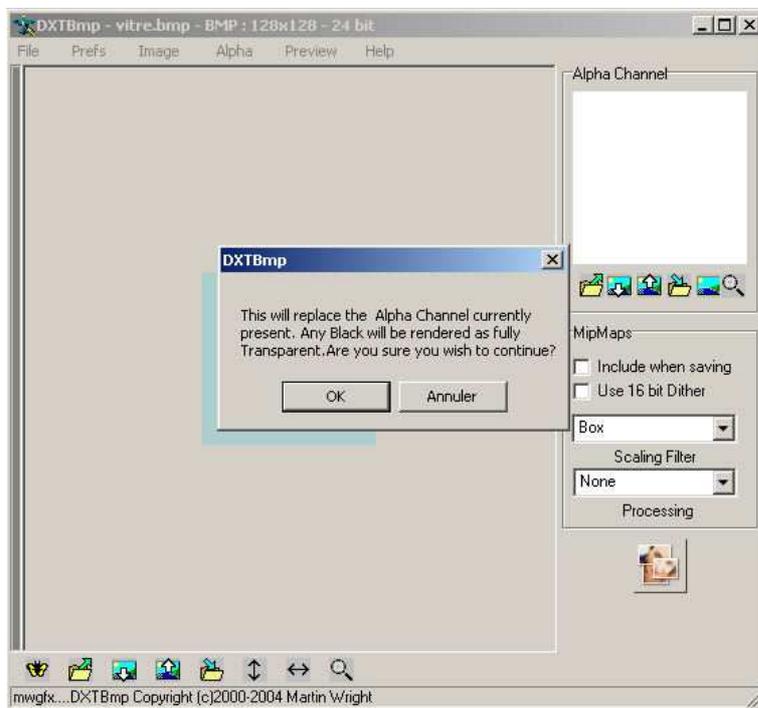
Une fois installé, on va dans « Prefs / Select editor », et choisir votre éditeur d'image.

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



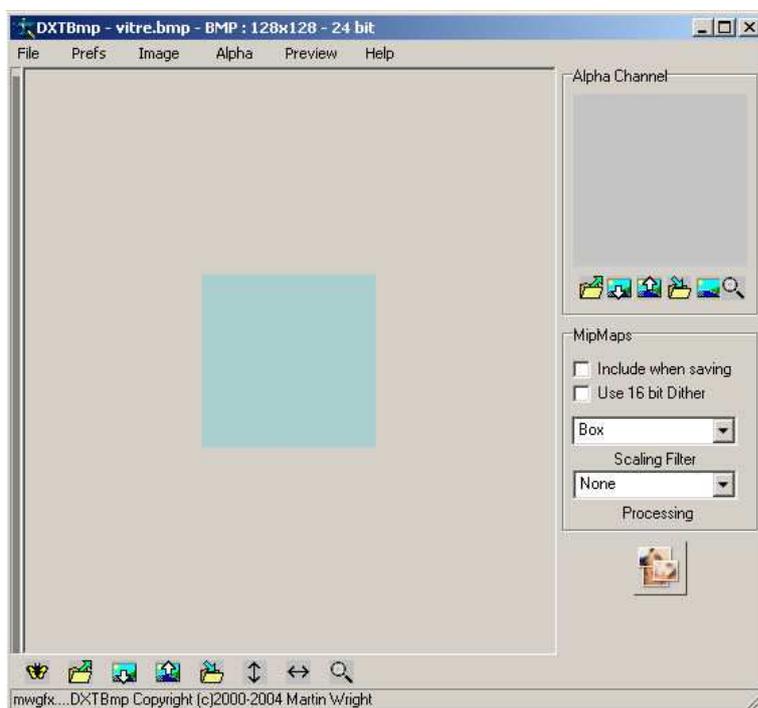
Puis on va créer la couche Alpha.





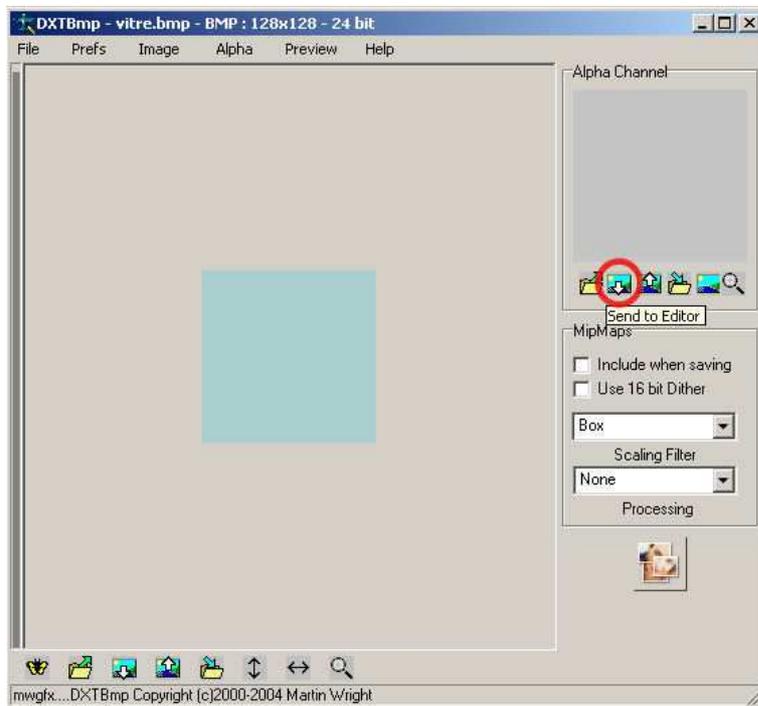
On valide par OK ,pas de panique...

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



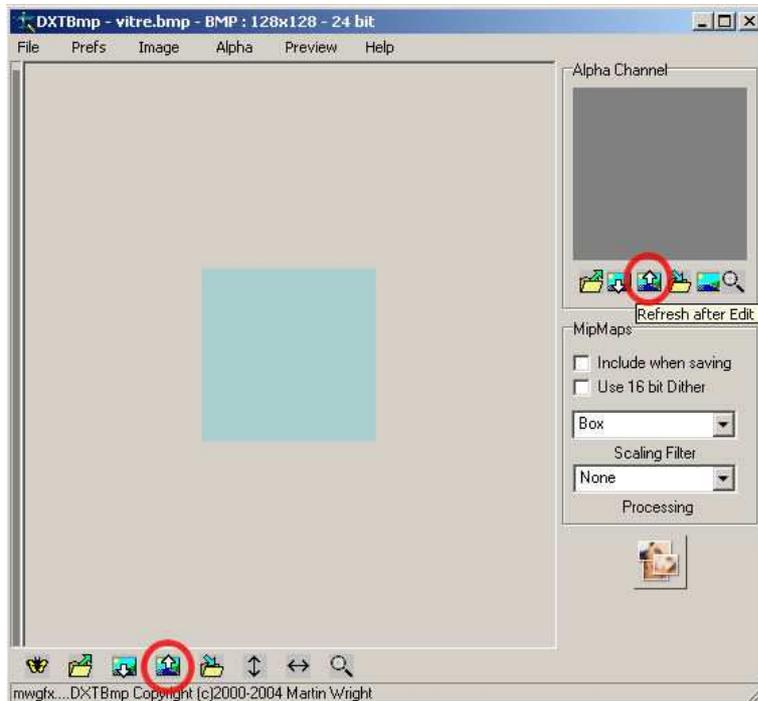
La nuance du blanc(opaque) vers le noir(transparent) va permettre de régler la transparence voulu de notre vitre.

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

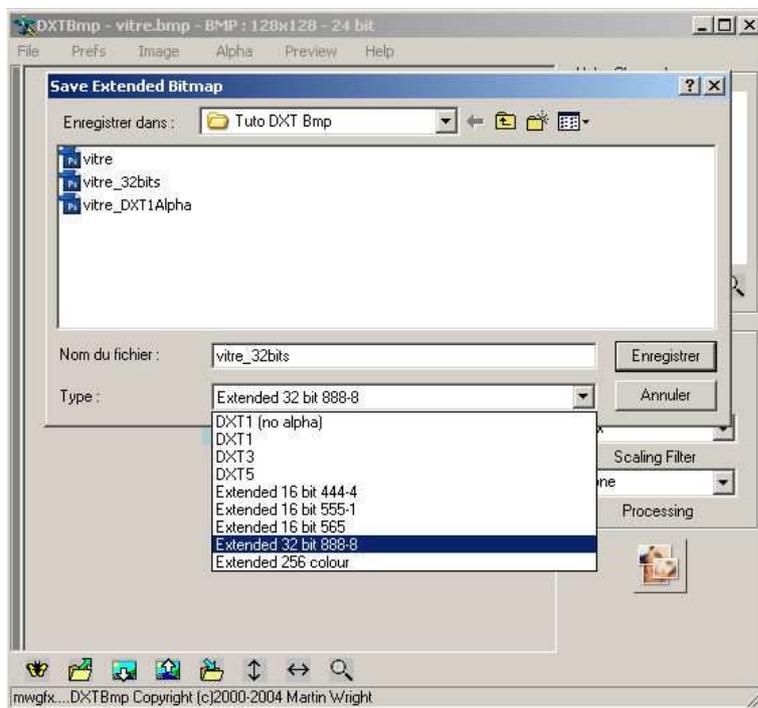
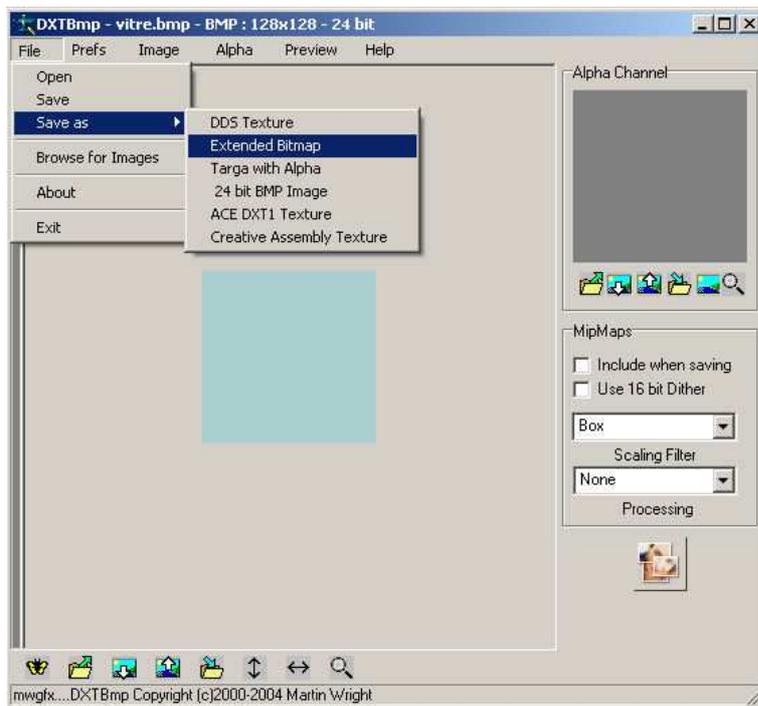


Arrivée dans votre éditeur d'image, on modifie notre image(en générale elle est nommée « Trans.bmp »). Et enregistrer la modification dans l'éditeur d'image(pas enregistrer sous... !).

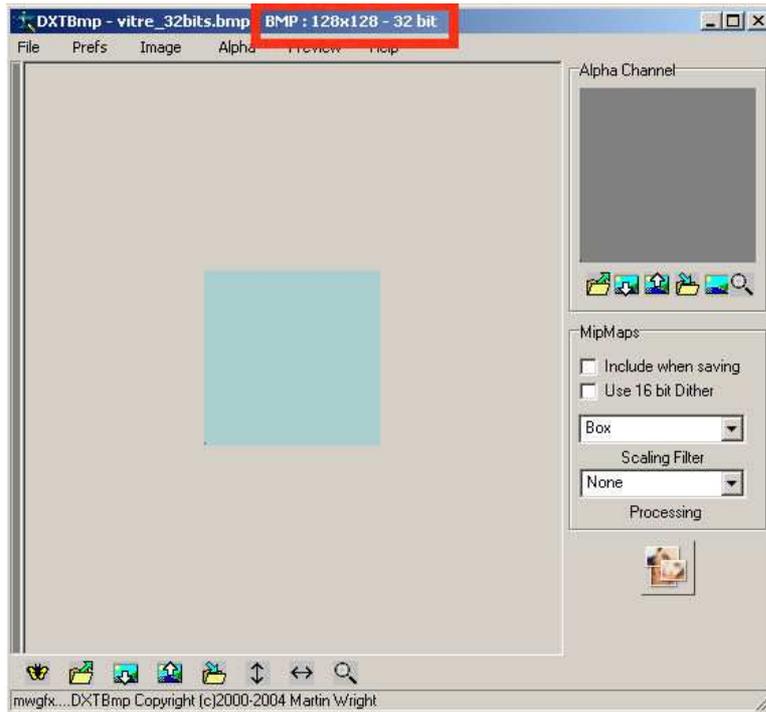
Puis on met à jour, les modifications sur la couche alpha et l'image dans DXTBmp.



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



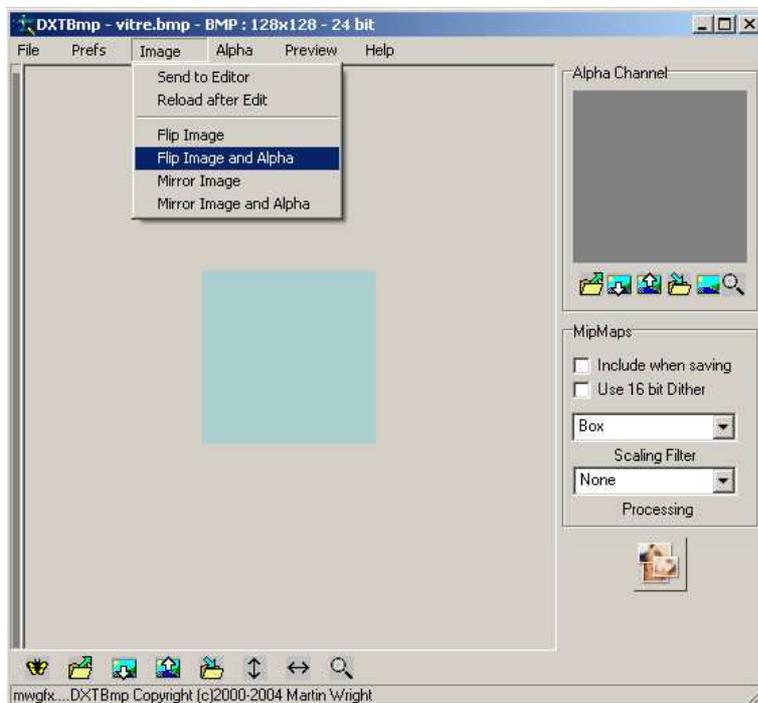
L'image est bien passée en 24bits+8bits ,soit 32bits



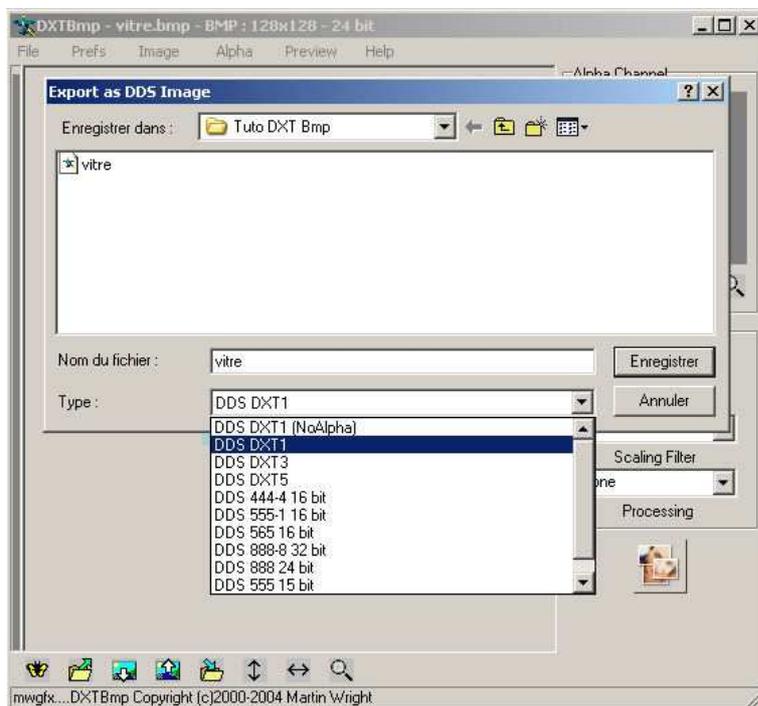
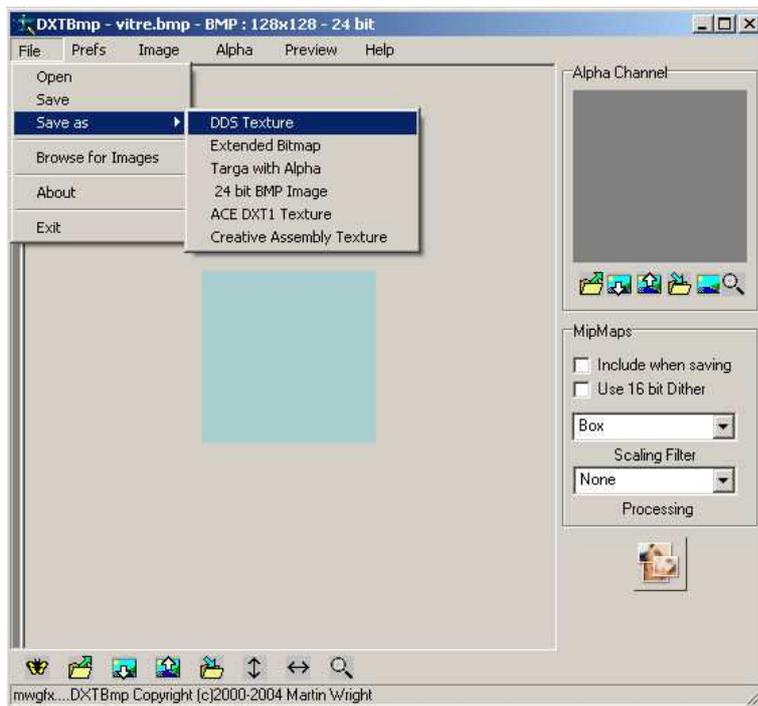
Pour que FSX puisse lire ce genre de

texture, il faut la convertir en .DDS

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



On va sauvegarder .



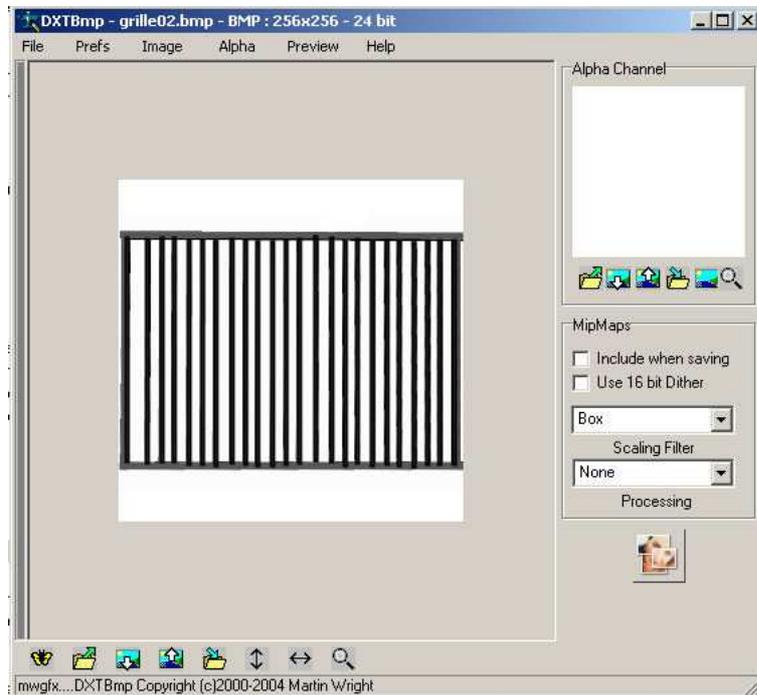
On choisi le bon format .DDS (DXT1) ou on peut choisir .DDS(DXT3).

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

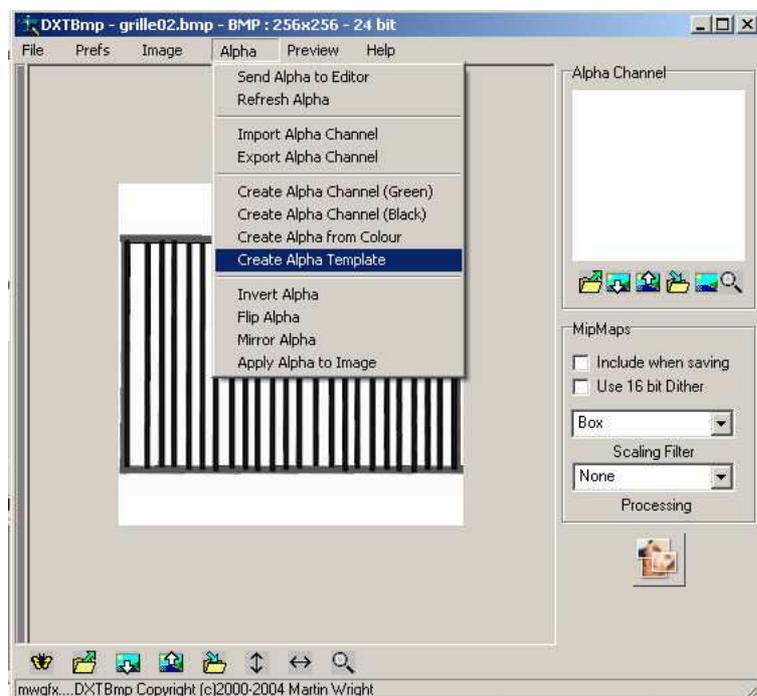
2. Allez, on se fait un p'tit grillage vite fait ?

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.

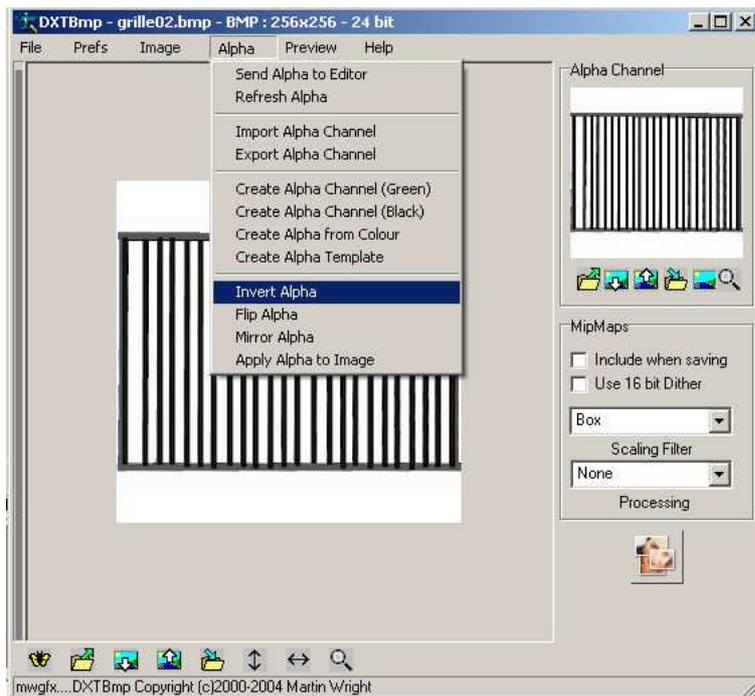
NB : C'est cette image que je vais utiliser pour faire le texturage dans Gmax.



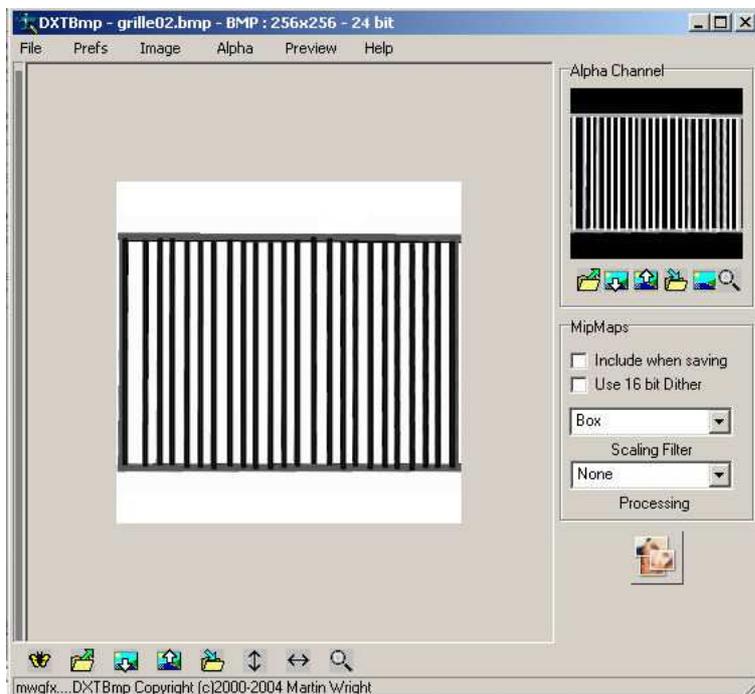
On créer la fameuse couche alpha...



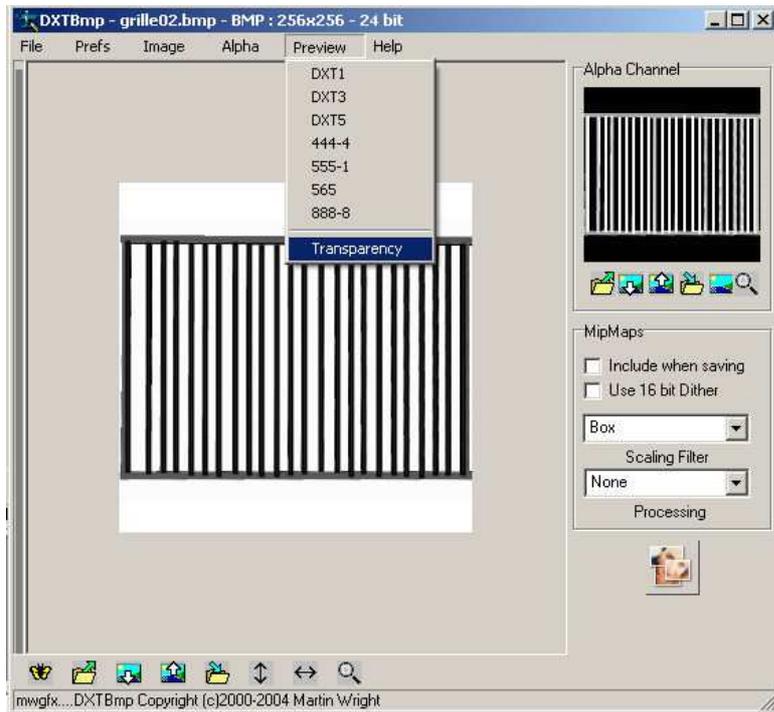
Comme on le voit, c'est la même image, alors on va inverser les couleurs de la couche alpha (d'où l'utilité du fond blanc !)



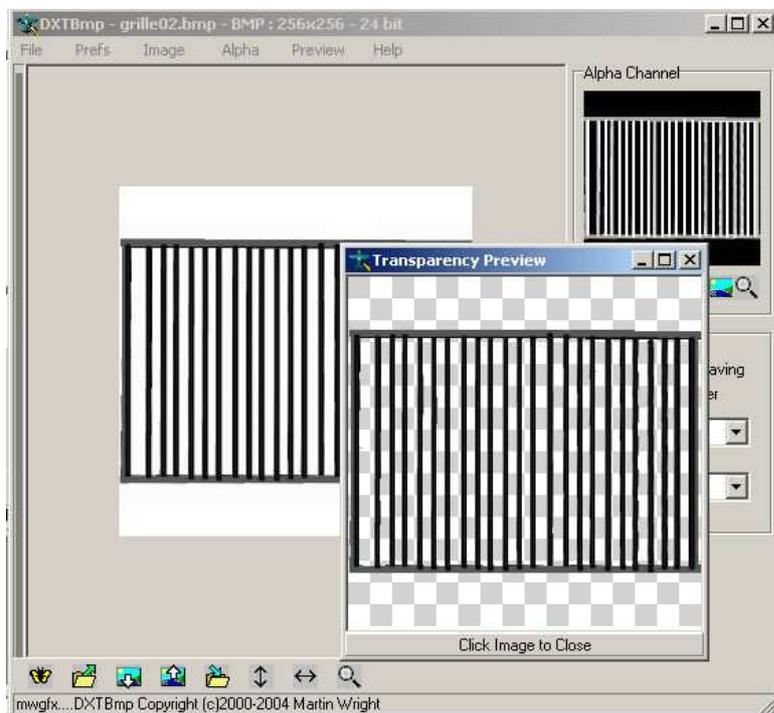
On se retrouve avec un fond noir donc complètement transparent !



On va vérifier ça !

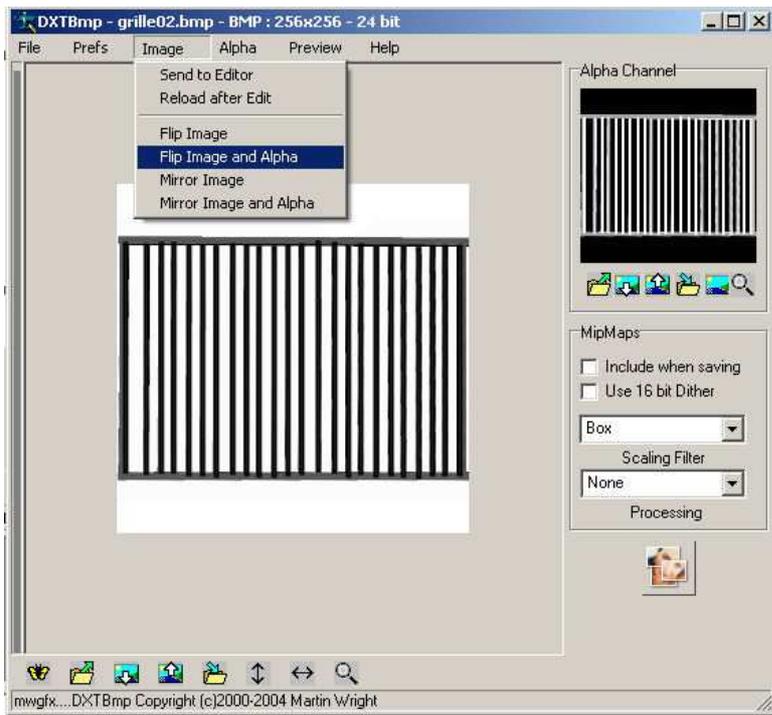


Et voilà l'aperçu de la barrière.

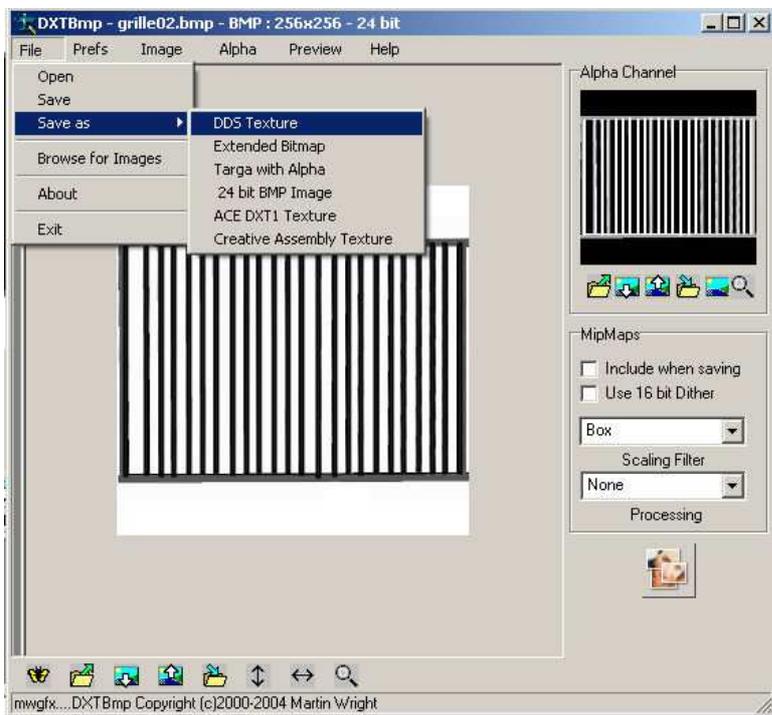


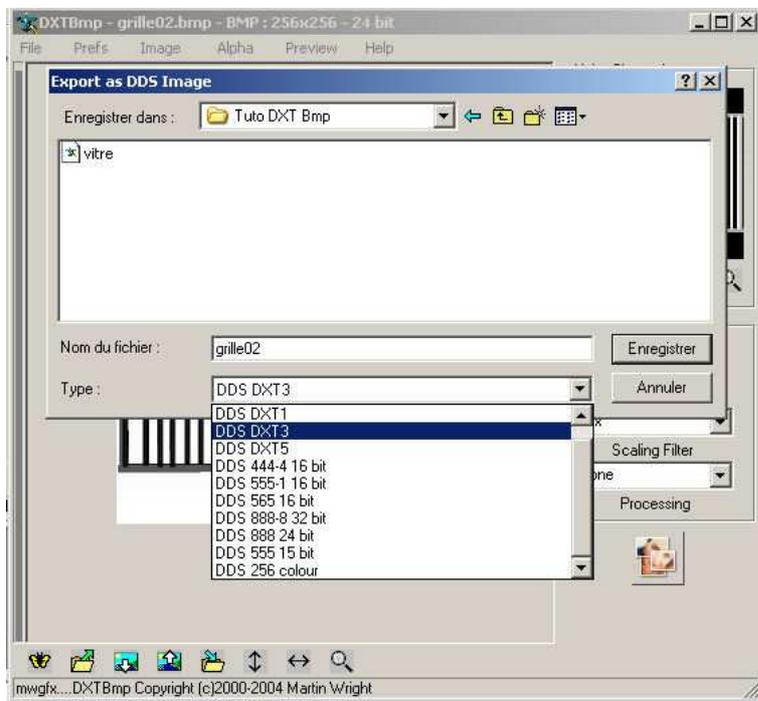
Si tu veux une barrière rouge ou verte, alors fait un « send to editor » de ta texture de base.

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.





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

Réalisé par Manolo.

Copyright octobre 2009