

TUTORIAL DE CREACIÓN DE TRANSPARENCIAS BÁSICAS EN TGATOOLS2

Por: Alberto San Millán Suances (Albermola) para Trensims.com

Índice del tutorial:

Los primeros cinco minutos en el TGAtools2

- Configurando el TGAtools2
 - Ajustando los parámetros principales
 - Seleccionando el editor y el MakeAce

Abriendo las texturas del objeto o tren

- Selección de la textura
- Creación del canal Alpha
- Editando el canal Alpha - Creación de las transparencias

Vista del modelo realizado

- Modelo sin transparencias
- Modelo con transparencias hechas durante el tutorial

Conclusiones

Los primeros cinco minutos en el TGAtools2

El TGAtools2 es un programa muy utilizado para crear y/o modificar texturas tanto de trenes o objetos en el MSTS. Es un programa freeware (gratuito) y se puede descargar desde aquí:

<http://www.mnwright.btinternet.co.uk/download/tgat12.exe>

Su autor es Martin Wright. Es un programa que es principal para las personas que trabajen en repintados de trenes y/o objetos para MSTS y su funcionamiento es muy sencillo como veremos más adelante.

Configurando el TGAtools2:

Ajustando los parámetros principales:

Para que el TGAtools2 funcione correctamente, deberemos de seguir unos pequeños pasos para configurarlo correctamente y de paso nos evitamos quebraderos de cabeza. Es muy sencillo.

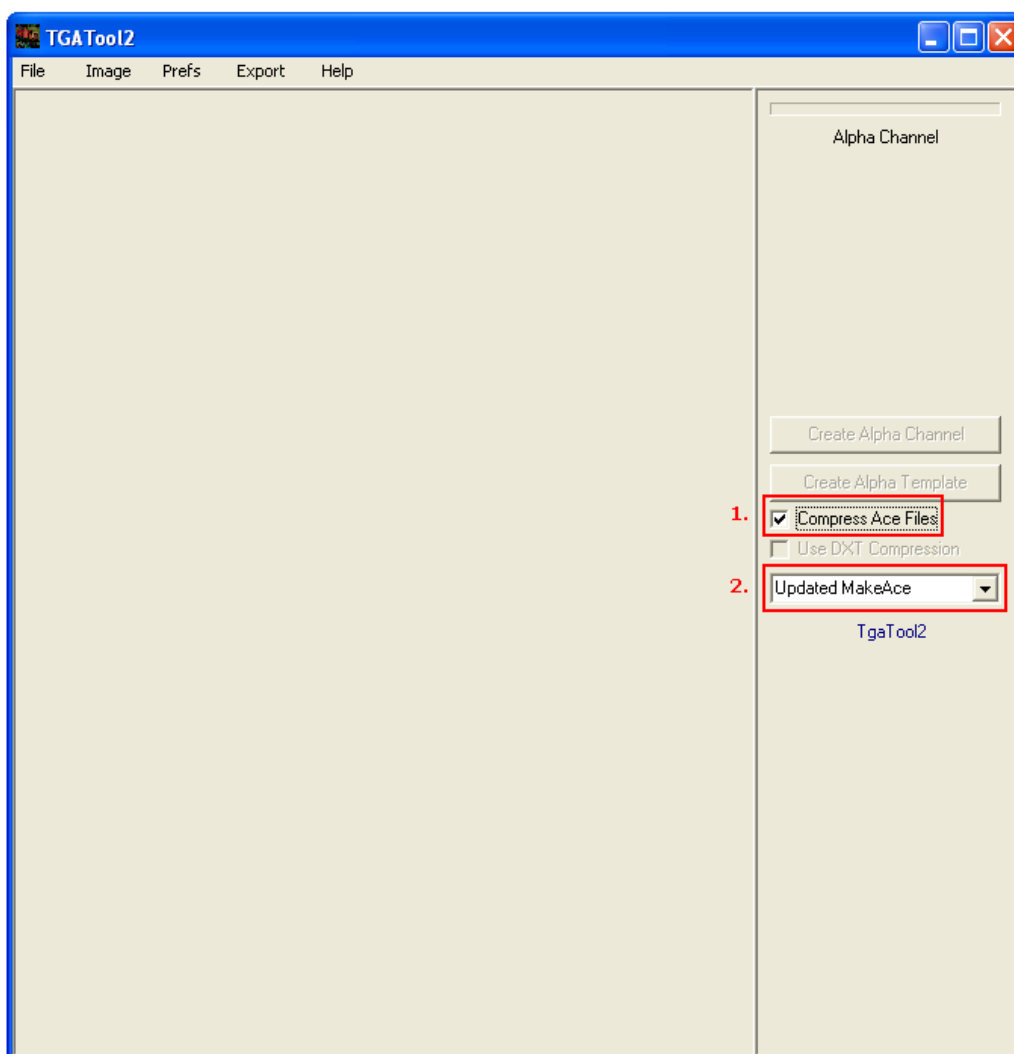


Imagen nº 1

Tal y como se indica en la imagen 1, seleccionamos **Compress Ace Files** en la opción 1 marcada en la imagen. En la opción 2, seleccionamos **Updated MakeAce**.

Seleccionando el editor y el MakeAce:

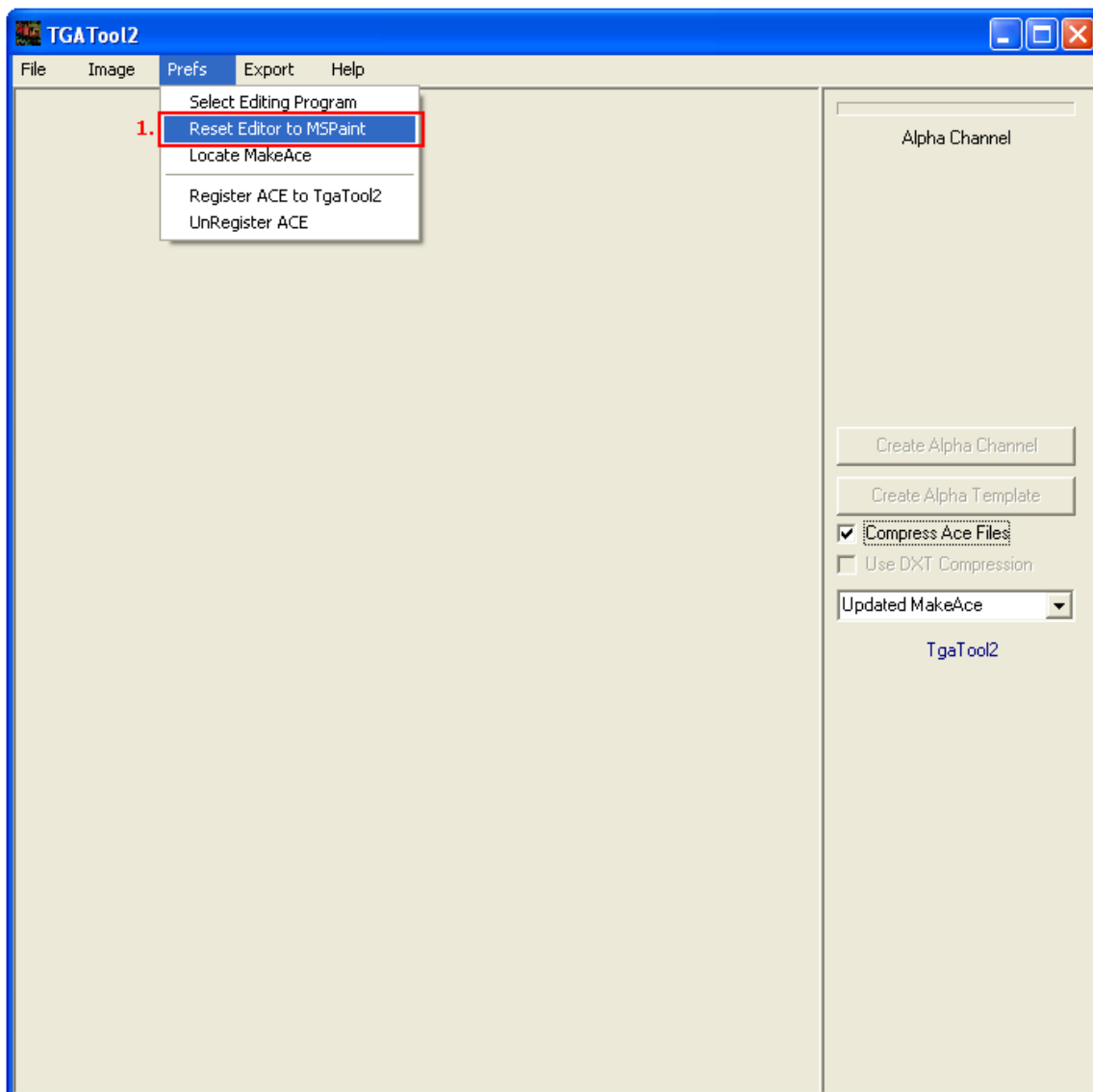


Imagen 2

Una vez echo el paso anterior, seleccionaremos el editor Paint como predeterminado. Para ello, iremos al menú y seleccionaremos **Prefs / Reset Editor to MS Paint** tal como indica la imagen.

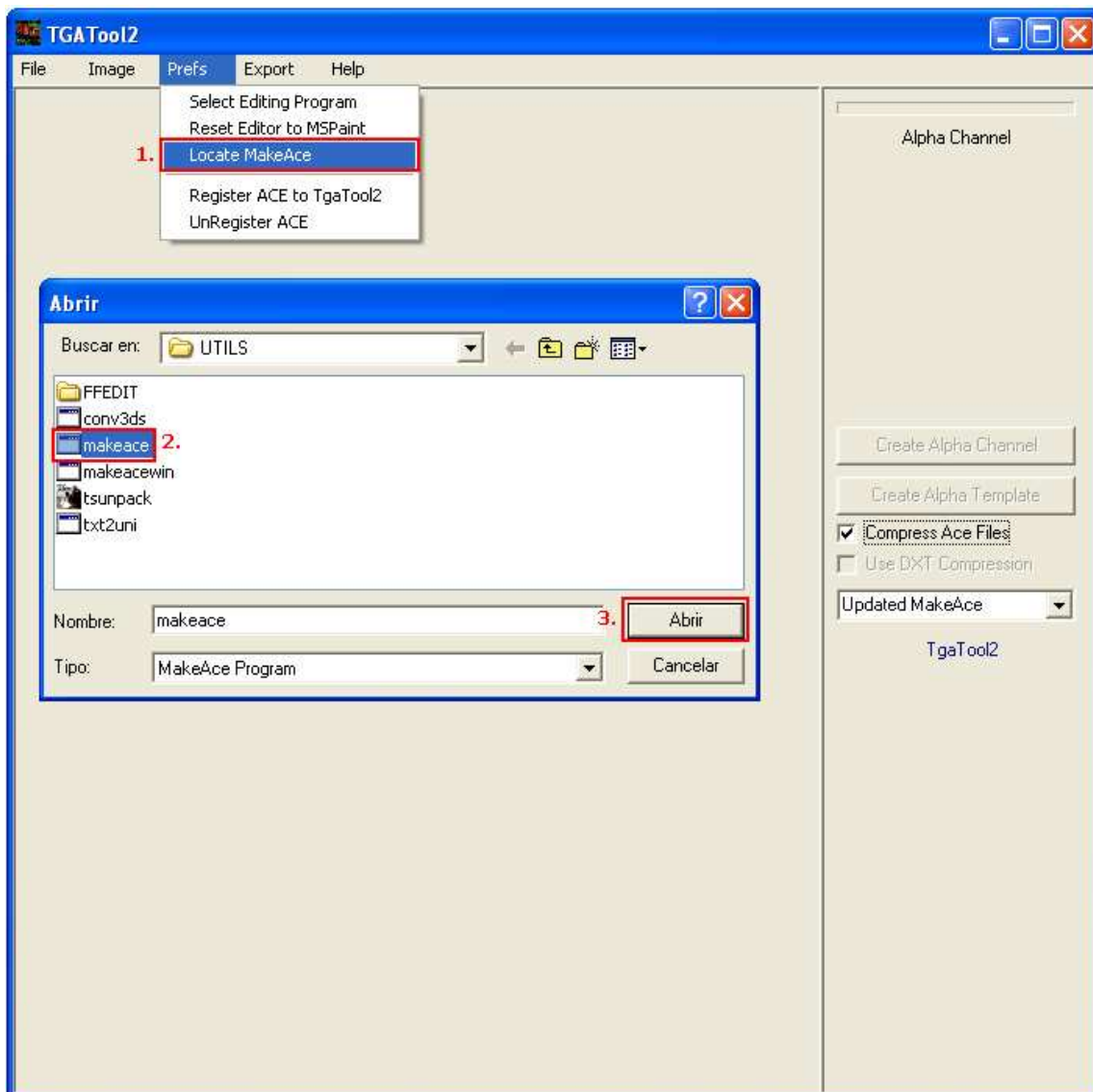


Imagen 3

Ahora ya por último, deberemos localizar el MakeAce incluido en el MSTs. Para ello nos vamos al menú y seleccionamos **Prefs / Locate MakeAce** y automáticamente se nos abre una ventana. Ya de por sí, nos tendría que buscar la ruta de la carpeta. Si no fuese así, deberemos de insertar esta ruta en la opción *Buscar en:*

C:/Archivos de Programa/Microsoft Games/Train Simulator/Utils

Y seleccionamos el archivo **MakeAce**. Para finalizar, damos a *Abrir*.

En este punto del tutorial, ya habremos finalizado la configuración del TGAtools2.

Abriendo las texturas del objeto o tren:

Selección de la textura:

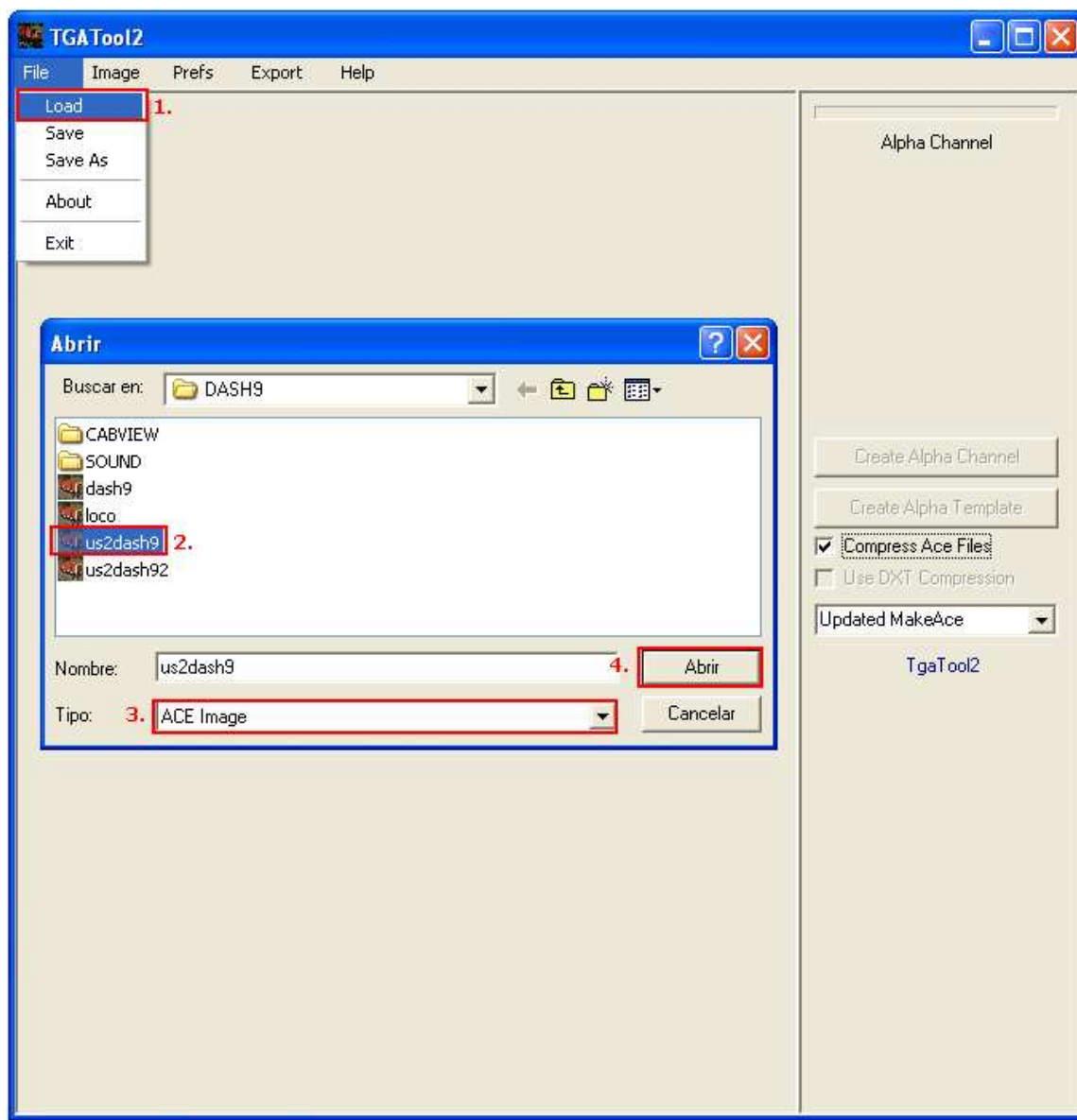


Imagen 4

Para seleccionar la textura que vayamos a modificar, iremos al menú y seleccionaremos **File / Load**. Se nos abrirá una nueva ventana, en la que seleccionaremos la textura que vayamos a modificar.

Nosotros utilizaremos la **us2dash9** que se encuentra en la carpeta:

C:/Archivos de programa/Train Simulator/Trains/Trainset/Dash9

Cambiamos el tipo por **ACE Image** y ya por último, damos a **Abrir**.

Creación del canal Alpha:

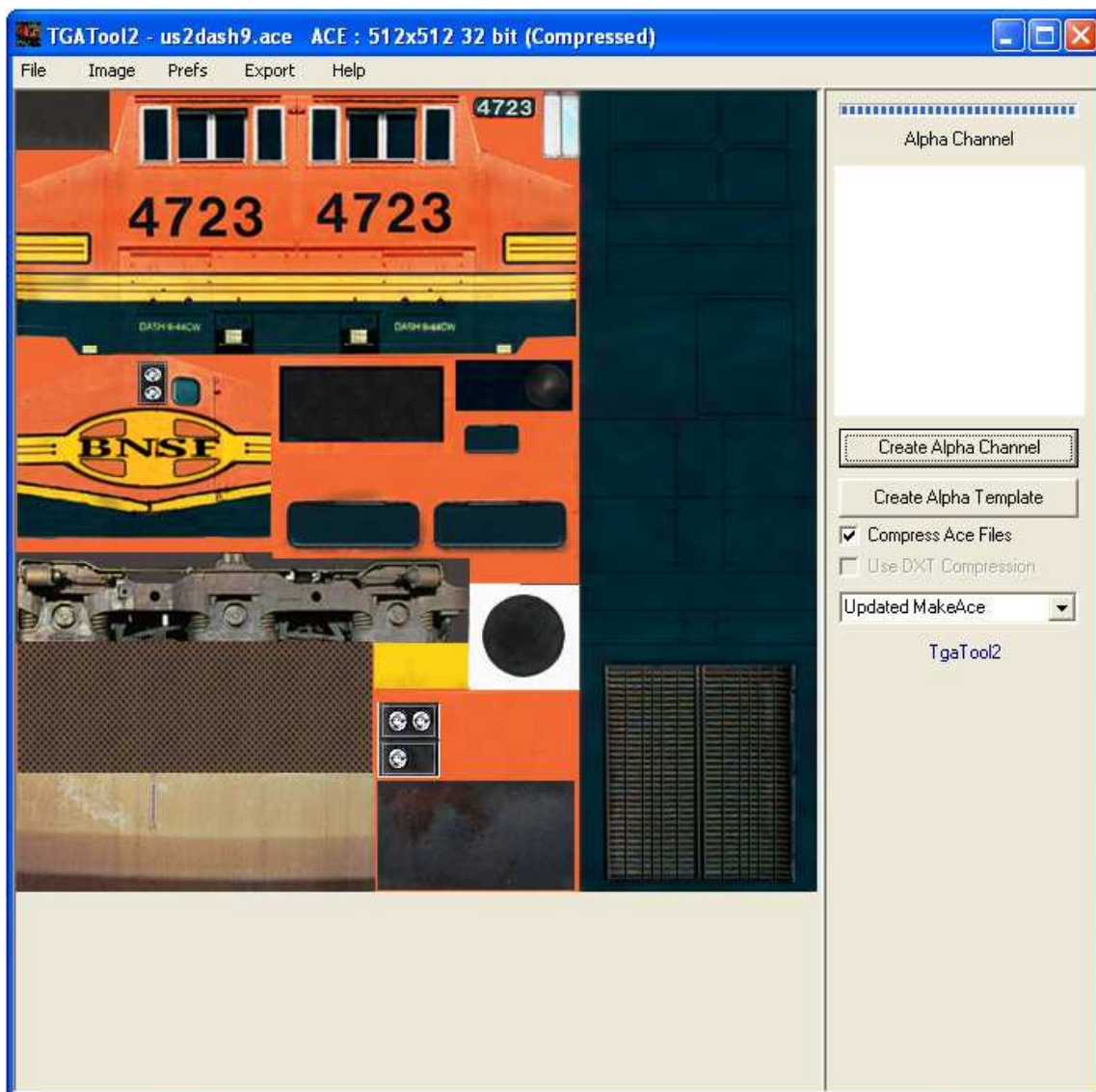


Imagen 5

Se nos cargará la textura en el programa. Ahora nos centraremos en la parte de crear las transparencias de la textura. Para ello nos fijaremos en la ventanita en la parte superior derecha, que ahora mismo la tenemos en blanco (puede estar de color sepia como el fondo del programa). En ella se nos mostrará el estado de la transparencia. Tal y como está nos indica de que no tenemos transparencia ninguna y lo que vemos en la textura es lo mismo que veremos en el MSTs.

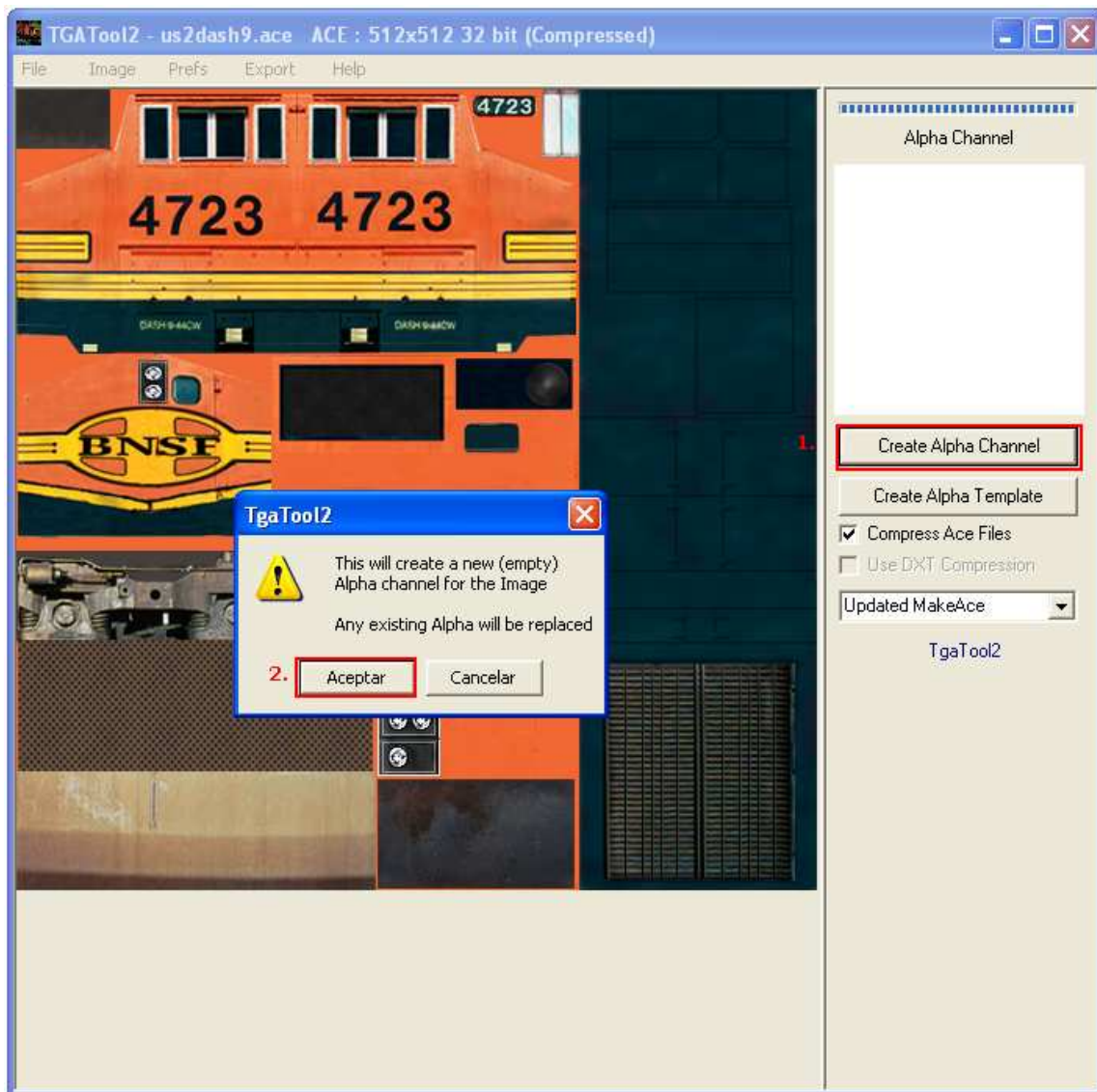


Imagen 6

Para crear el Alpha (Transparencia) seleccionaremos la opción **Create Alpha Channel**. Este paso nos será necesario si la ventanita tiene el color sepia del fondo del programa, aunque daría igual usarlo si la ventanita estuviera en blanco.

Nos saldría un mensaje de aviso diciéndonos que vamos a crear un nuevo canal Alpha (Transparencia) y que nos sobrescribirá la anterior. Damos a la opción **Aceptar**.

Una vez echo esto, la ventana se verá blanca.

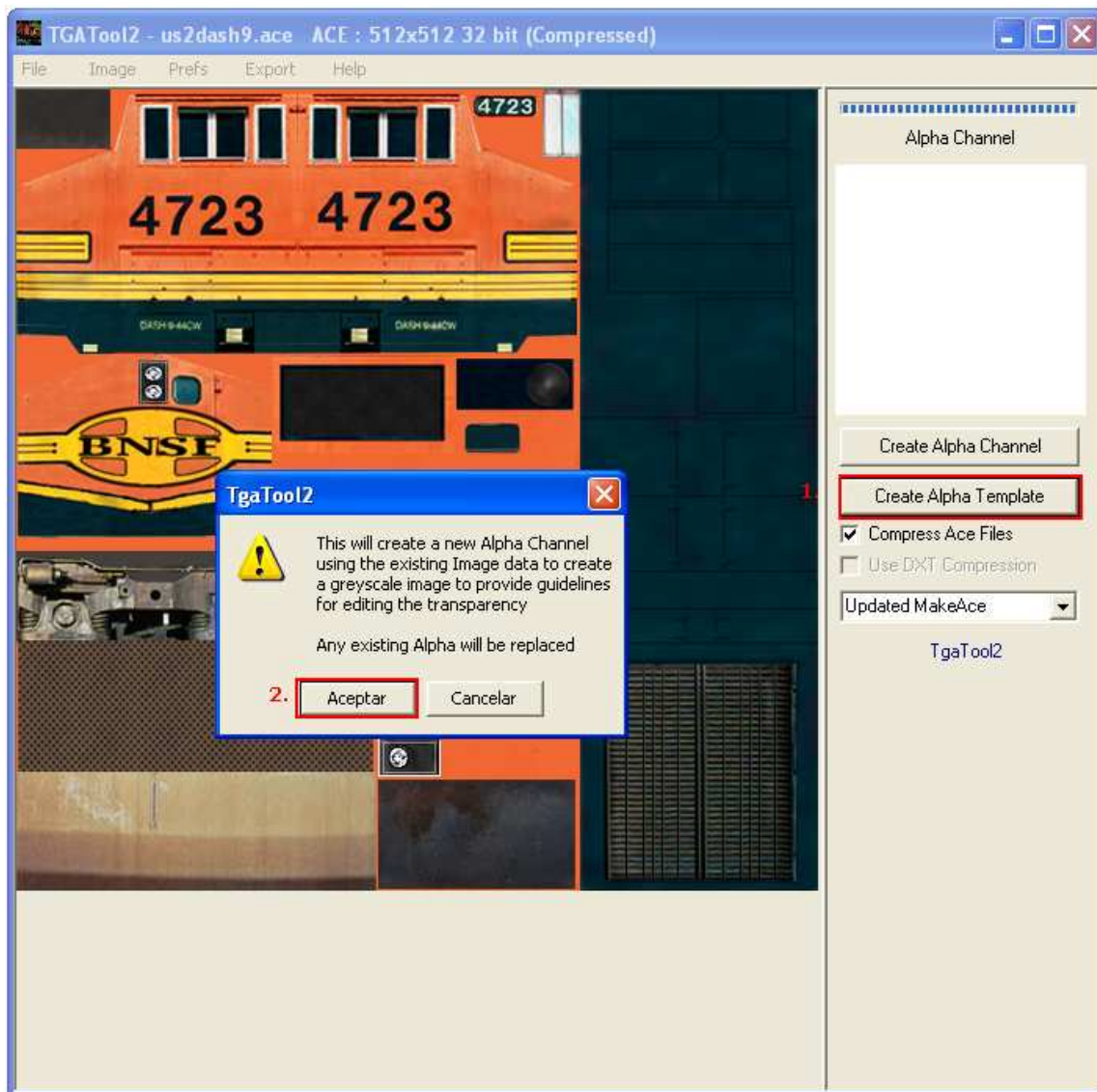


Imagen 7

Seleccionaremos la opción **Create Alpha Template** y nos saldrá un mensaje de aviso diciéndonos que se creará la misma textura pero en blanco y negro en la transparencia. Esto nos sirve como patrón a la hora de elegir que partes se deberán de ver (blanco) y las que se transparentarán (negro).

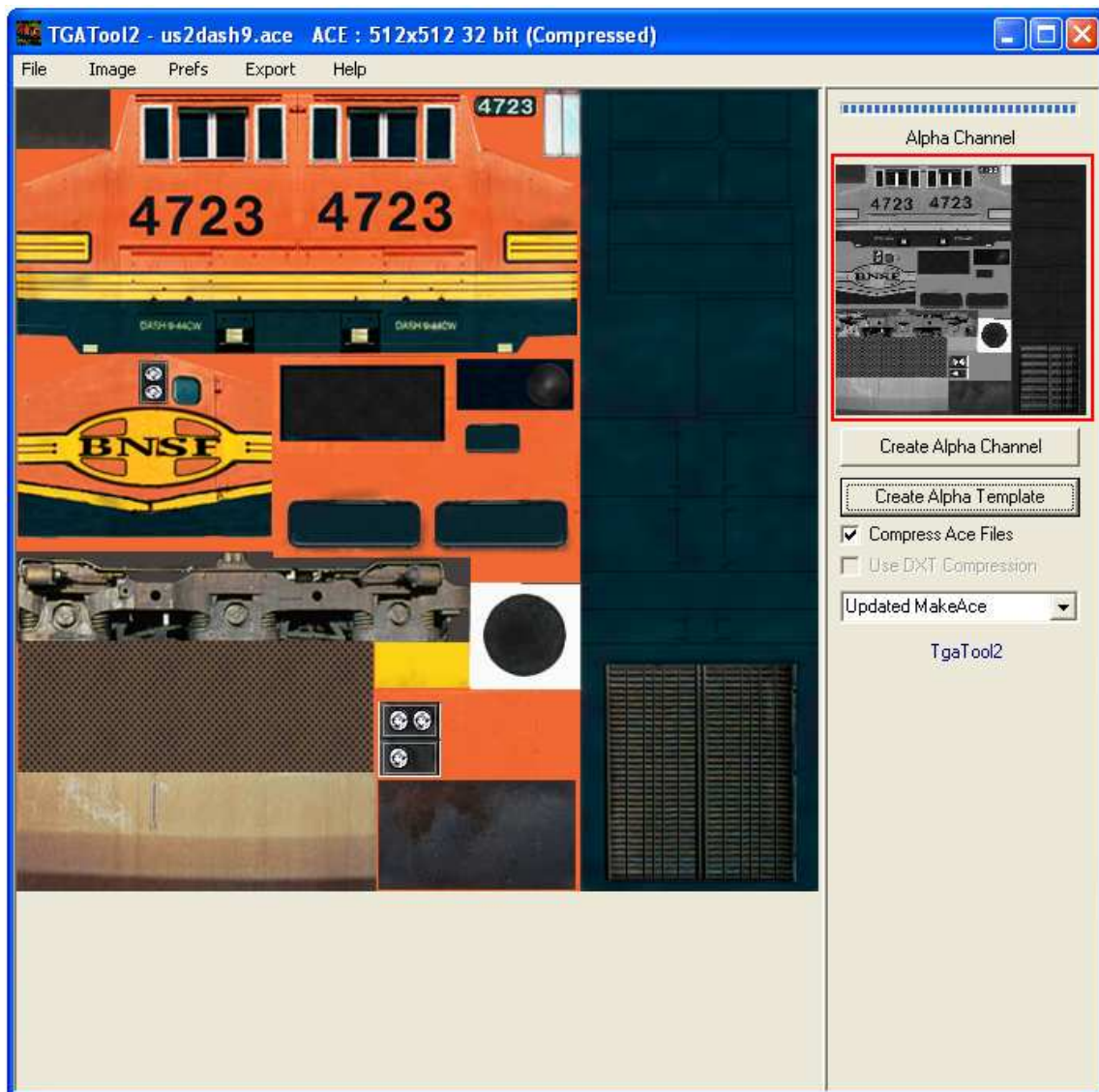


Imagen 8

Como vemos en la imagen 8, en la ventanita nos sale la textura en blanco y negro.

Editando el canal Alpha - Creación de las transparencias:

Ahora nos toca el turno de usar el Paint y pintar de blanco todas aquellas partes que queramos que se vean en el MSTS y pintar de negro aquellas que queremos que se transparenten.

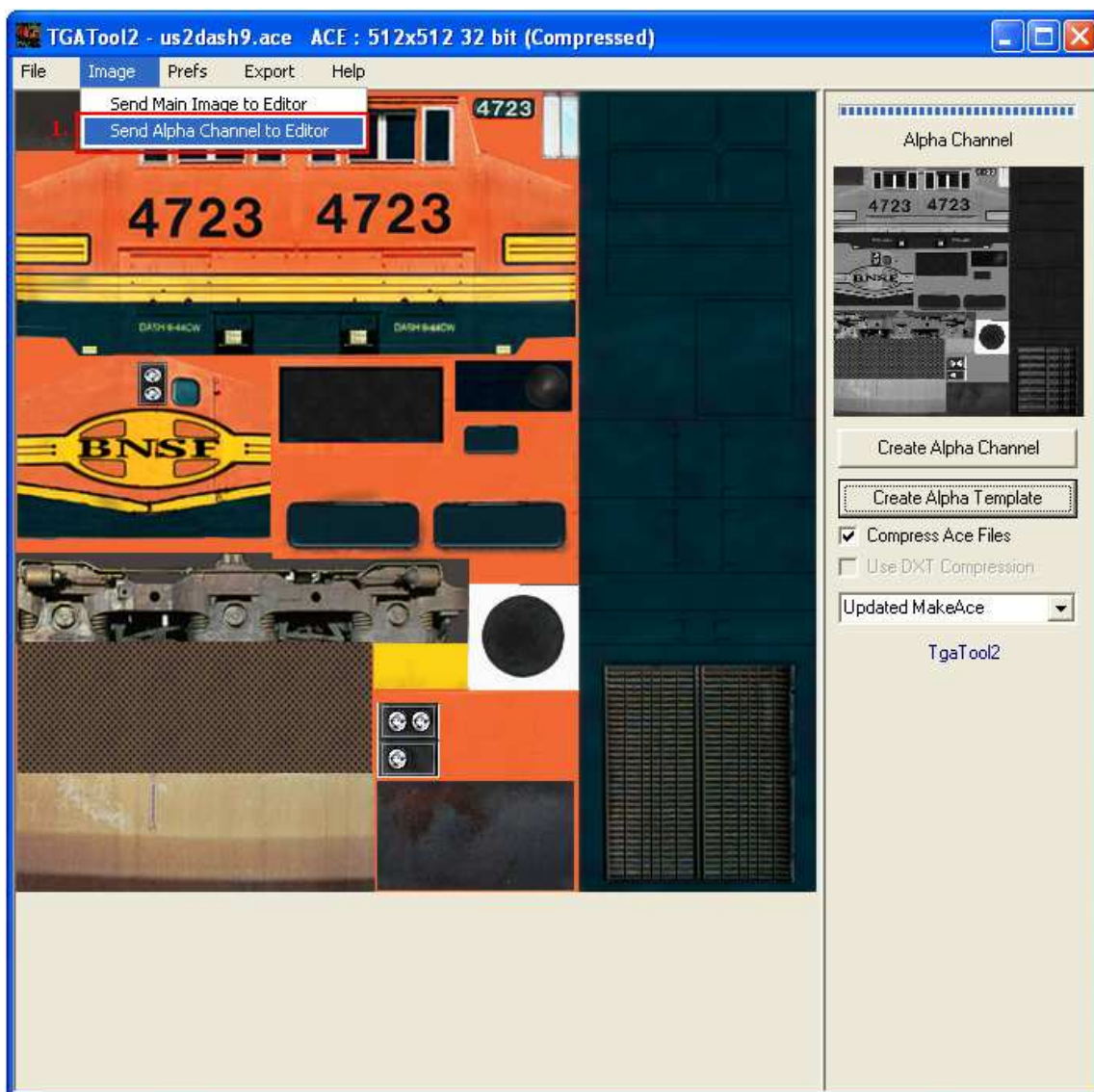


Imagen 9

Para editar el Canal Alpha (transparencia), nos dirigimos al menú y seleccionamos **Image / Send Alpha Channel to Editor**.

Una vez seleccionado esa opción, se nos abrirá una venta de Paint con la textura en blanco y negro que podremos modificar como se ha dicho antes. A su vez, la ventana del TGAtools2 se quedará en blanco, pero no os preocupéis, una vez que acabéis de modificar la transparencia y lo guardéis en el Paint, la ventana del programa volverá a su estado anterior. (Ver imágenes 10 y 11)

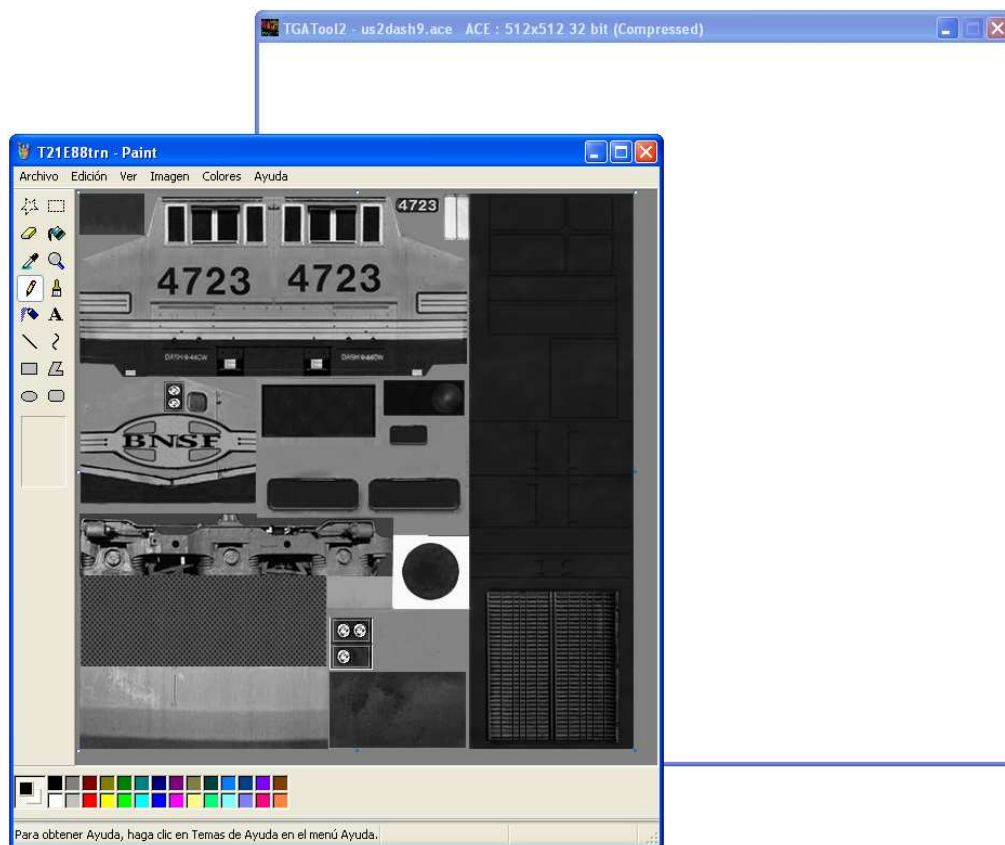
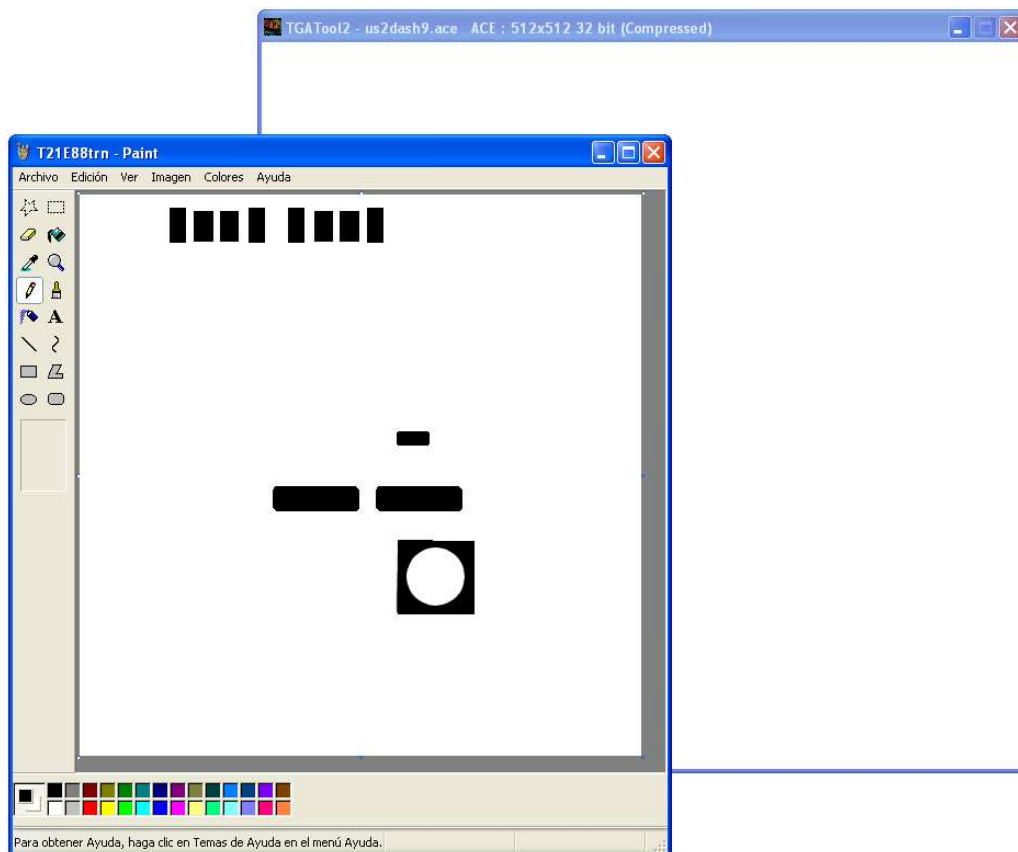


Imagen 10



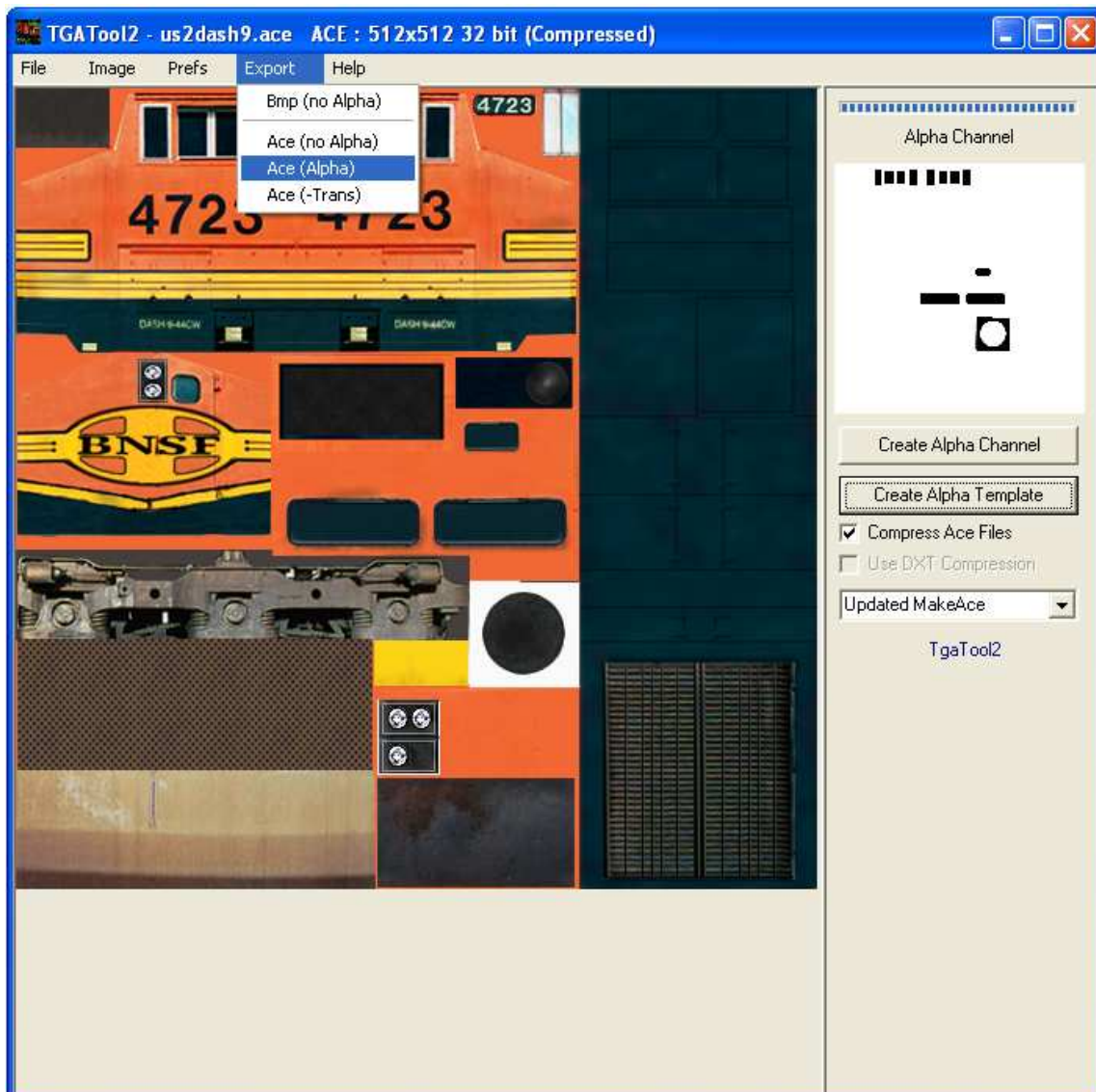
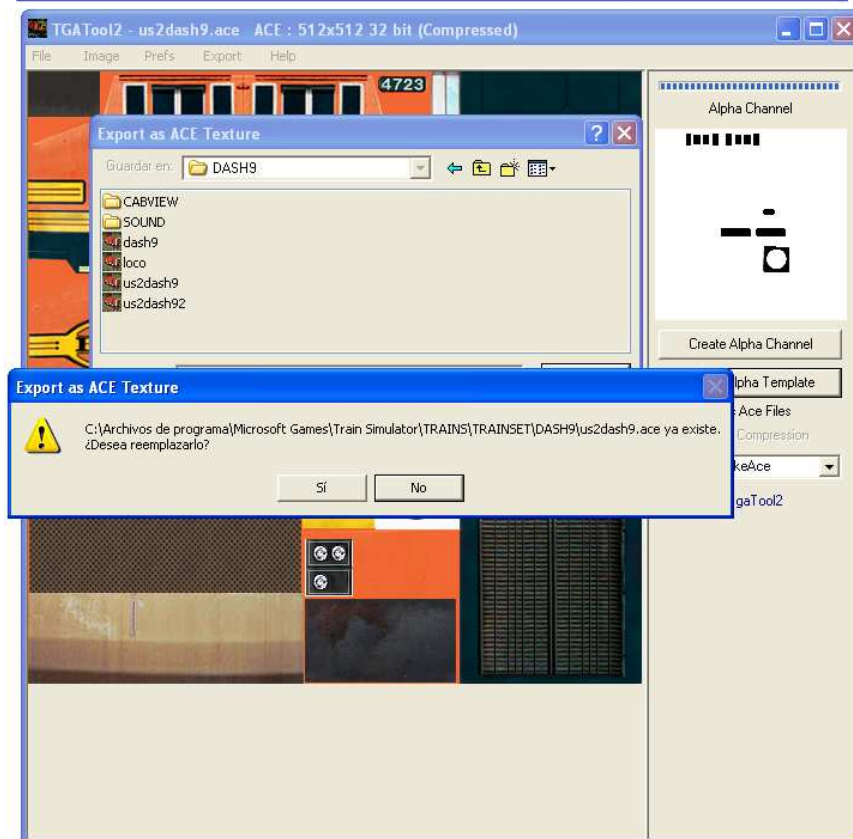
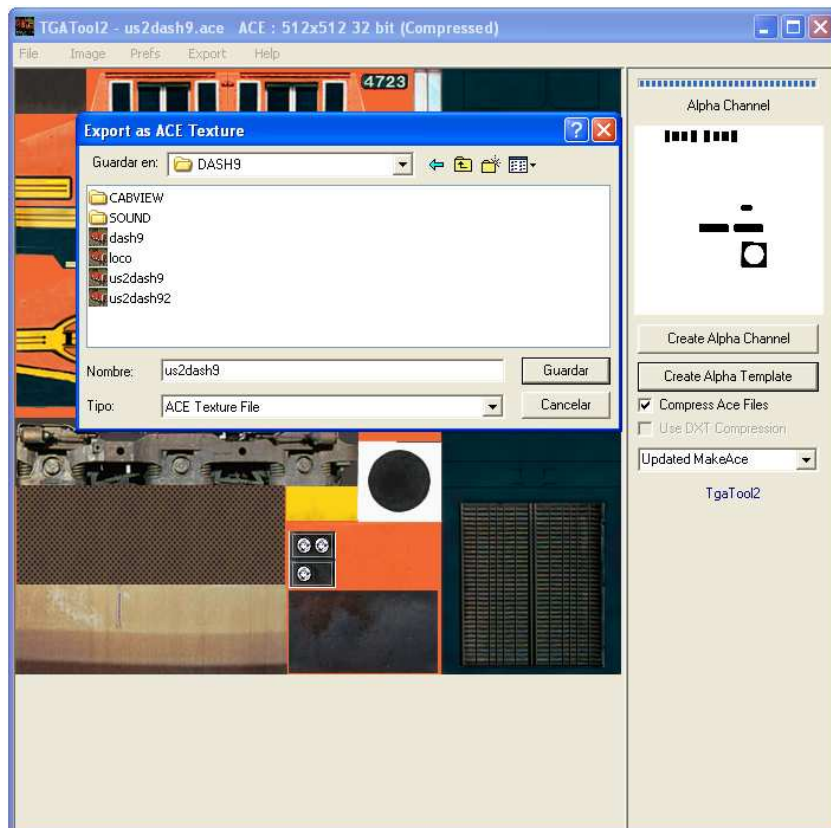


Imagen 12

Como ya dije antes, la ventana vuelve a estar como antes y las transparencias están ya terminadas. Para finalizar y guardar nuestro trabajo, vamos al menú y seleccionamos **Export / Ace (alpha)**.

Se nos abrirá una ventana donde elegiremos el lugar donde guardaremos el archivo y acto seguido seleccionáis **Aceptar**.

Si vais a sobrescribir la textura encima de otra, os recomiendo que tengáis guardada una copia de seguridad de la textura que vais a sobrescribir, para evitarlos dolores de cabeza. (Ver imágenes 13 y 14)



Imágenes (13 y 14)

Vista del trabajo realizado:

Modelo sin transparencias



Modelo con transparencias hechas durante el tutorial



Conclusiones

Con este tutorial pretendo abrir las puertas a todos aquellos que no saben o les es dificultoso realizar transparencias en sus modelos, tanto objetos como trenes para MSTS.

Es un tutorial básico, con lo que no termina aquí el desarrollo de las transparencias. Jugando con los diversos editores que existen hoy día, se pueden conseguir acabados de suciedad, opacidad y otros muchos más efectos (daños en las lunas de los cristales, grabados, etc.) que son imposibles de realizar en un programa de edición tan básico como Paint.

De hecho, estoy seguro que cualquiera de los que lea el tutorial y lo siga al pie de la letra, puede complicar más este trabajo, para conseguir efectos mucho más bellos en los modelos 3D. Se comenta mucho en los foros el uso de Photoshop, Paint.net, etc. como editores de texturas para profesionales, con lo que, sería interesante y animo a todos los que lean este tutorial, que traten de aprender a utilizar algunos de esos programas. El trabajo de las transparencias será mucho más real, más vistoso y más profesional.

Con esto, termino el tutorial.

Espero que os haya servido de gran ayuda y espero haberos podido explicar muchas acerca de este método para la realización de transparencias, con un programa muy utilizado en MSTS para realizar repintados.

Y ya por último, espero que os haya gustado y os haya sido útil éste, mi primer tutorial y espero que no sea el último.

Un saludo y gracias a todos los miembros de Trensims.com sin ellos no podría saber nada sobre MSTS.

2008 Alberto San Millán Suances (Albermola)

P.D. Cualquier consulta, no dudéis en preguntarme en mi e-mail alberto-sanmillan@hotmail.com

Referente a derechos de autor

Este tutorial puede ser publicado en cualquier medio, con la única condición de mencionar el nombre del autor (Alberto San Millán Suances) y Trensims.com