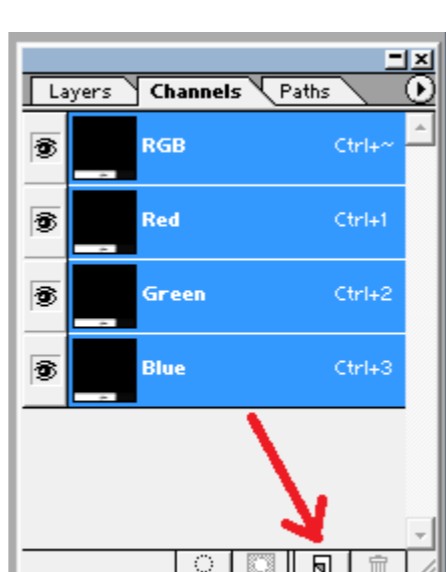
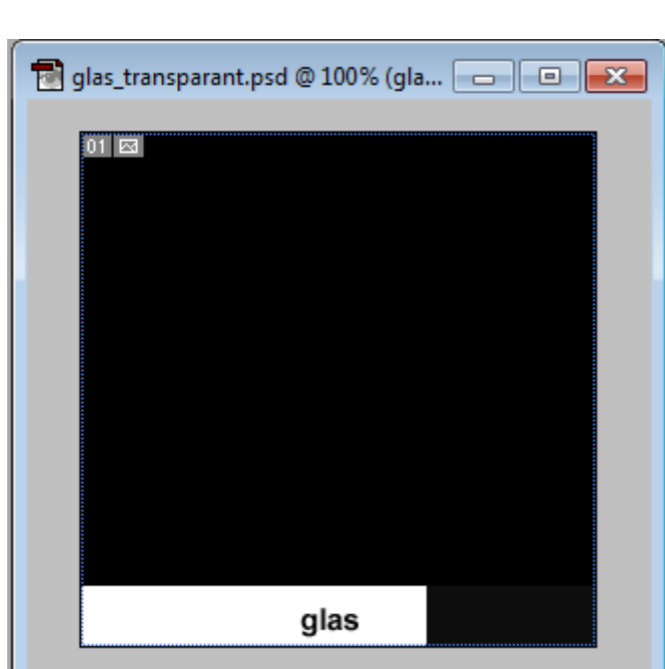


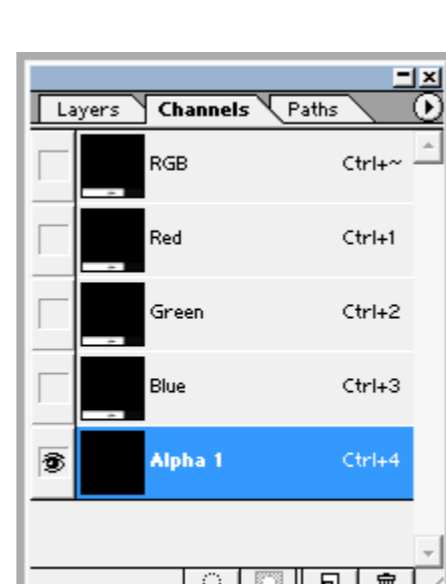
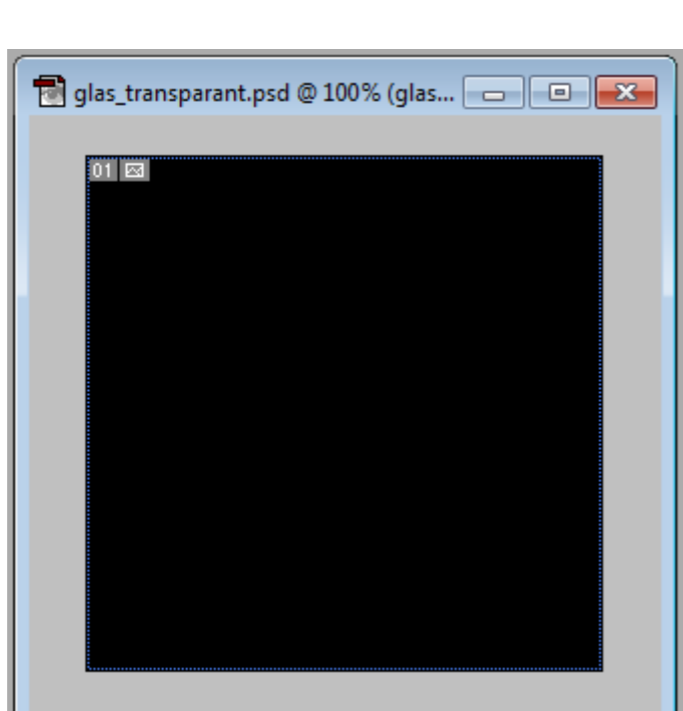
Maken en toepassen van een transparante texture voor toepassing voor een ruit (glas).

met 4 gradaties

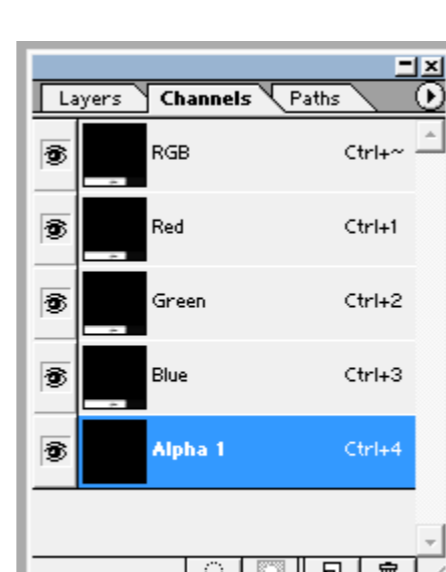
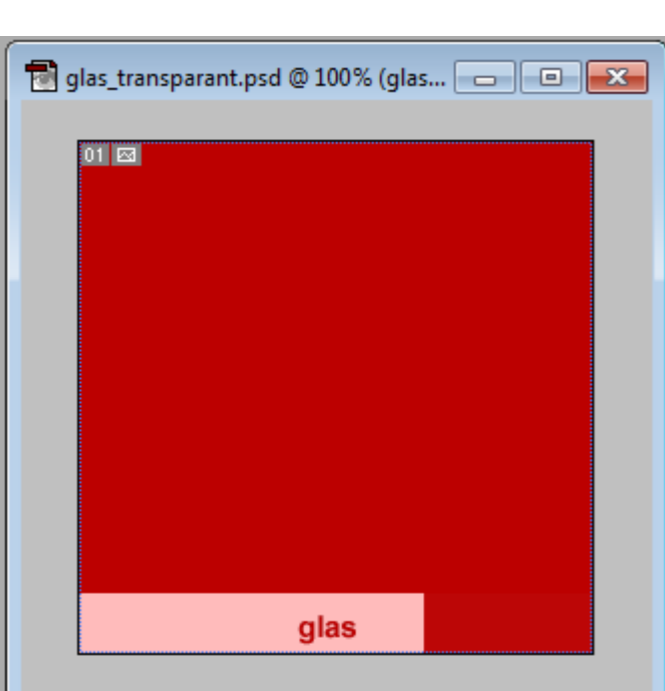


Maak met Photoshop een "normale" texture. (256x256 pixels) achtergrond zwart.

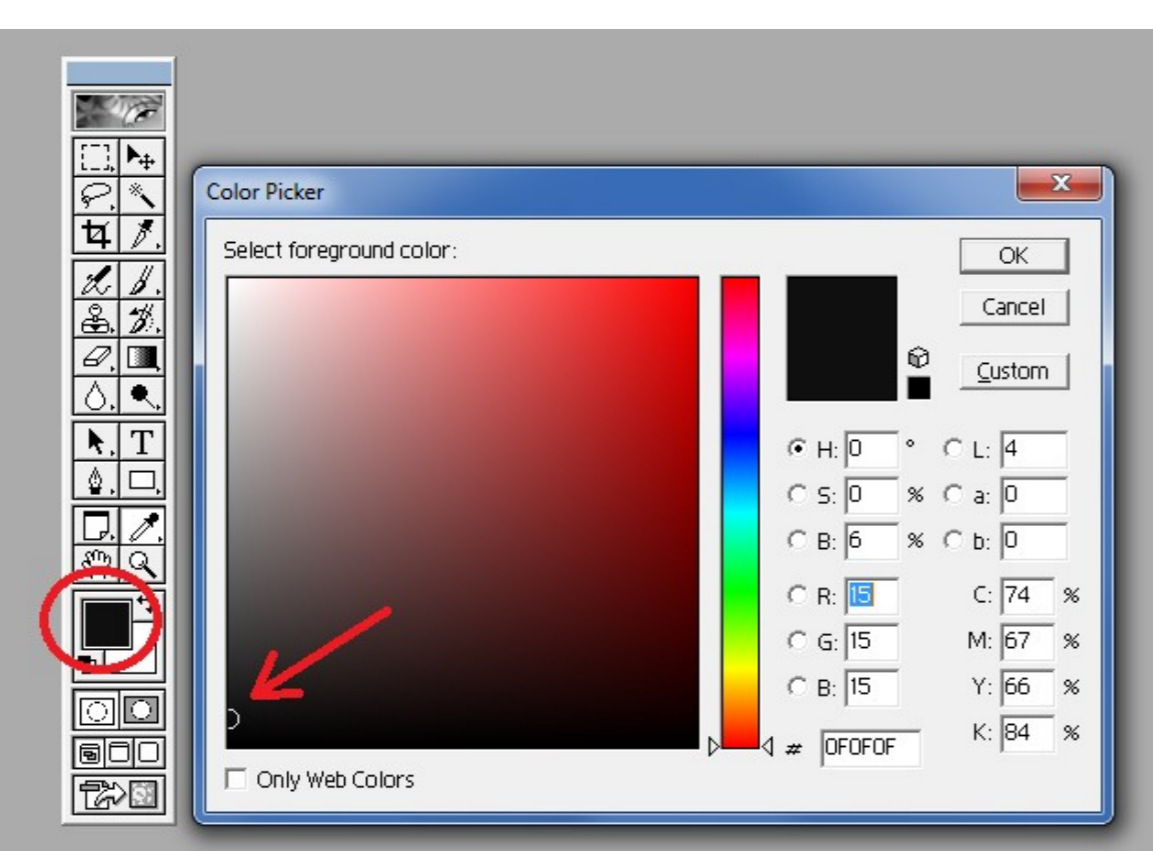
Voeg een Alpha channel toe (rode pijl)



Alpha channel

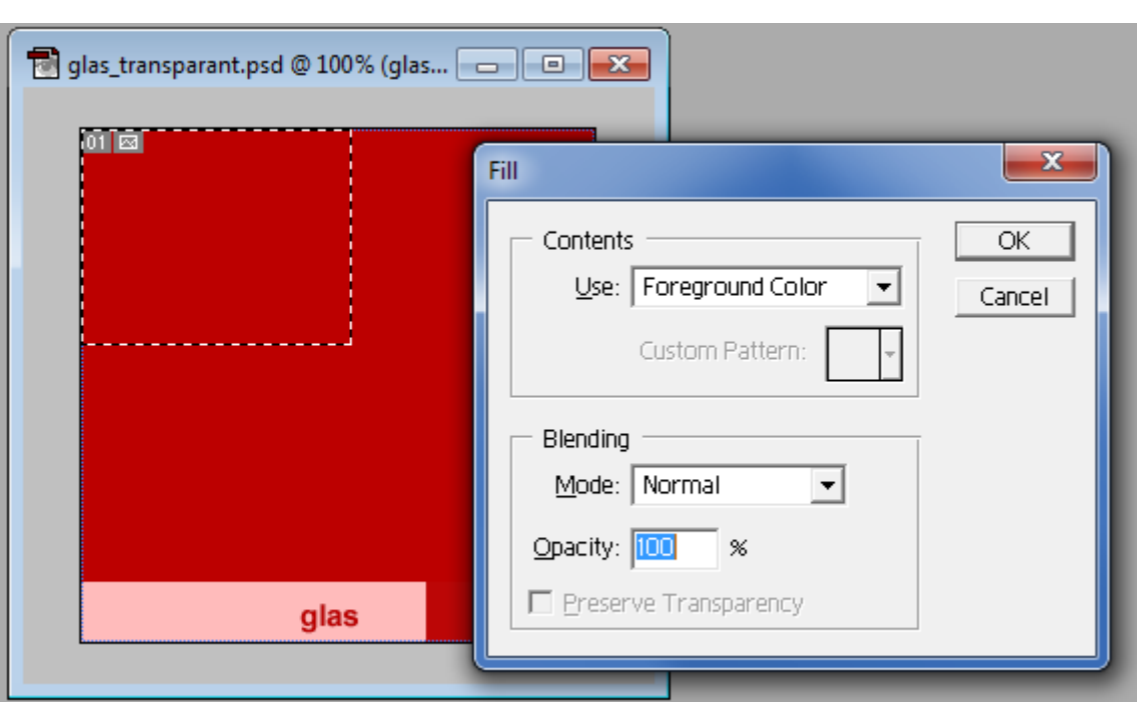


Selecteer alle Channels (klik op de oogjes) en maak het Alpha Channel het actieve channel (blauw)

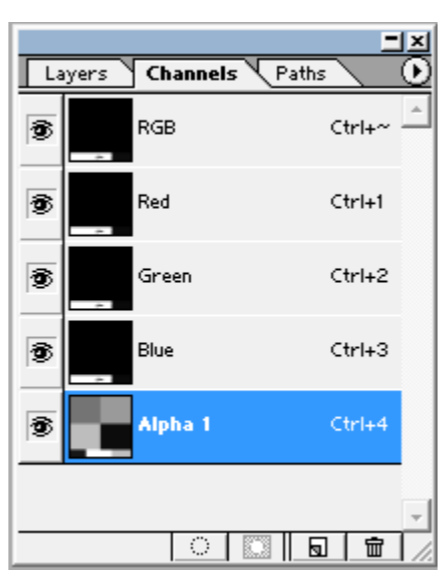
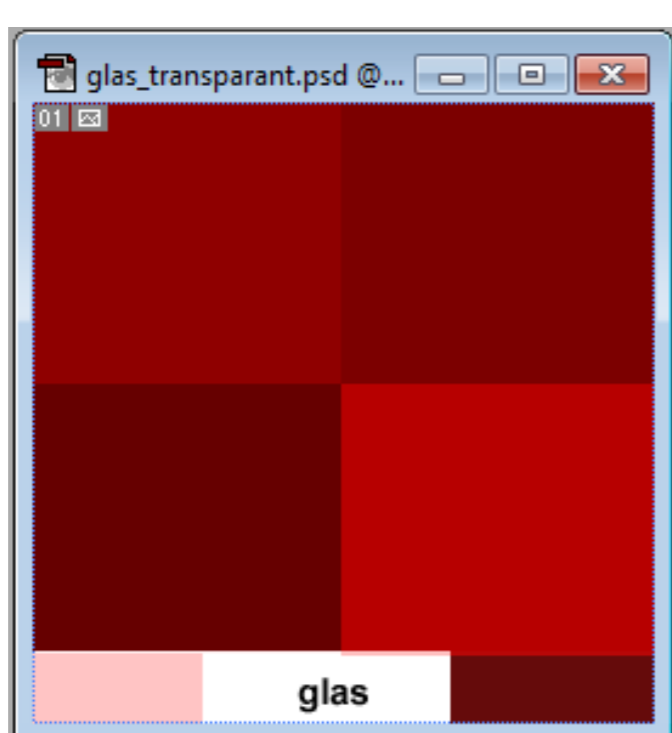


Kies een voorgrond kleur tbv van transparantie .

Zwart is 100% transparant, Wit is 100 niet transparant.



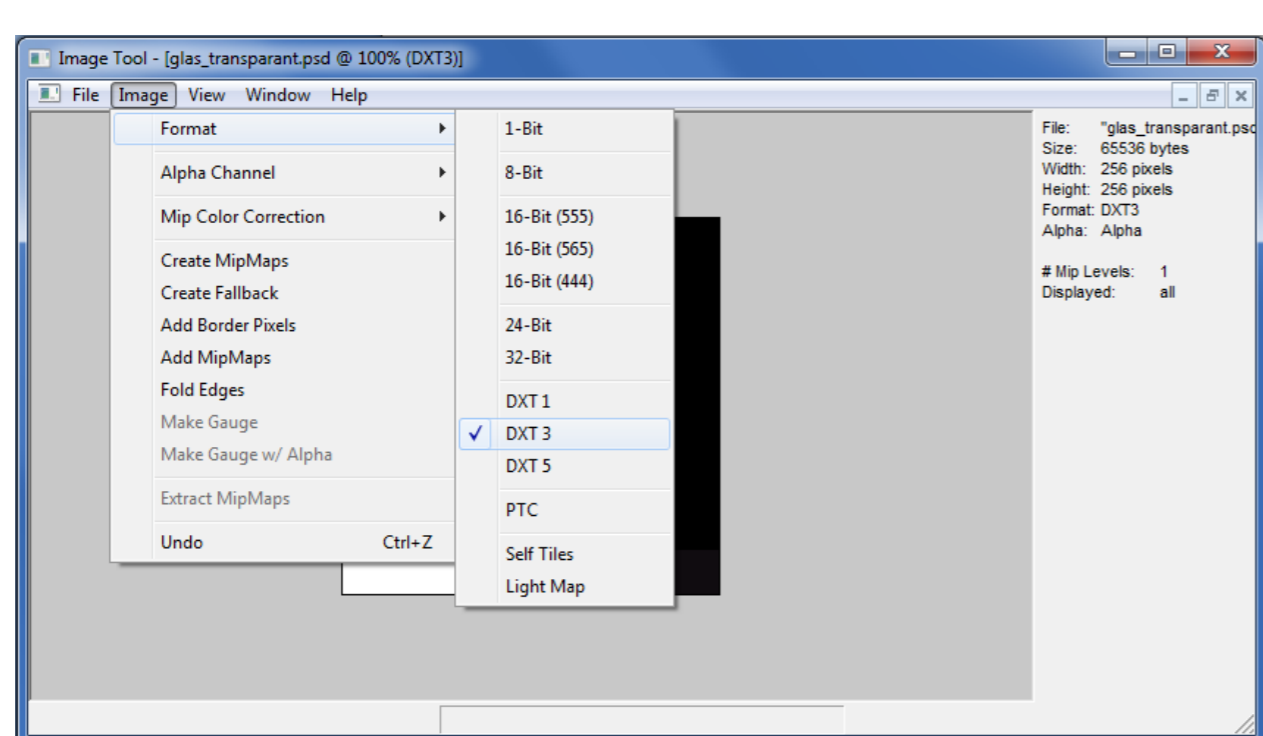
Selecteer het betreffende deel in het Alpha Channel en doe een "Fill" met de voorgrondkleur.



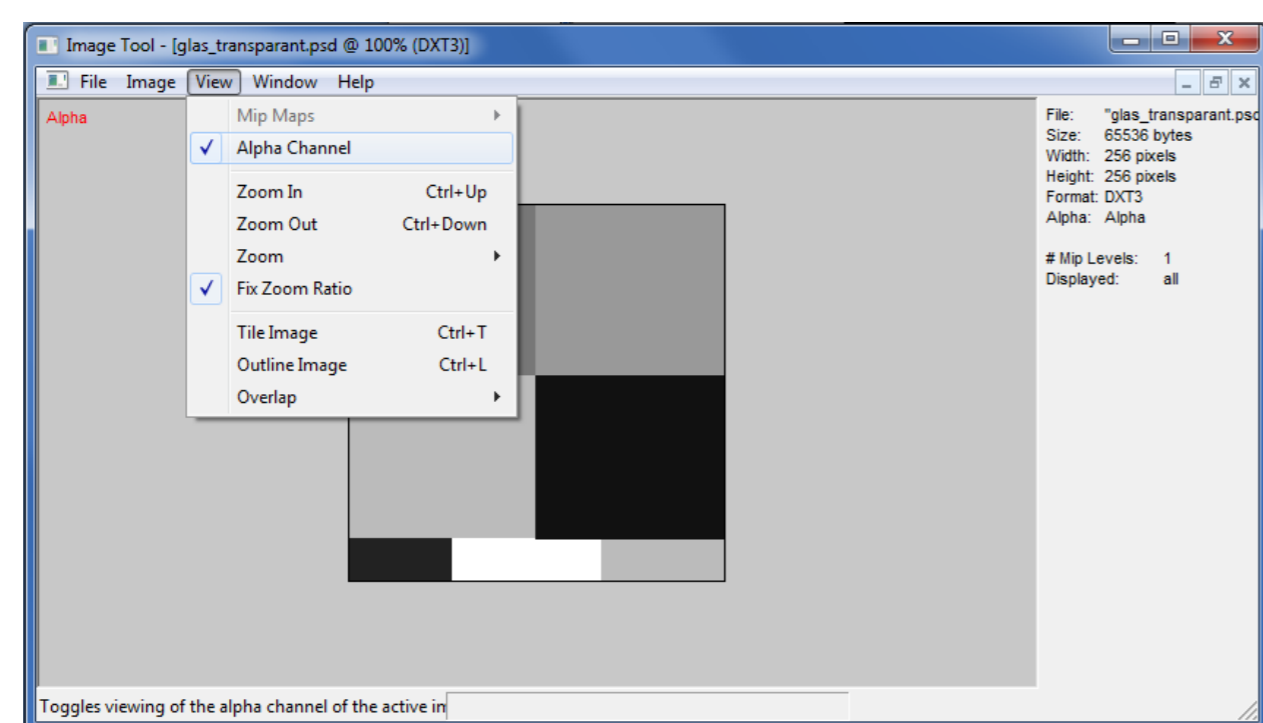
Herhaal dit voor de 4 gradatievlakken (in dit geval) en sla de texture op. Hiermee kunnen uit 4 gradaties in de kleur van het glas worden gekozen.



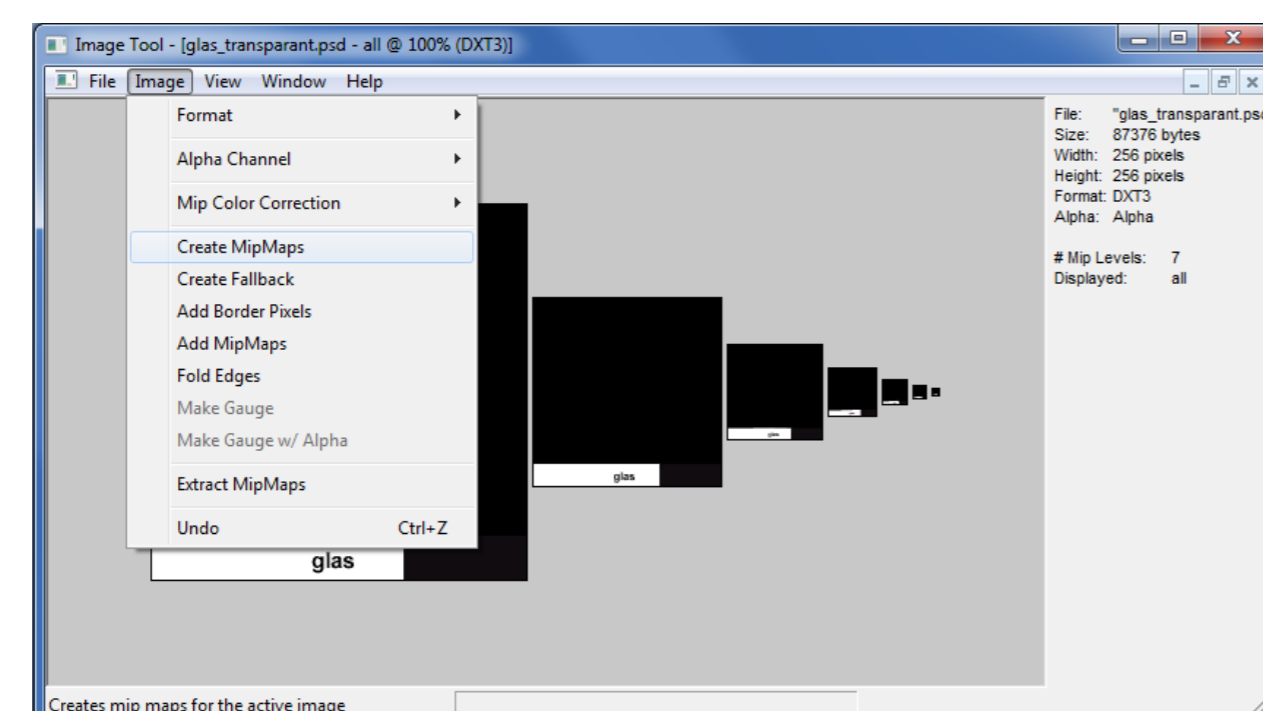
Laadt de texture in de Image Tool (alles is zwart)



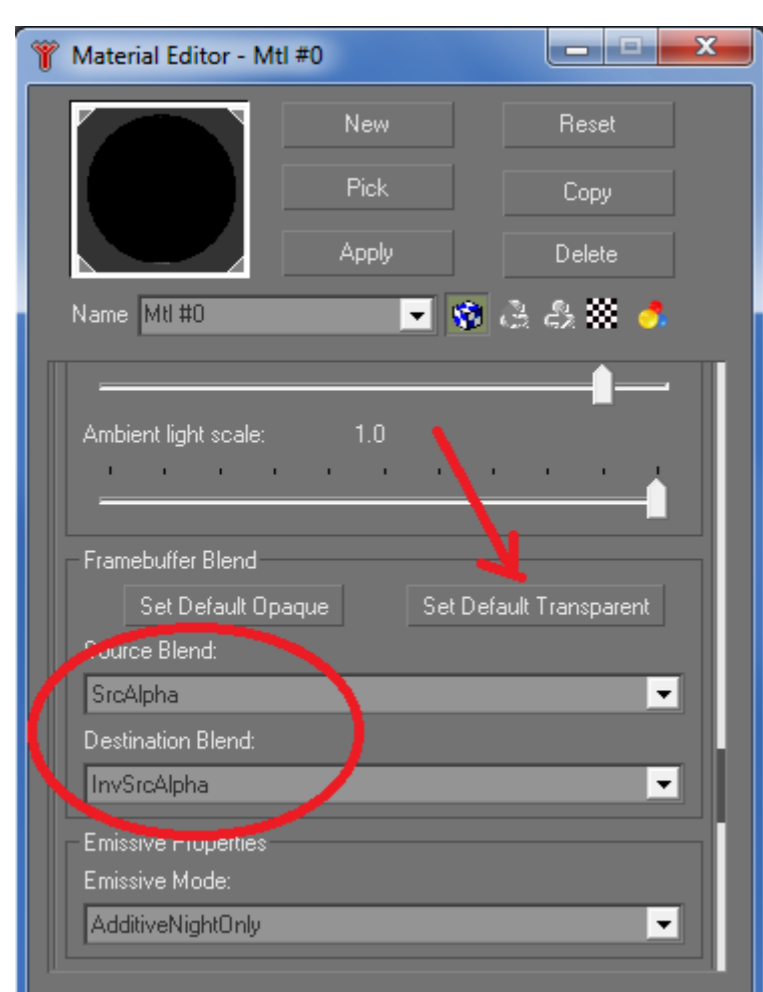
Zet de texture om naar DTX3 (4bits voor de transparantie gradatie)



Doe een View > Alpha Channel ter controle van het Alpha Channel



En Create Mipmaps Sla de texture vervolgens op als .DDS bestand in de Texture map.



In Gmax, kies de texture en klik in de Material Editor op de knop "Set Default Transparent" om het Alpha Channel te activeren in het model.