

## HANDLEIDING TGATOOL 2.

Het bewerken van .ACE files voor MSTs in TGATOOL2.

- 1. TGATool2 openen (fig.1).
- 2. Klik op "Prefs" (Preferences/voorkeuren).
- 3. Klik op "Select Editing Program" (Selecteer edit/grafisch programma) (fig.1).

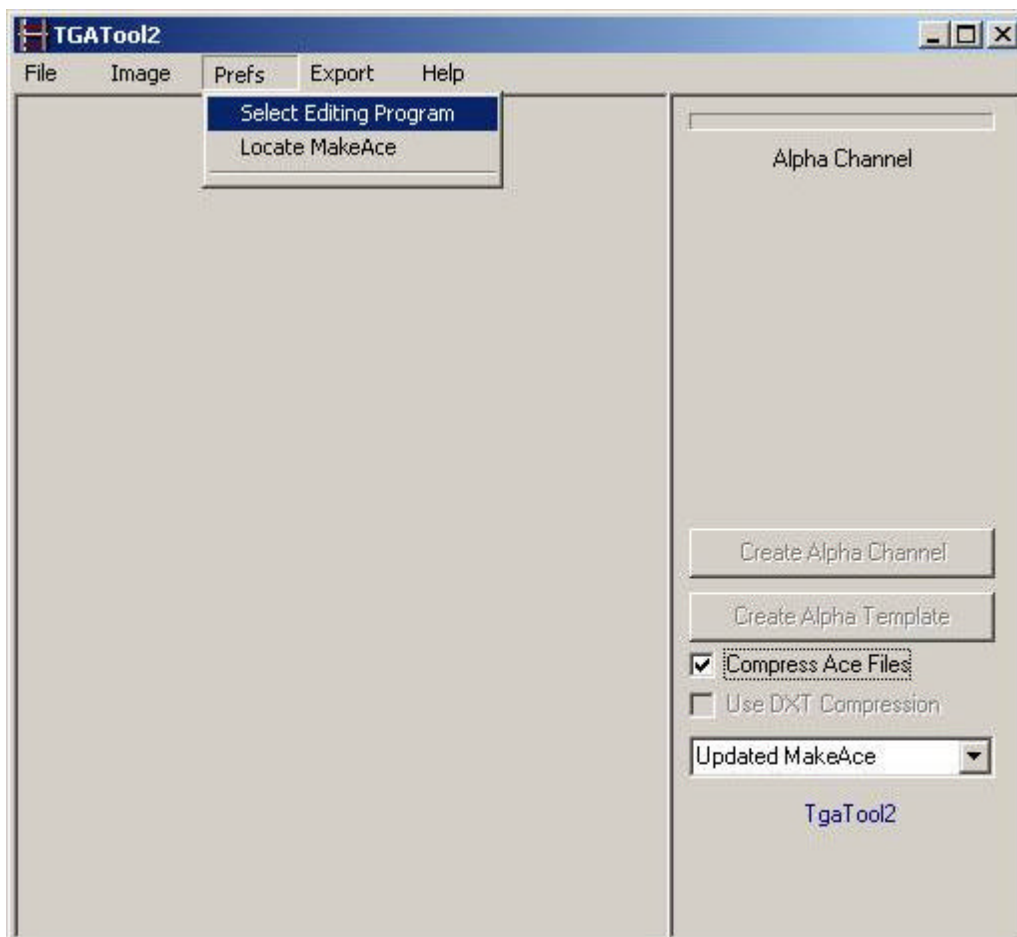


Fig.1

- 4. Zoek de directory op van uw favoriete grafische programma (fig.2).
- 5. In het voorbeeld kiezen we voor Paint Shop Pro 7 (fig.2).
- 6. Selecteer van het programma de ".exe" (executable) (fig.2)..
- 7. Klik vervolgens op "Openen", TGATool2 zal nu dit programma gebruiken om de ".ACE" bestanden te bewerken.



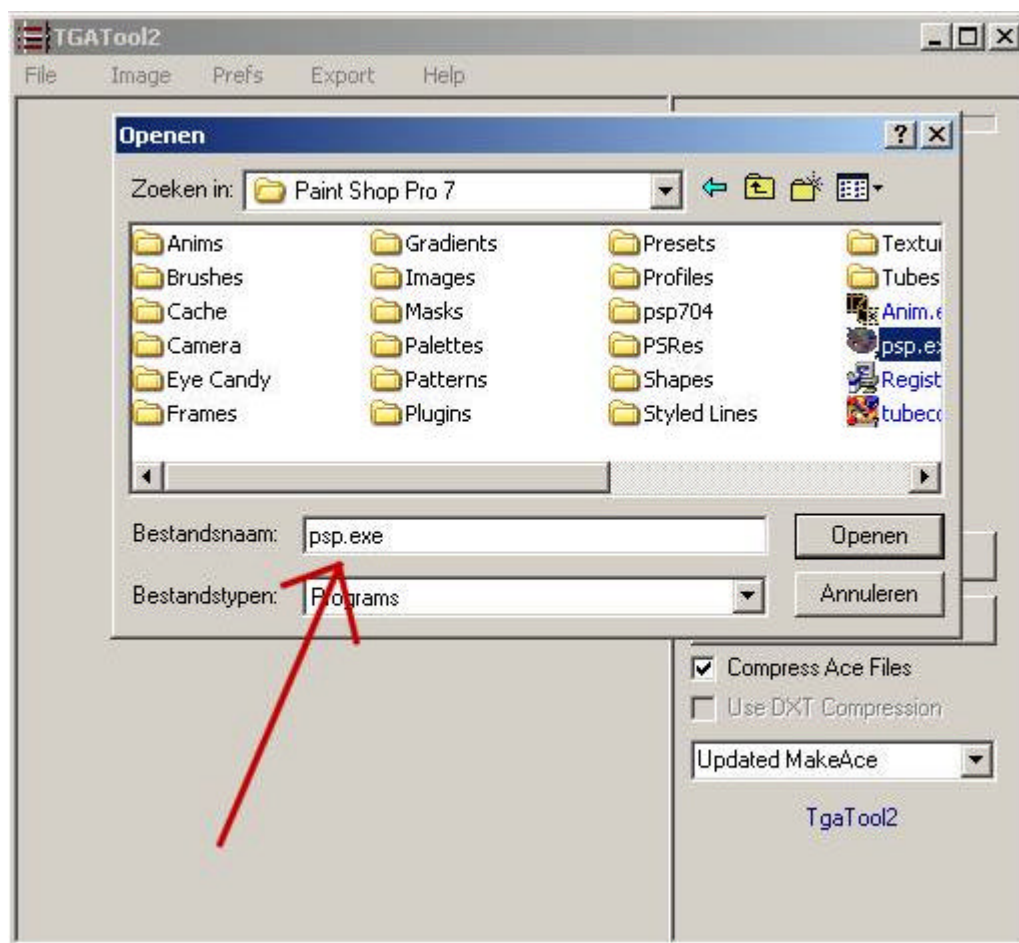


Fig. 2



- 8. Klik in TGATool2 op “File”en daarna op “Load” (fig.3).

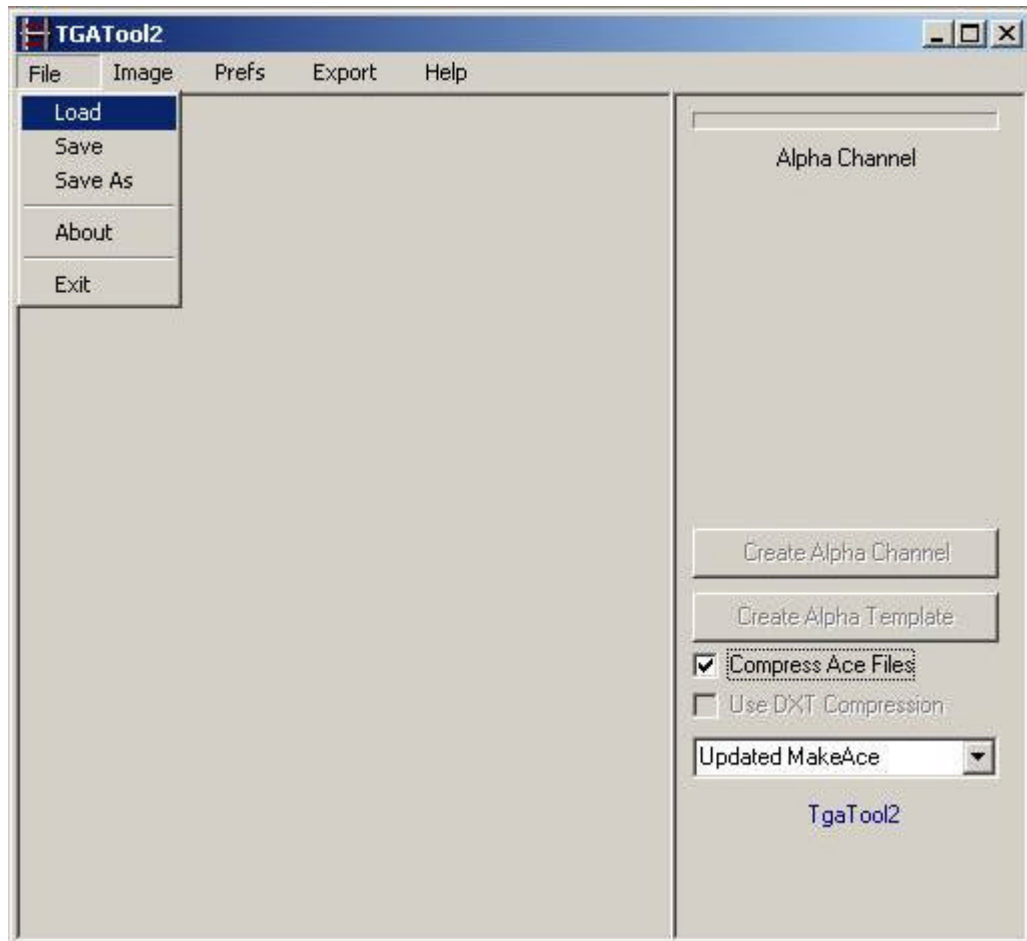


Fig. 3



- 9. Kies bij “bestandstypen” voor “ACE Image” (fig.4).
- 10. Zoek nu de “ACE” file op, die u wilt bewerken (fig.4).
- 11. Klik vervolgens op “Openen” (fig.4).
- 12. Zoals u ziet is de gekozen “ACE” file ingeladen in TGATool2.

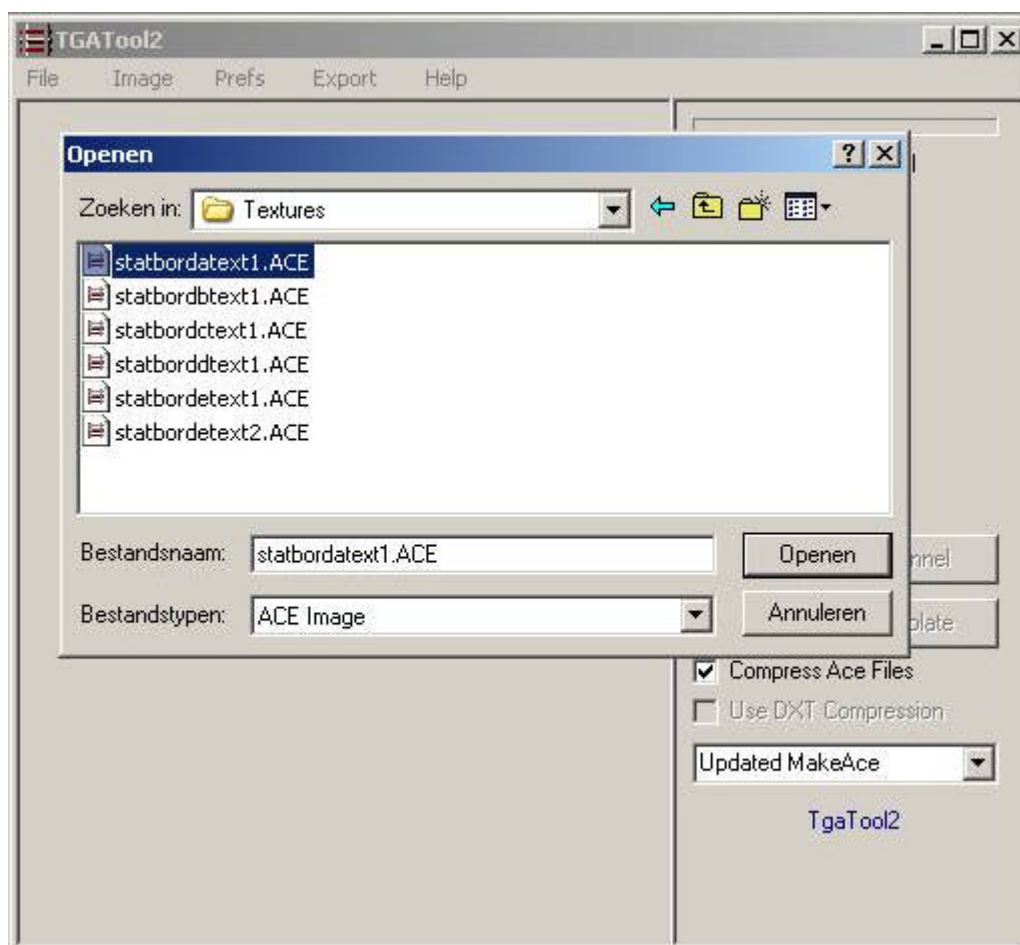


Fig. 4



- 12. Kies voor “Image” en daarna voor “Send Main Image to Editor” (fig.5).
- 13. Vervolgens opent TGATool2 de texture in het gekozen Edit programma.

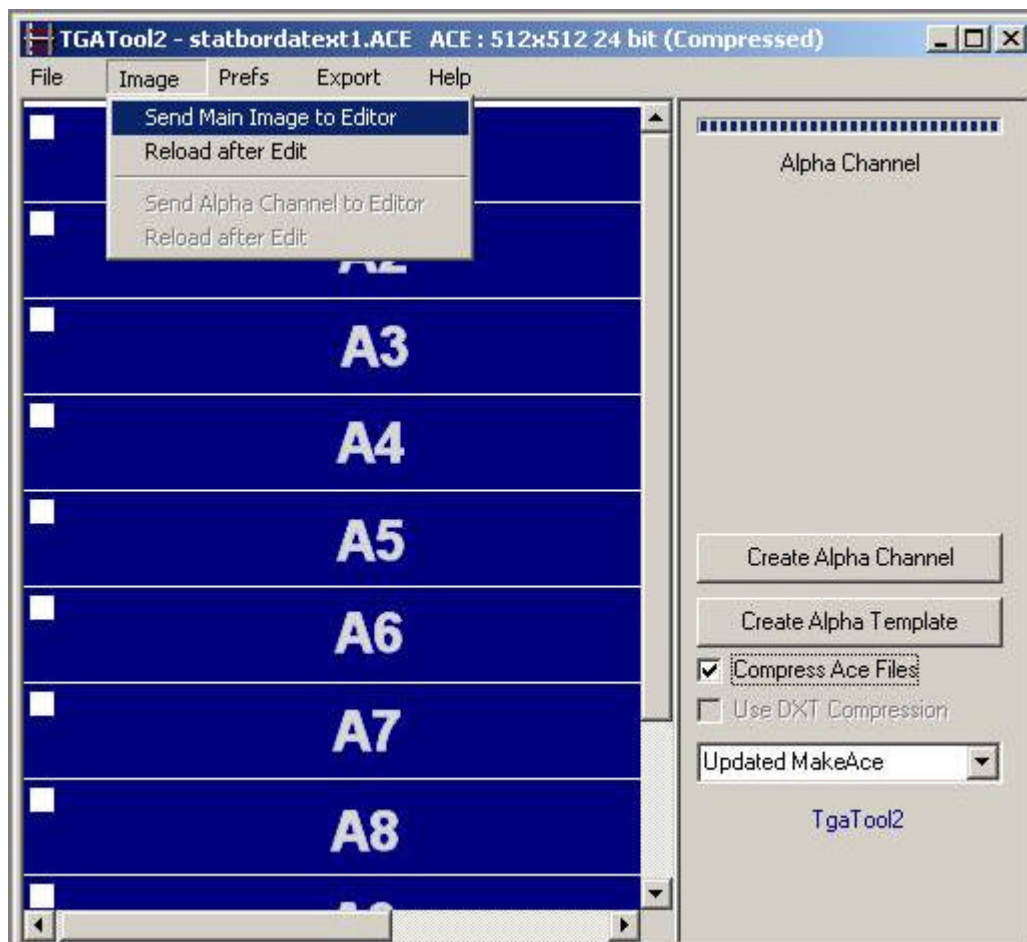


Fig. 5



- 14. Wijzig de texture in het Edit programma (fig.6).
- 15. Als de texture klaar is drukt u op "Save" dus niet op "Save as" (fig.6).
- 16. U kunt nu het Edit programma sluiten.

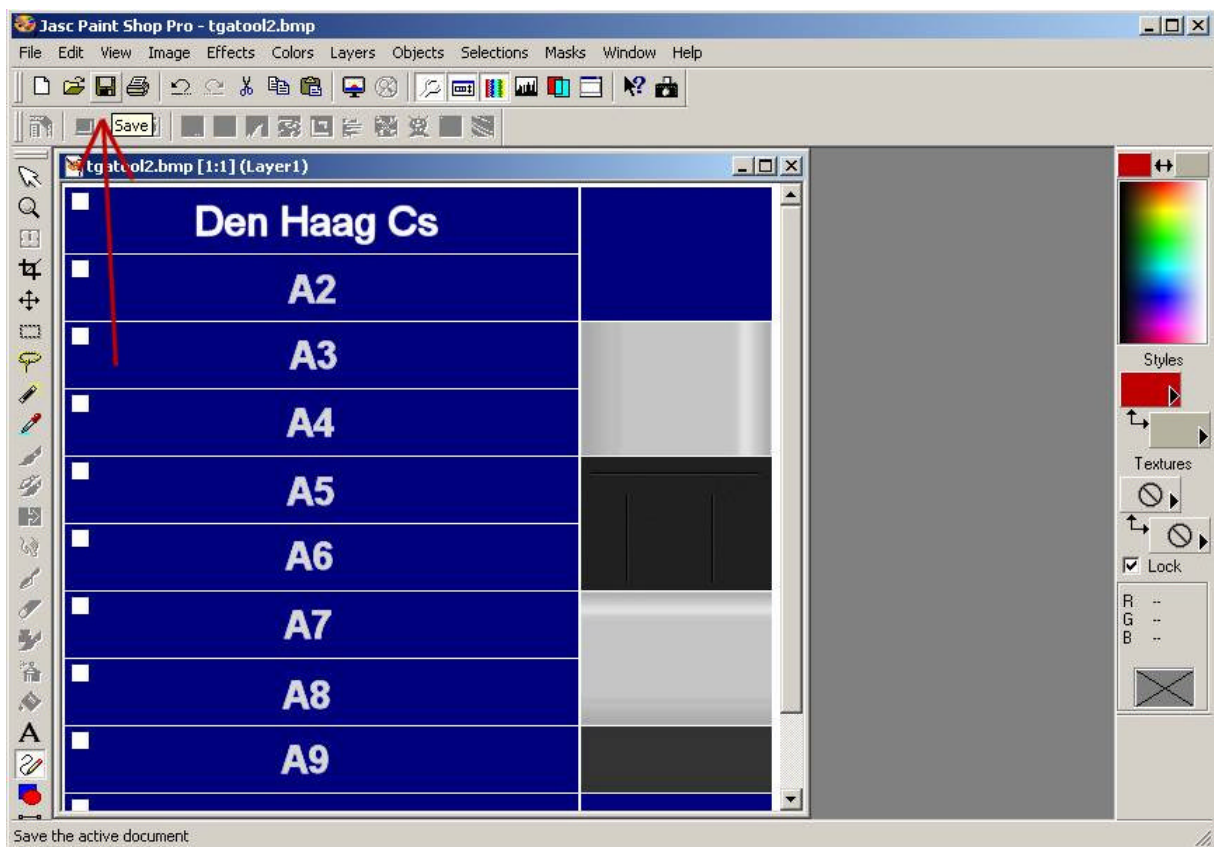


Fig. 6



- 17. Kies in TGATool2 voor "Image" en dan voor "Reload after Edit" (fig.7).
- 18. TGATool2 laadt nu de bewerkte texture uit het Edit programma. (fig.7).

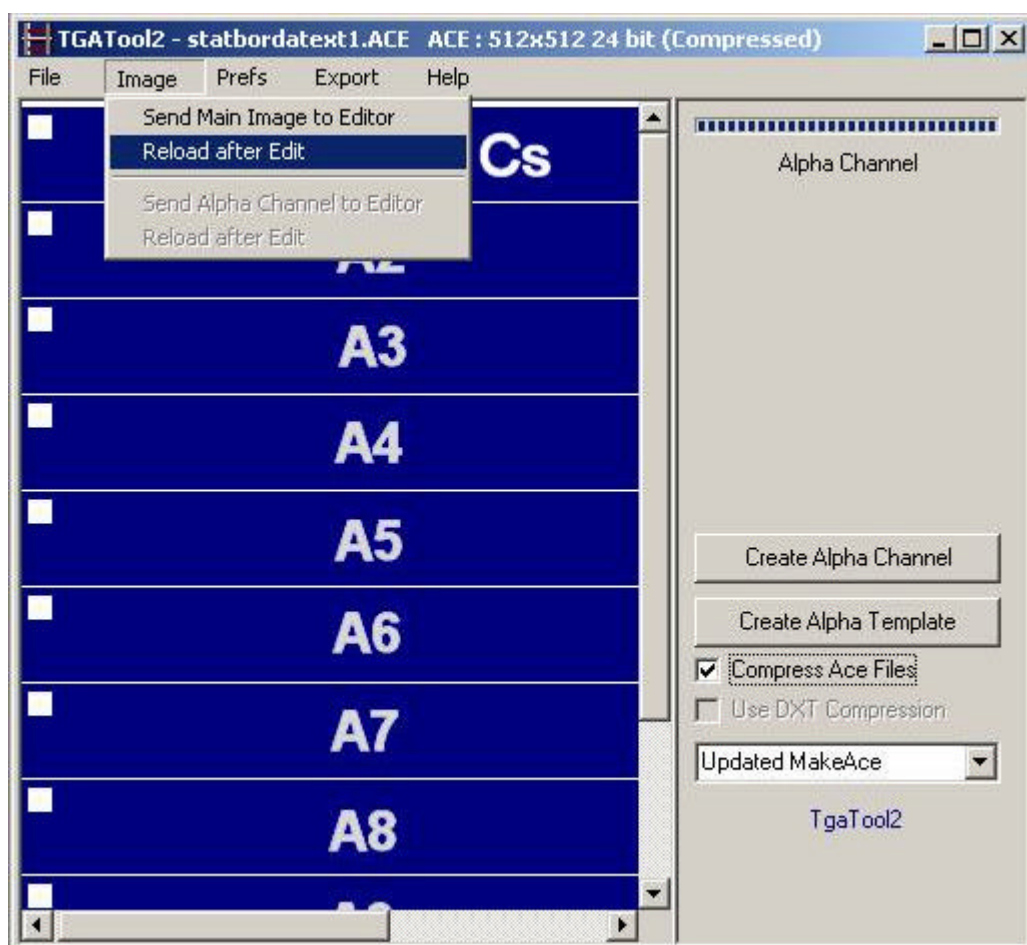


Fig. 7





- 19. Nu moet de texture weer als "ACE" file worden opgeslagen.
- 20. Kies voor "Export" en dan voor "Ace (no Alpha)" (fig.8).

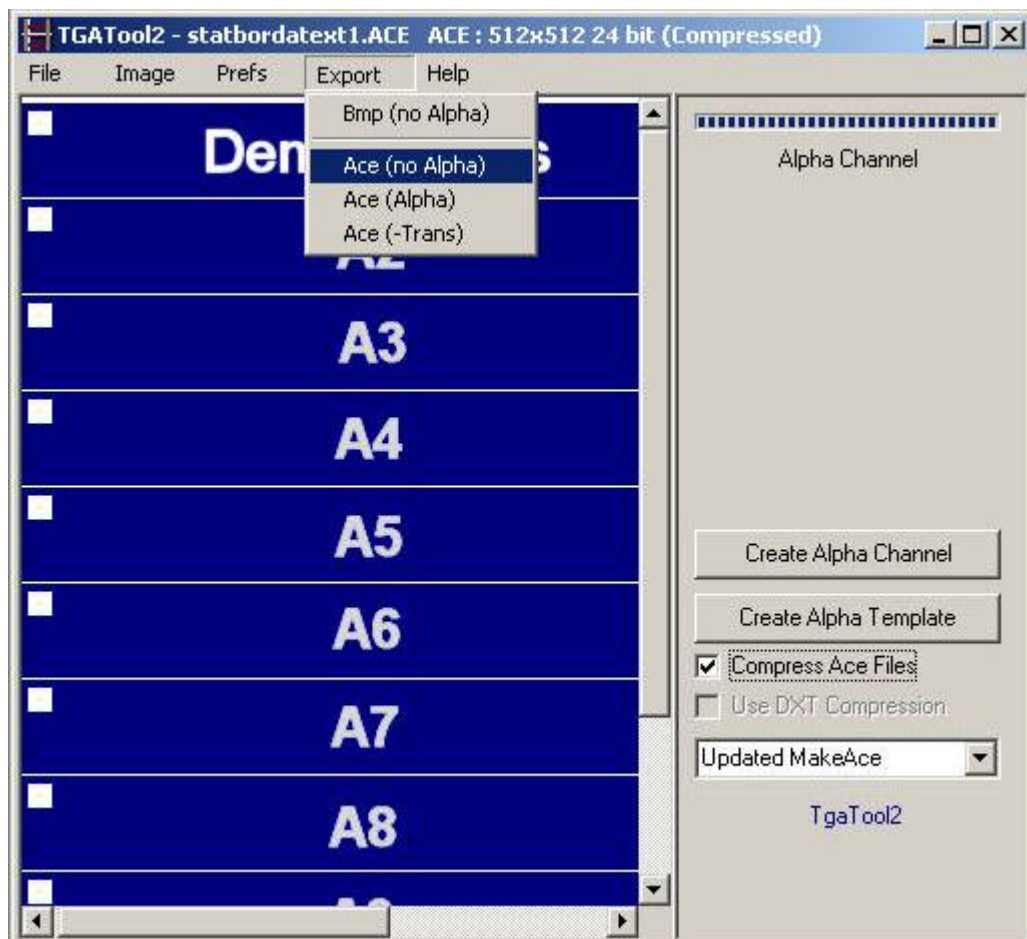


Fig. 8





- 21. Kies de goede map met uw “ACE” files en sla de veranderingen op (Fig.9).
- 22. TGATool2 exporteert dan de bewerkte texture naar “ACE”

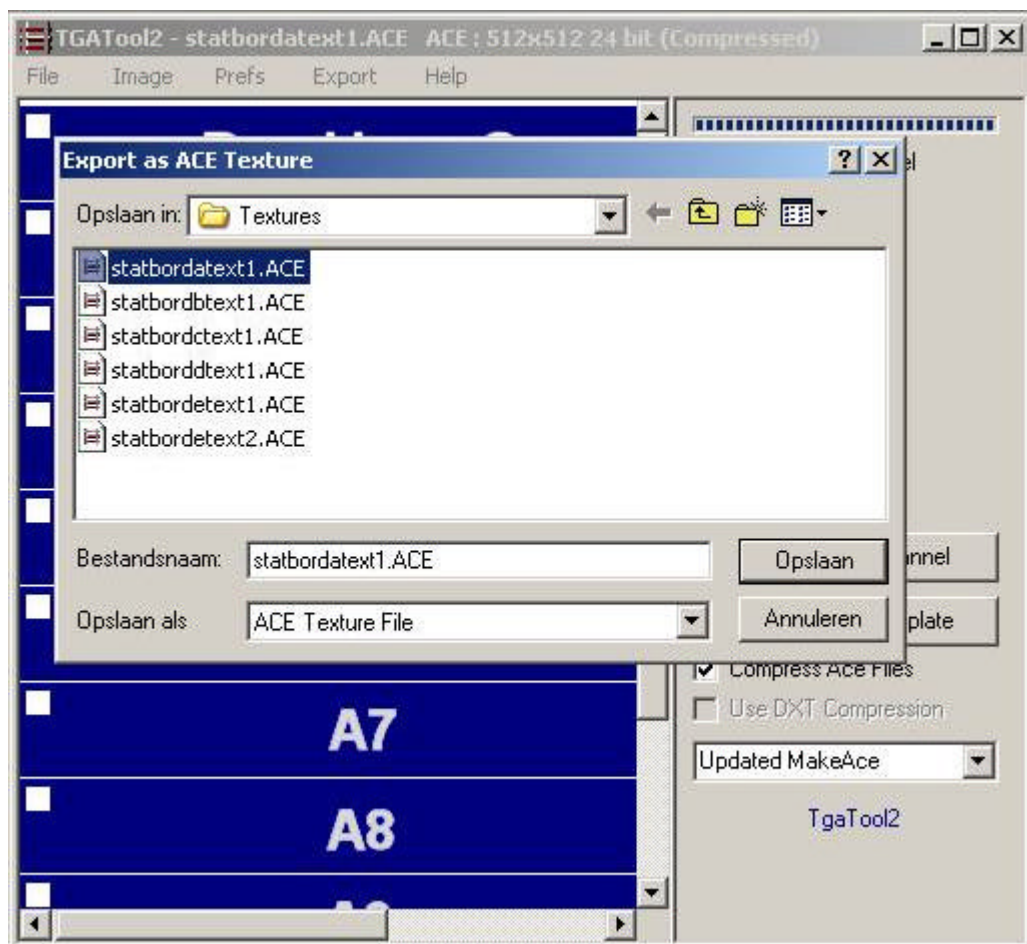


Fig. 9

KLAAR!



## HANDLEIDING TGA-TEXTURES (ALPHA) MAKEN MET TGATool2

Het maken van textures voorzien van alpha-kanalen (TGA) met TGATool2.

- 1. TGATool2 openen.
- 2. Klik op "File" en daarna op "Load" (Fig.1).

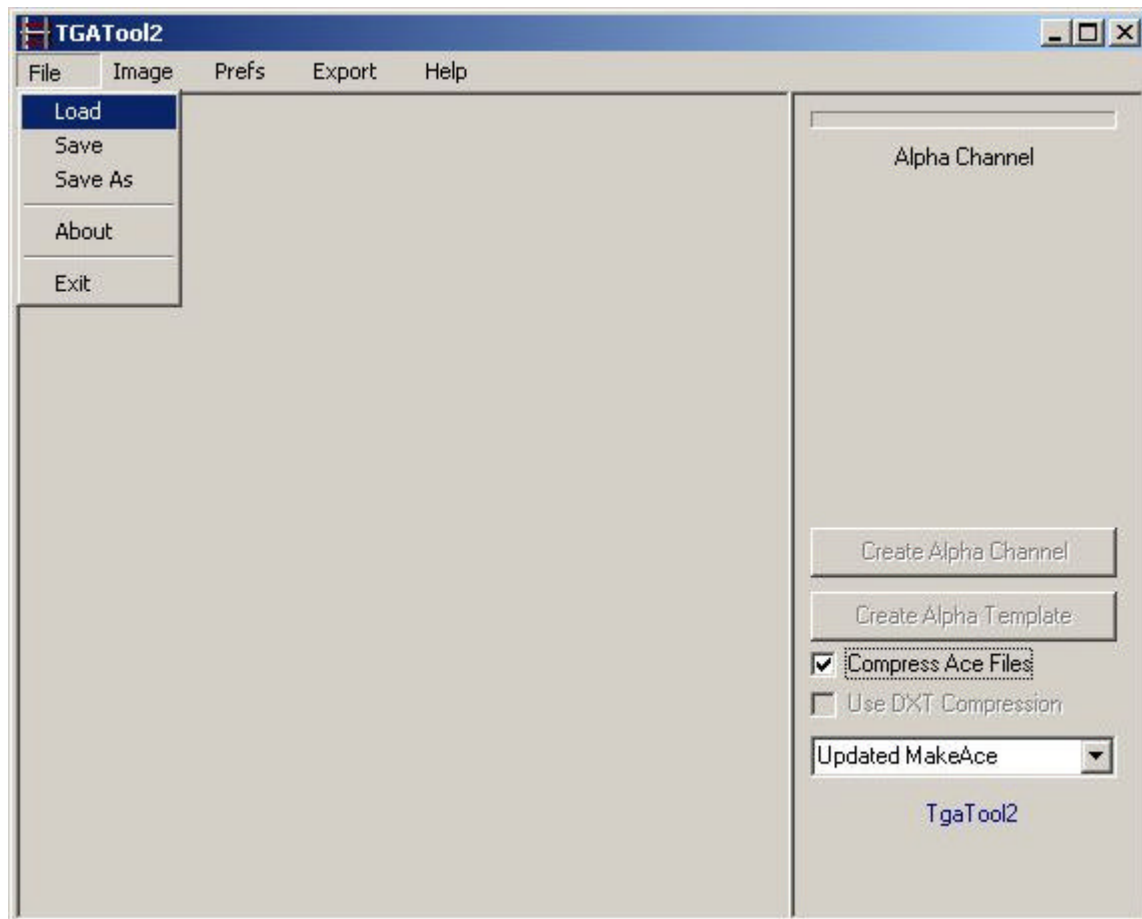


Fig. 1

- 3. Zoek uw texture op waar u een "Alpha kanaal" aan wilt toevoegen (Fig.2).
- 4. Dit kan een "BMP" of een "ACE" file zijn.
- 5. In dit voorbeeld gaan we uit van een "BMP" file.
- 6. Kies bij "bestandstypen" voor "BMP Image", klik uw "BMP" file aan en kies voor "Openen" (Fig.2).



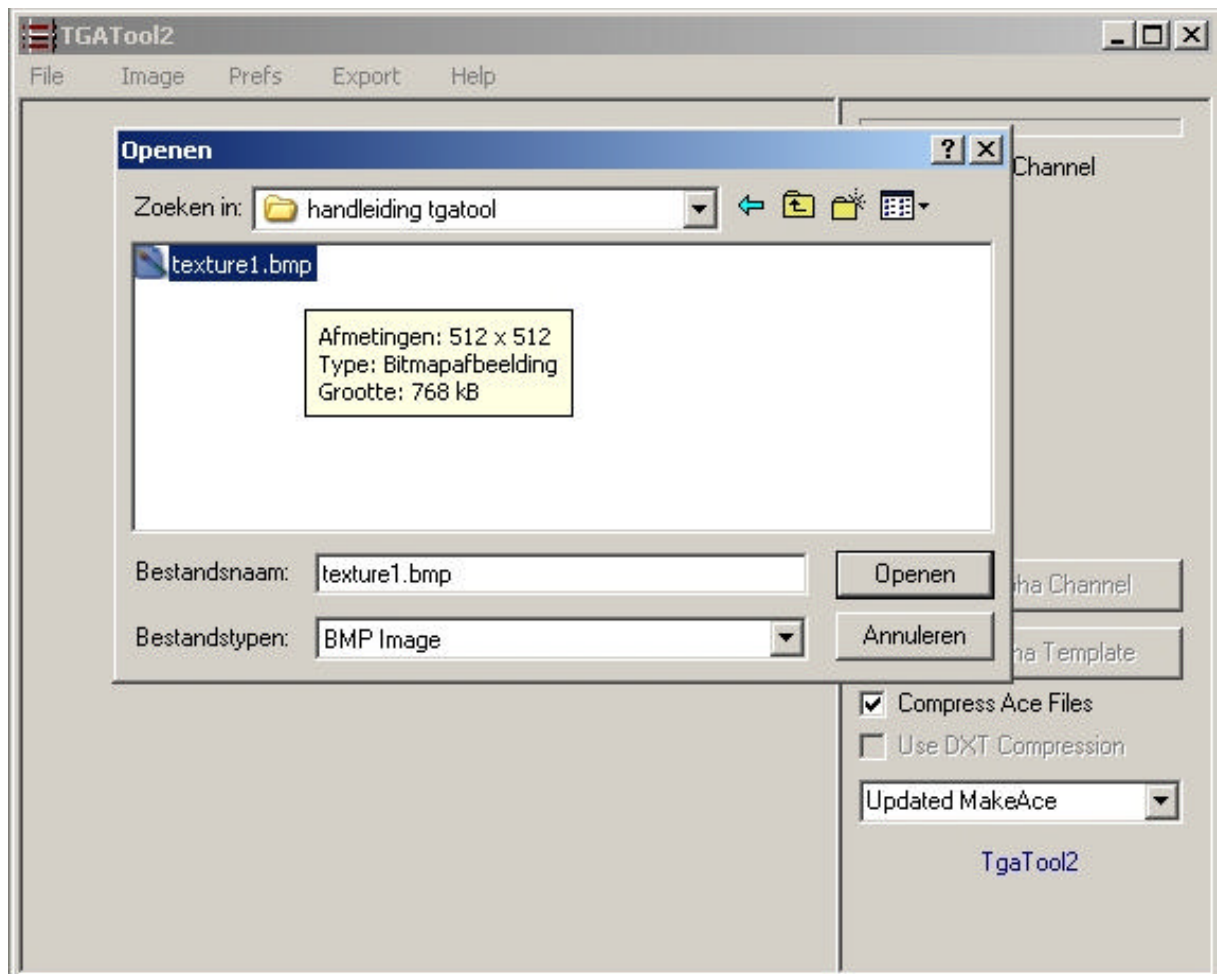


Fig. 2

- 7. Uw texture wordt ingeladen in TGATool2.
- 8. Kies vervolgens aan de rechterkant van het scherm van TGATool2 voor "Create Alpha Template"
- 9. Een nieuw schermje opent zich, klik op "Ok" (Fig.3).



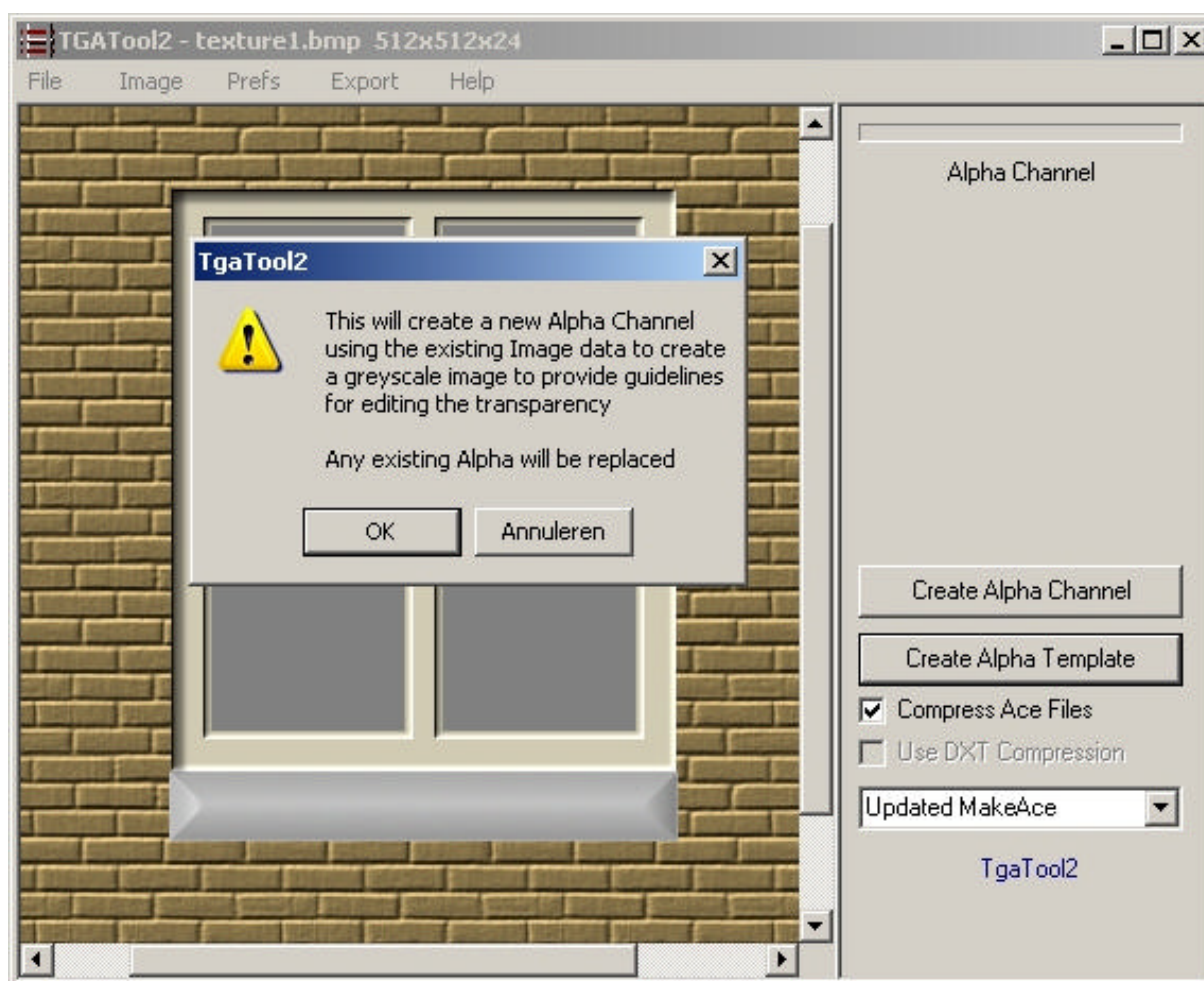


Fig. 3

- 10. Er wordt nu een zwart-wit beeld van uw texture aangemaakt aan de rechterkant van het scherm van TgaTool2, dit is het "Alpha Kanaal" (Fig.4).



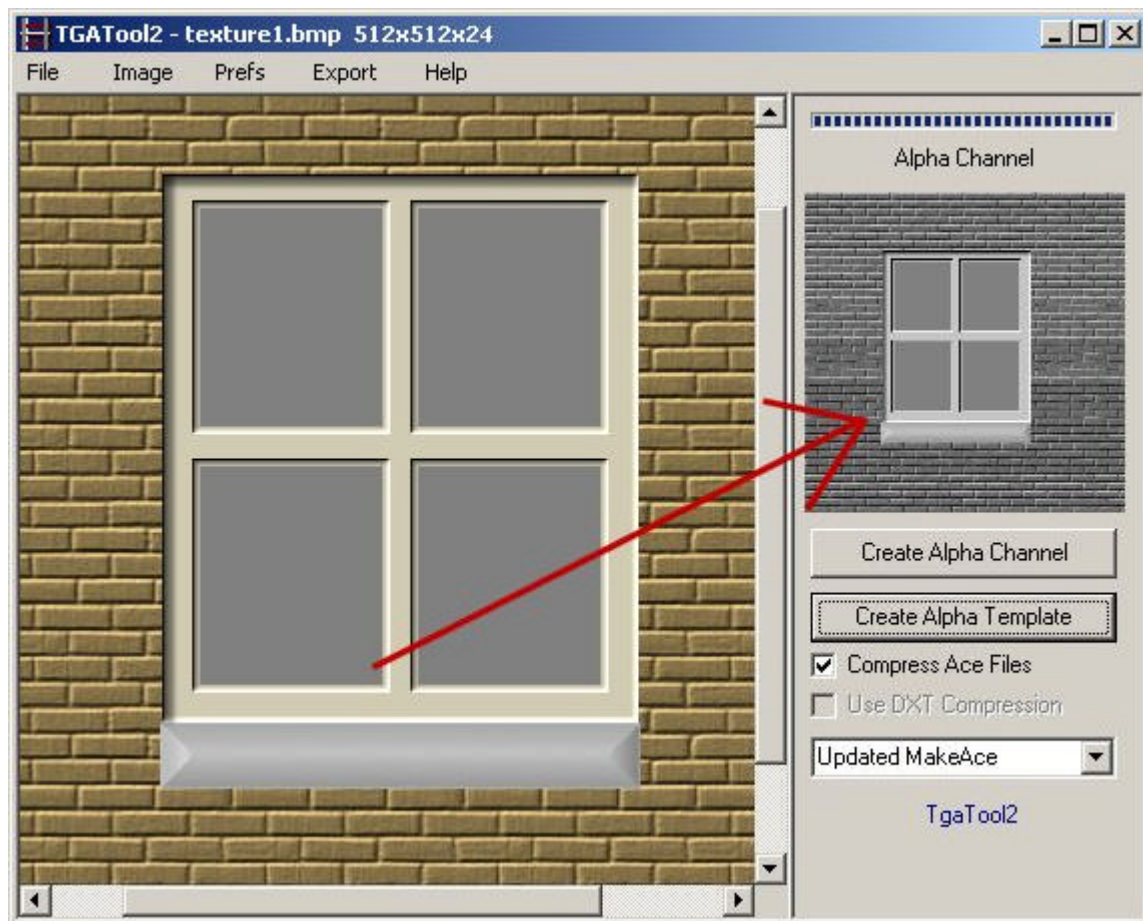


Fig. 4

- 11. Kies vervolgens voor "Image" en daarna voor "Send Alpha Channel to Editor" (Fig.5).





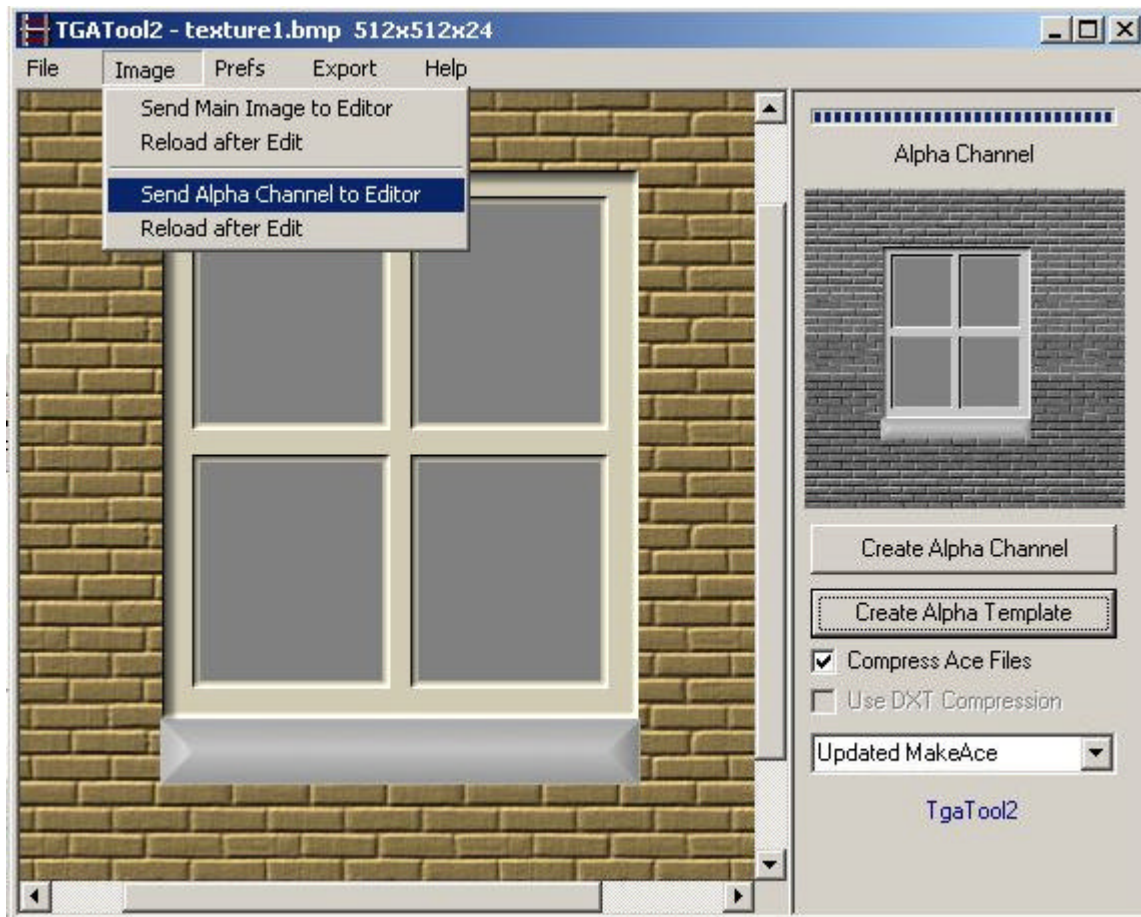


Fig. 5

- 12. TGATool2 opent nu de “Editor” in dit geval is dat “Paint Shop Pro 7” (Fig. 6).



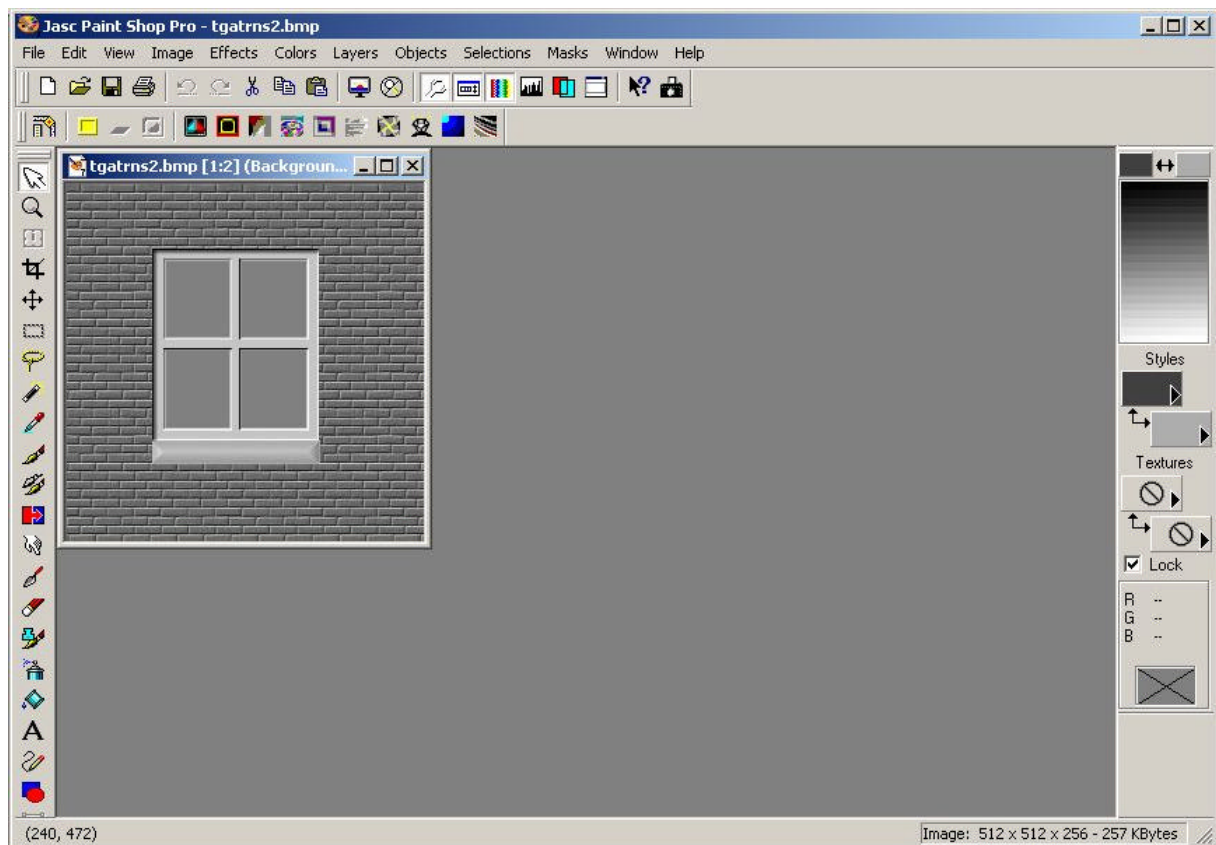


Fig. 6

- 13. Maak vervolgens in Paint Shop Pro de delen die niet “doorzichtig (Alpha)” moeten zijn wit (Fig. 7). Hoe donkerder u de Alpha-delen (raampjes) maakt hoe doorzichtiger ze in MSTs zullen zijn. Dus wit is geheel ondoorzichtig en zwart geheel doorzichtig.  
In dit geval laten we de raampjes grijs, zoals op het screenshot (Fig 7).
- 14. Als u klaar bent klik dan op “Save” niet op “Save as” (Fig.7).





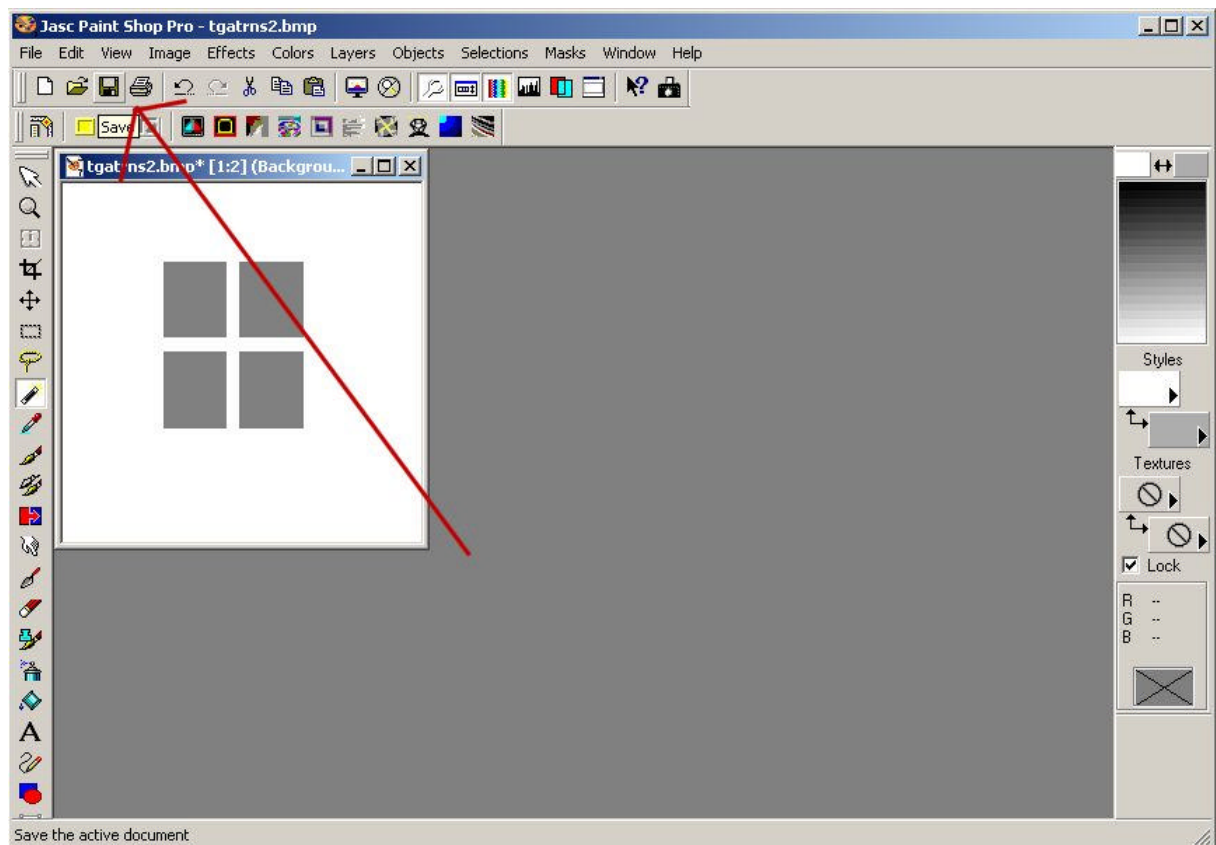


Fig. 7

- 15. Klik in TGATool2 op “Reload after Edit” onder “Send Alpha Channel to Editor” (Fig.8). De bewerkte texture wordt vervolgens ingeladen aan de rechterkant van het TGATool2 scherm (Fig. 9).



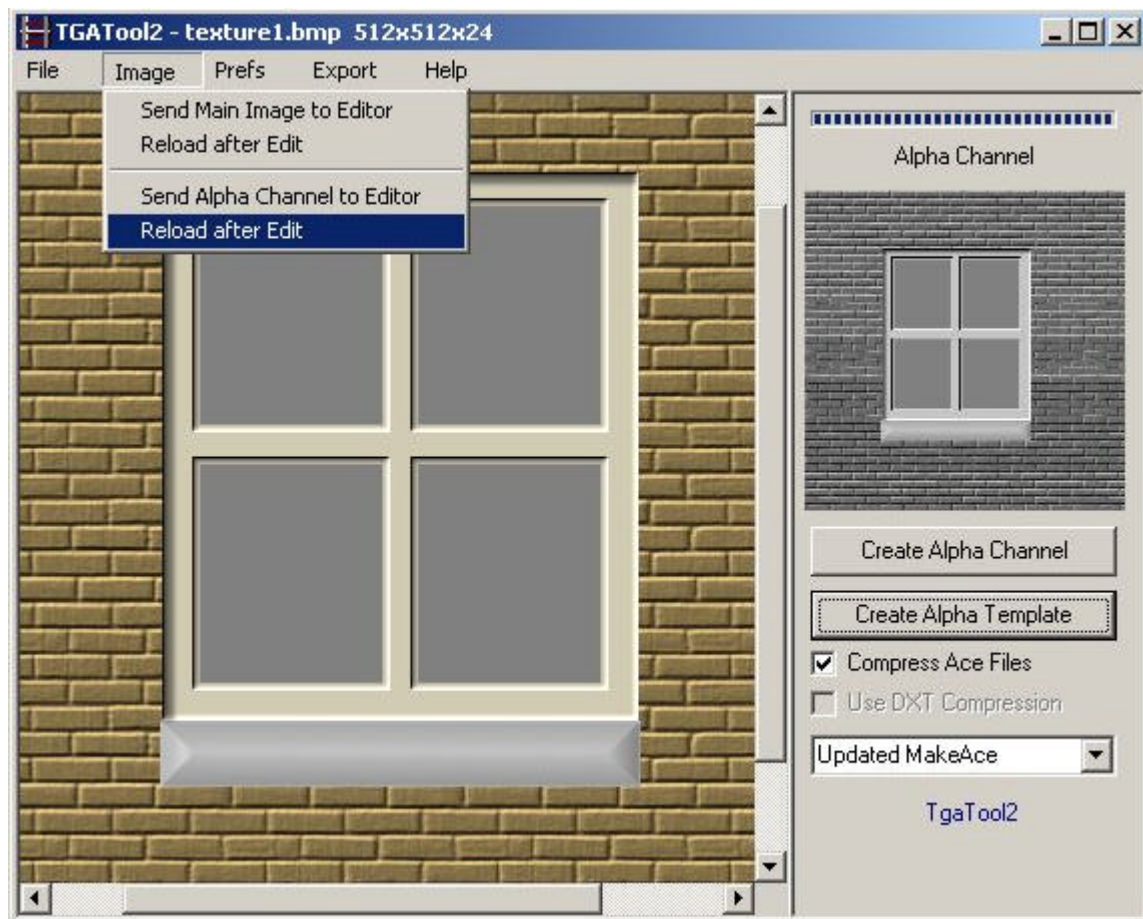


Fig. 8

- 16. Klik vervolgens op “Export” en daarna op “Ace(Alpha)” (Fig. 9).



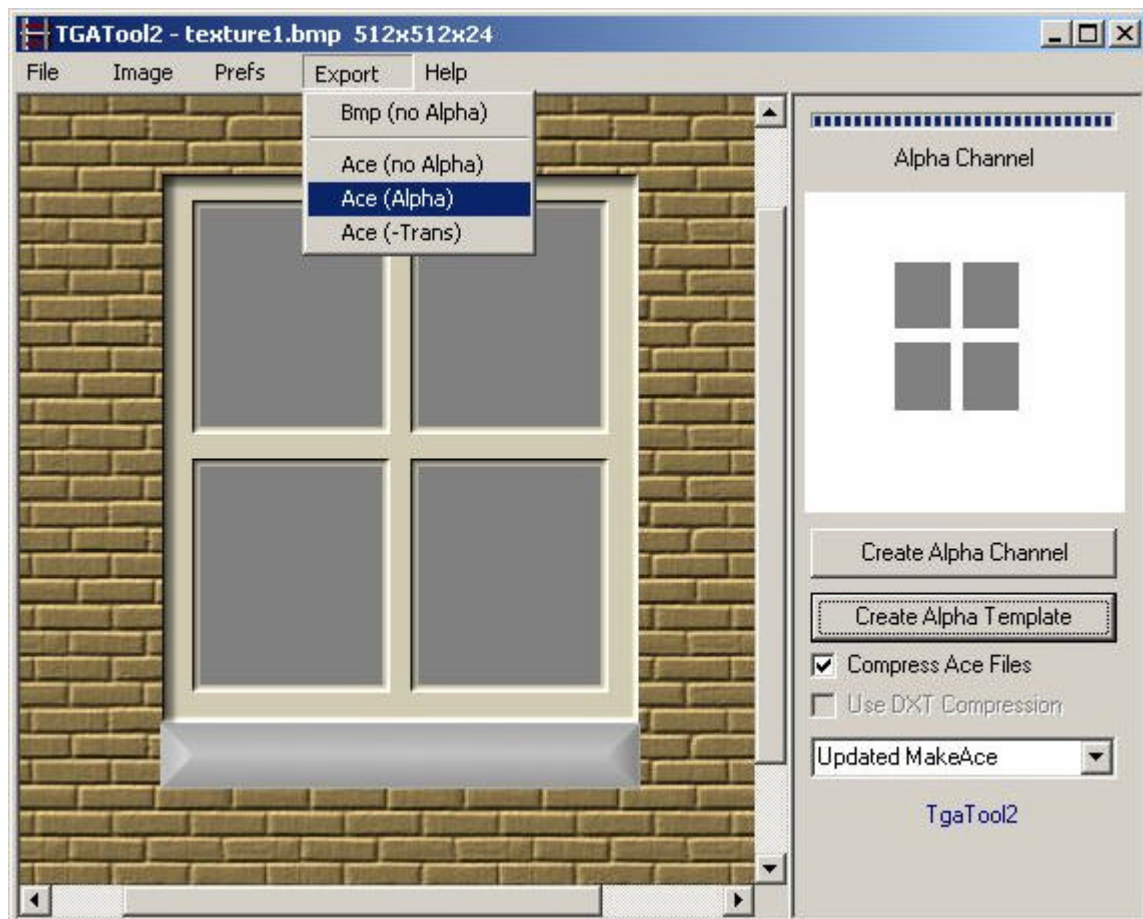


Fig. 9

- 17. Sla nu uw bewerkte "ACE" file op (Fig 10).
- 18. U kunt uw texture ook als .TGA opslaan, voor gebruik in 3D programma's. Kies in dat geval voor "File" daarna voor "Save As" en sla de texture op als "TGA".



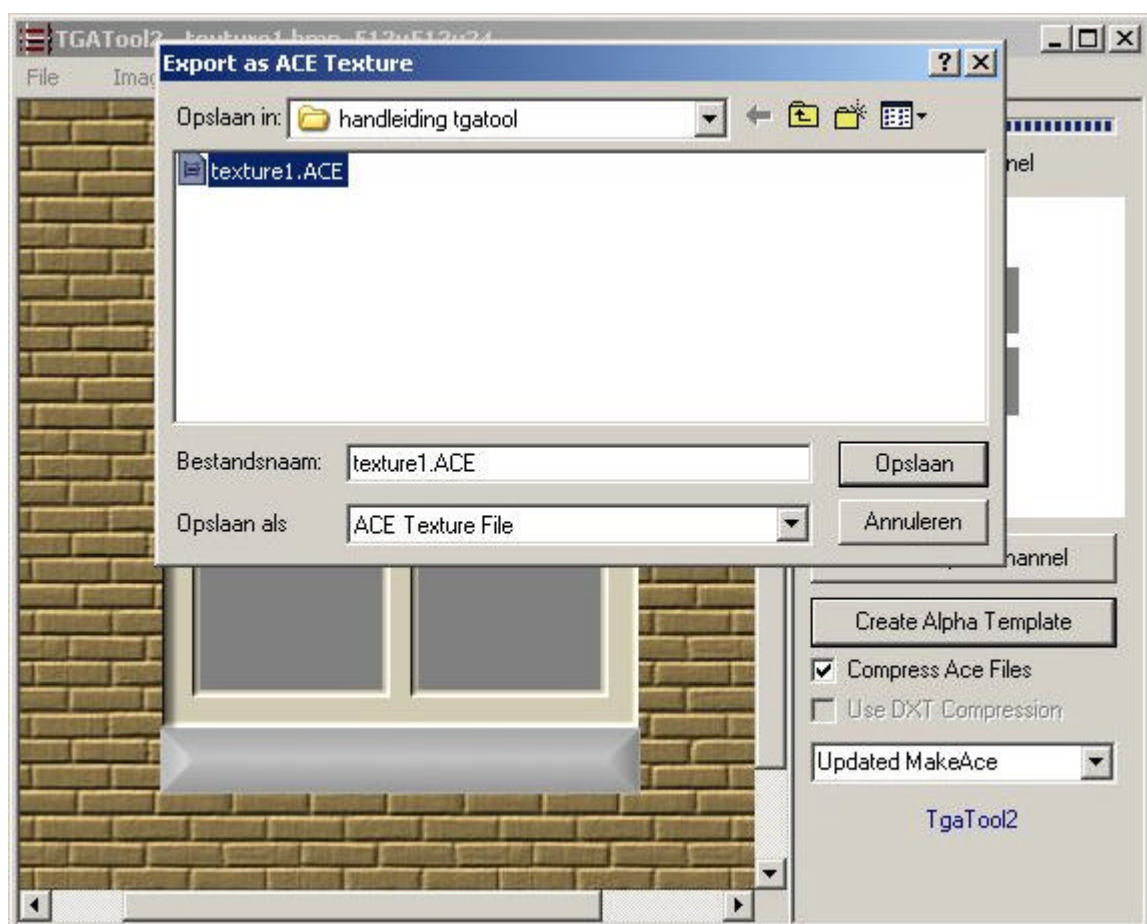


Fig. 10

KLAAR! ☺

