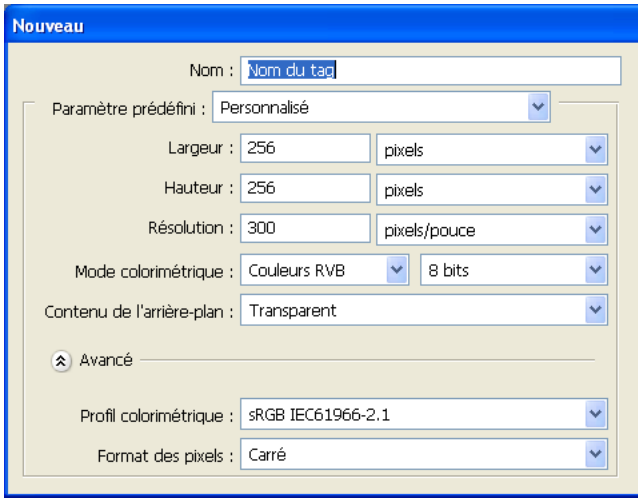
Tutorial : Faire un spray transparent pour ***Counter Strike : Source***

Logiciels requis :
- Adobe Photoshop CS2 (pas testé sur version inférieure)
- vtex

Etape I : Photoshop - ouverture

- Ouvrir Adobe Photoshop CS2
- Faire ***Fichier > Nouveau...***



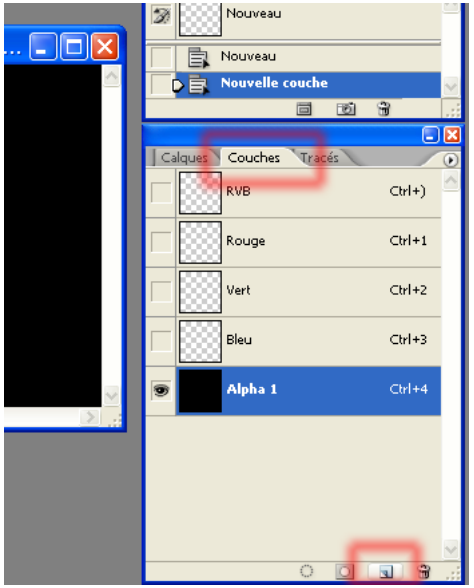
Consignes :
- Nom : mettez ce que vous voulez
- Largeur et Hauteur : 256 pixels dans chaque case
- Résolution : 300 pixels/pouce
- Mode Colorimétrique : RVB 8 bits (surtout pas 16)
- Contenu de l'arrière-plan : Transparent

Etape II : Photoshop - dessin intégration

- Si vous voulez importer un dessin extérieur dans votre spray, faites ***Fichier > Importer...*** et sélectionnez le fichier image en question
- Si vous voulez faire vous-même un dessin, je laisse votre imagination débordante remplir le carré ! ;-)

Etape III : Photoshop - Transparence

- Ouvrir l'onglet Couches *(s'il n'est pas visible, cliquer sur **Fenêtre > Couches**)*
- Créer une nouvelle couche
- Cocher la case RVB afin de voir l'image avec sa transparence *(la couleur rouge veut dire que ce ne sera pas visible)*
- Explications sur la transparence :



La transparence est définie par la couche dite alpha. On remplit une couche alpha de noir, de blanc ou des nuances de gris. Plus une partie de la couche alpha est sombre, plus cette partie sera translucide et plus une partie de la couche alpha est claire, plus cette partie sera opaque.

*Comme vous avez pu le constater, à la création de la couche Alpha 1, celle-ci était noire. Par défaut, toute l'image est transparente. Pas très cool pour un spray ^_^. Pour créer la transparence, **sélectionnez la couche alpha** (et non pas la couche RVB), utilisez les outils habituels de dessin : pinceau, sélections etc... et tout ça en noir, blanc ou nuance de gris.*

Etape IV : Photoshop - Enregistrement

- Enregistrer votre travail au format .psd. Cela vous permettra de retaper votre spray si besoin est
- Enregistrer votre travail au format Targa (.tga). Dans les options d'enregistrement, cochez la case ***Couches alpha*** si ce n'est déjà fait
- Si Photoshop vous demande quelle résolution après avoir appuyé sur Entrée, prendre ***32bits/pixel sans compression***

Etape V : Configuration de vtex

- Télécharger vtex : ***http://www.raiden.se/spraytut/vtex.rar***
- Le décompresser n'importe où sur votre disque dur

Etape VI : Explorateur Windows - Conversion du .tga

- Copier le fichier image .tga que vous avez créé dans le dossier ***\vtex\hl2\materialsrc\sprays***
- Retourner à la racine du dossier vtex pour exécuter l'application nommé ***tga2vtf.bat*** (pas vtf2tga.exe !)
- Un programme va se lancer. Si tout se passe bien, il créera deux fichiers du même nom que votre spray, avec comme extensions .vmt et .vtf
- Si il y a un problème, lire attentivement ce qui est rapporté dans le programme pour en connaître la cause

Etape VII : Explorateur Windows - suite

- Copier les deux fichiers .vmt et .vmf qui se trouvent dans le dossier ***vtex\hl2\materials\sprays***
- Coller les deux fichiers dans ***C:\Program Files\Steam\SteamApps*nom du joueur*\counter-strike source\cstrike\materials\VGUI\logos***

Etape VIII : Counter-Strike:Source

- Aller dans les options de jeu pour choisir votre spray
- En théorie, l'aperçu de votre spray dans la petite zone prévue à cet effet est correct, vous devriez voir la transparence de votre spray avec le fond gris de l'interface et de l'image d'arrière plan "Counter Strike"
- Entrer dans un serveur ou en créer un pour tester votre spray. Remodifier sous Photoshop si besoin est. Terminé

Conseils

- Lorsque vous changez de spray durant une partie, attendez qu'une nouvelle map se charge pour avoir le nouveau spray visible.
- Si vous avez retapé votre spray sur Photoshop, renommez l'image .tga autrement car vtex ne va pas écraser les anciens fichiers ; vous pouvez aussi supprimer les fichiers .vmt et .vtf déjà présents au lieu de renommer
- N'hésitez pas à utiliser les outils de sélection pour vous faciliter la tâche ; notamment la baguette magique qui permet de sélectionner une zone dont les couleurs sont proches. Faites une sélection dans la couche RVB et revenez dans la couche alpha pour la remplir en nuances de gris pour rendre la zone plus ou moins translucide

*Dédicasse aux excellents serveurs et équipe des **[Kb3]** et à **|†| SENTINEL |†|** qui m'a donné envie de faire ce tuto !*
Mon adresse mail : dakwamineplayer@gmail.com

Par Dakwamine