



## ¿Como actualizar las texturas de las hélices de un avión FS9 a FSX?

**Autor: Pablo Contouris**

Luego de instalar el Service Pack 2 de FSX (SP2), es posible que algunos aviones de versiones anteriores (unos pocos) tengan problemas con las texturas de las hélices de los aviones. En el presente documento se explicará como corregir este problema modificando la textura de este componente.

En primer lugar debe detectar que aviones poseen este problema. Puede presentarse de diferentes formas. A continuación se muestran 2 imágenes con un ejemplo de este problema:



## Preparar el Editor

Esto puede hacerlo con un programa para editar estas texturas. El programa se llama DTXBMP de Martin Wright. Puede bajarlo de:

<http://www.mnwright.btinternet.co.uk/programs/dxtbmp.htm>

Luego de bajarlo instálelo. Además de este programa, necesita el componente mwgfx.dll de este programa, el cual puede bajarlo de:

<http://www.mnwright.btinternet.co.uk/graphix.htm#dlls>

Luego de bajarlo instálelo.

Una vez que tiene todo instalado, ejecute el programa DTXBMP desde el ícono o desde el menú. Debe configurarlo para usar el editor Alpha. Este editor puede ser el MSPaint, muy simple de usar y no es necesario más que esto. En este ejemplo usaremos este editor.

Vaya al menú **Preferences** y seleccione **Select Editor**. Allí debe navegar hasta encontrar la ubicación del MSPaint.exe. Lo encontrará en:

C:\WINDOWS\system32

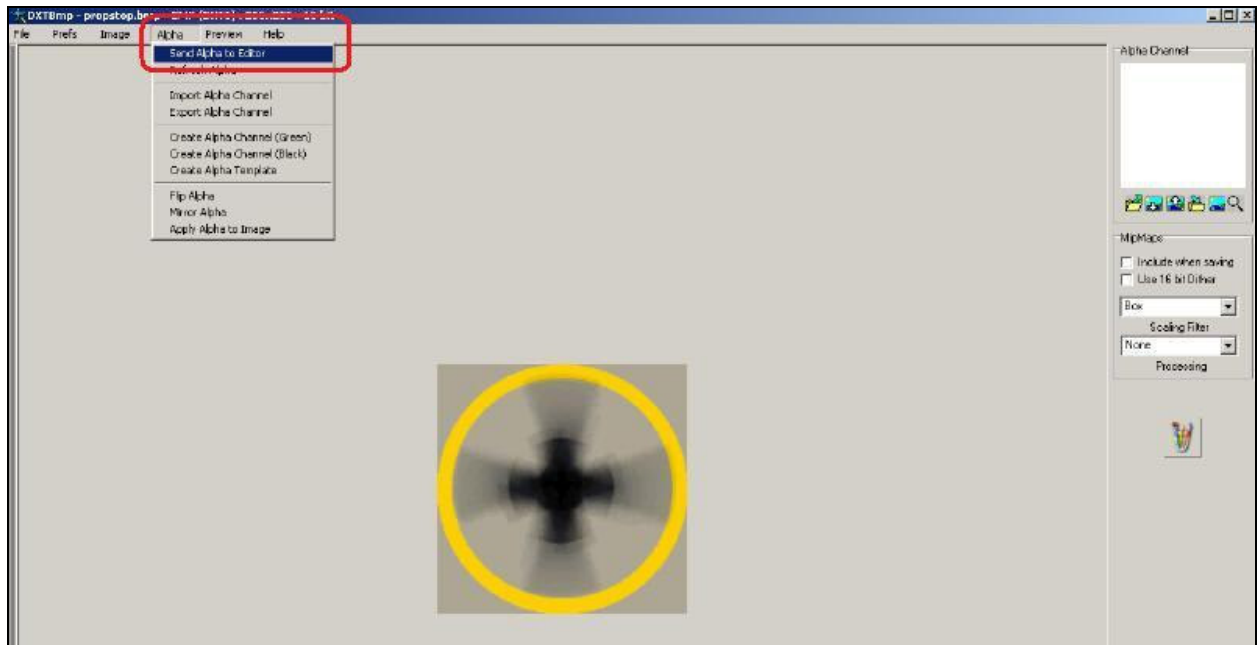
Selecciónelo.

## Corregir la textura

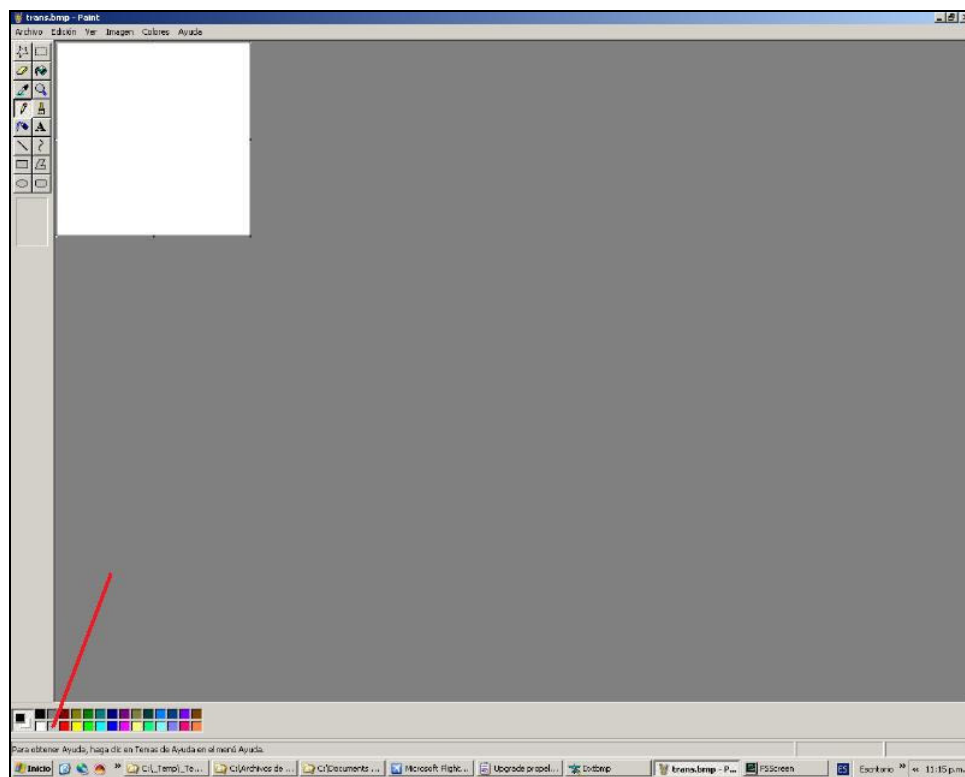
Usted debe identificar la carpeta **texture** del avión y allí identificar cual es el archivo de texturas que corresponde a las hélices. Normalmente tiene un nombre lógico para esto, tipo *prop*, *propeller*, etc...

Cuando lo encuentre lo que tiene que hacer es lo siguiente:

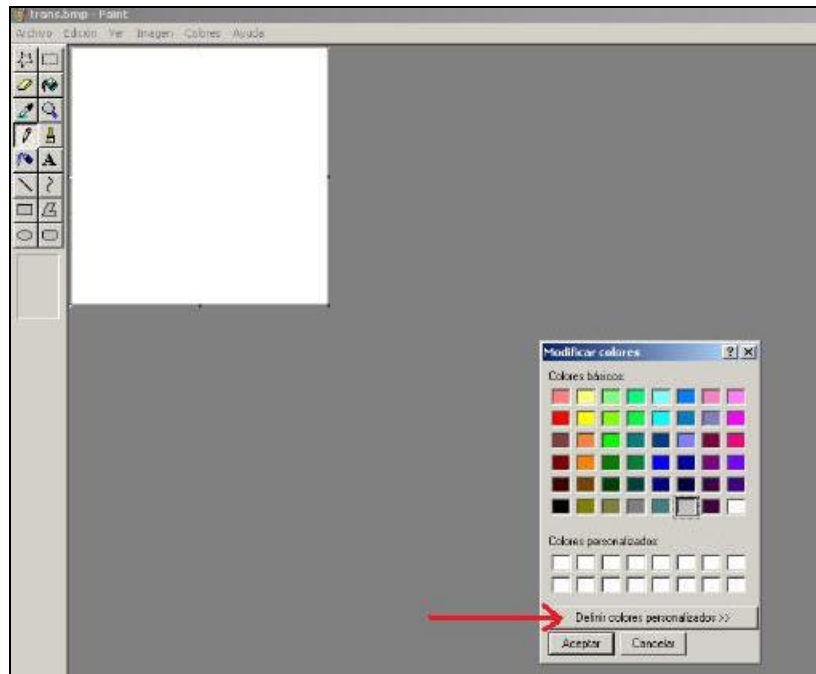
1. Es recomendable que primero haga una copia del archivo de la textura, por si la necesita.
2. Ejecute el DTXBMP y luego abra el archivo de la textura en cuestión.
3. Debe modificar la capa Alpha, para ello vaya al menú **Alpha** y seleccione **Send Alpha to Editor**. Ver la siguiente imagen.



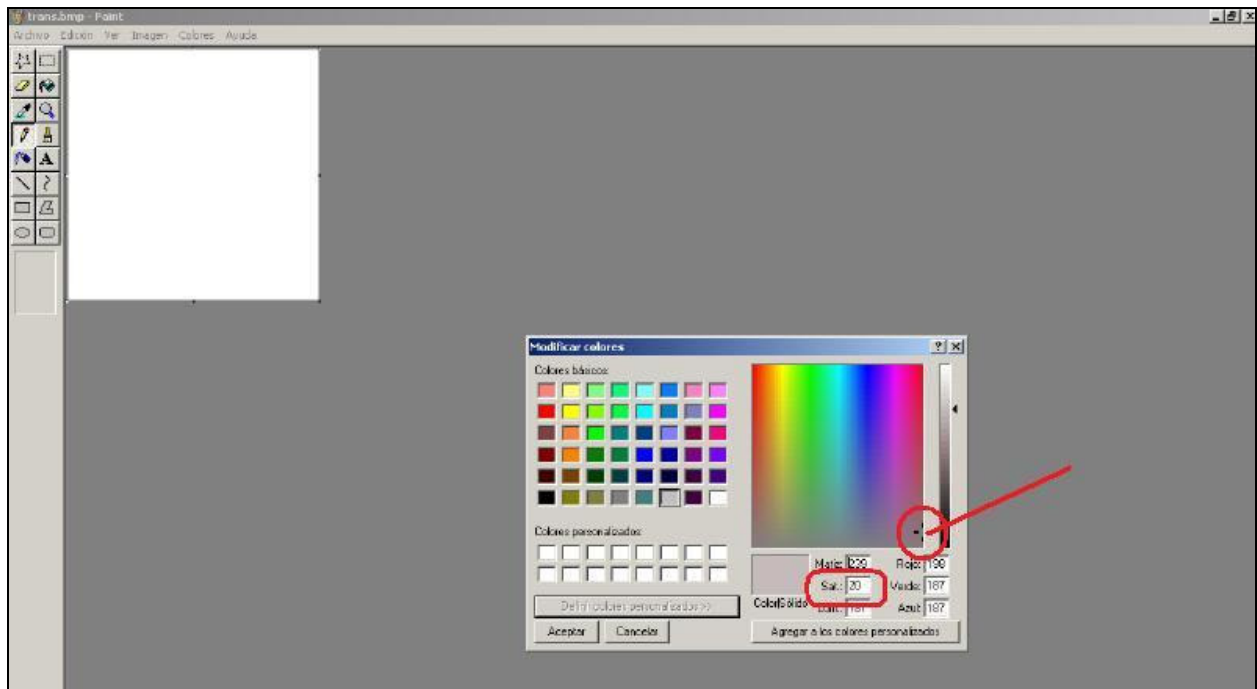
4. Si siguió todos los pasos anteriores, se abrirá el MSPaint con la textura para editar.
5. Maximice la ventana (MSPaint). Haga un doble clic en algún color de la paleta de colores. Se recomienda el segundo tono gris. Ver imagen.



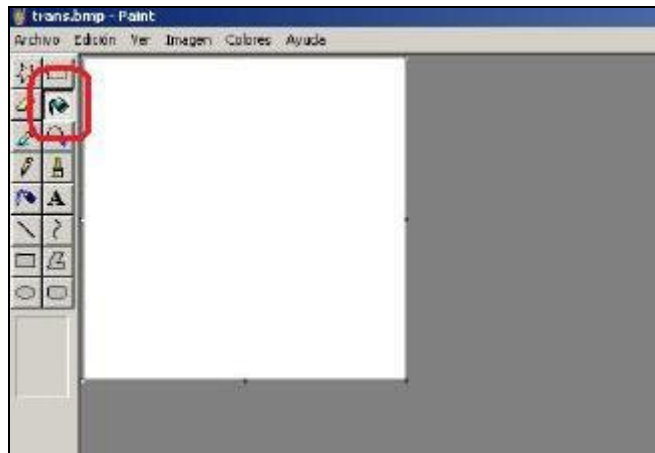
6. Hecho esto, se abrirá el selector de colores. Vaya a **Definir Colores Personalizados**. Ver imagen.



7. En la ventana **Modificar colores**, arrastre la cruz de la zona de colores todo a la derecha, y a una altura de manera que el casillero Sat quede en un valor aproximado de 20 (nunca cero). Ver imagen.

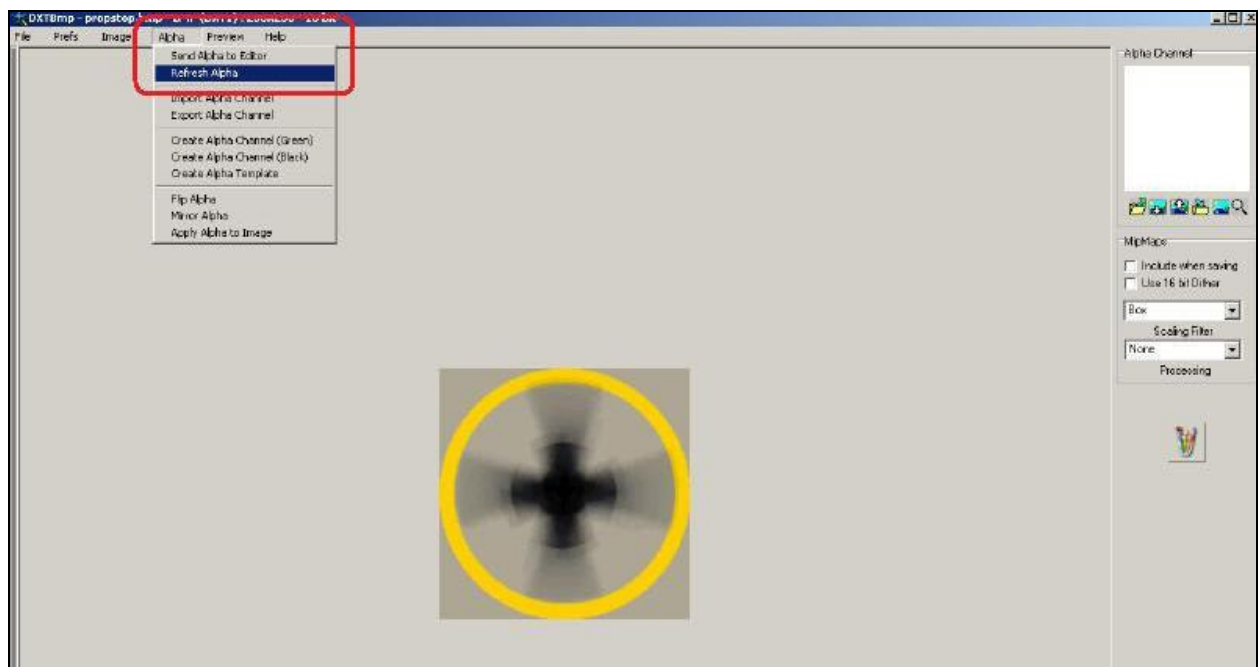


8. Luego presiona **Aceptar**. Seleccione el color que usted ha creado (gris) y utilice el **Balde de Pintura** para pintar toda la superficie Alpha blanca con este color gris. Ver imagen.



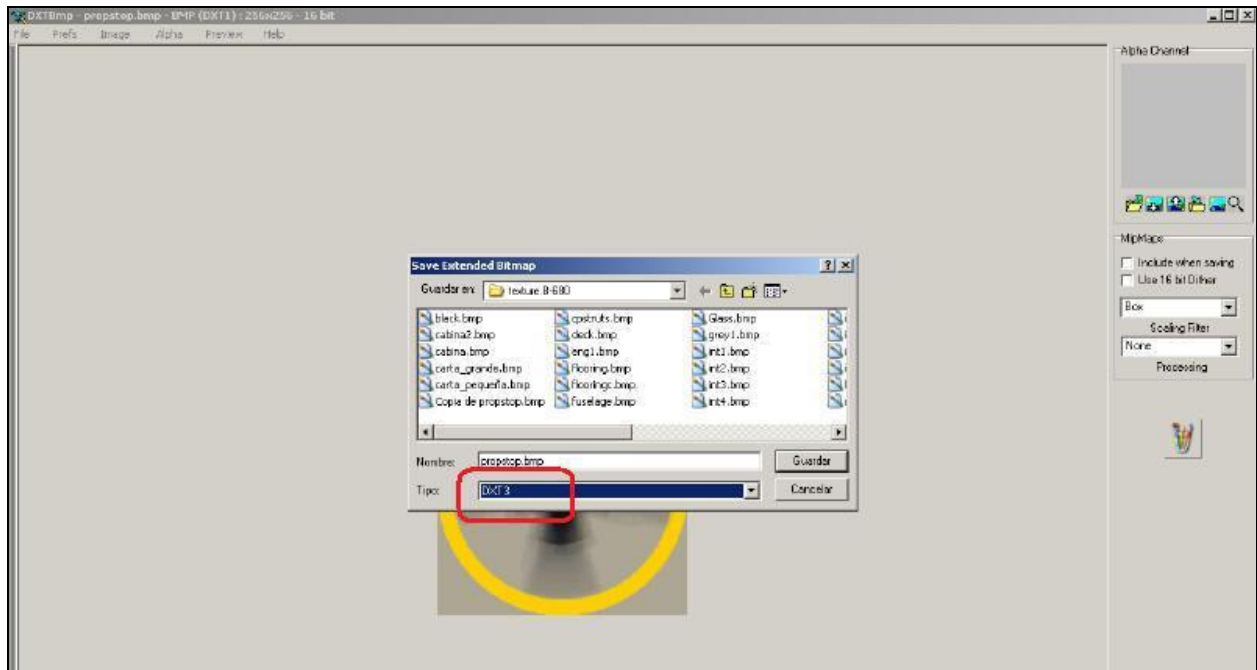
9. Hecho esto, vaya a **Archivo** y seleccione **Guardar** (No guardar como). Luego salga de MSPaint.

10. Vuelva a **DTXBMP** y desde el menú **Alpha** seleccione **Refresh Alpha**. Ver imagen.



11. La ventana que está ubicada arriba a la derecha, ahora ha cambiado desde el color blanco al gris que ha definido. Ese tono de gris es el valor de transparencia definido. Cuanto más oscuro lo defina, más transparente se verá. Ver la próxima imagen.

12. Luego desde el menú **File**, seleccione **Save As / Extended Bitmap**. Luego en el cuadro desplegable **Tipo**, seleccione DTX3. En **Nombre** utilice el nombre original. Presione **Guardar**. Ver imagen.



13. Luego abra FSX y ahora las hélices se verán correctamente. En el ejemplo se ven de esta manera:





14. Si tiene más archivos de texturas de hélices, repita la misma operación.

Respecto del valor seleccionado para el tono de la capa Alpha, se ha sugerido un valor de 20.

Negro puro (valor 0), es completamente invisible. Blanco puro es completamente opaco (como ha visto). El valor de 20 es el tono justo para una correcta visualización.

Espero que este tutorial le sea de utilidad y pueda actualizar sus aviones preferidos para usarlos en FSX.

**Pablo Contouris**  
**FSA Work Group**

[Contoarg16@yahoo.com](mailto:Contoarg16@yahoo.com)

[conto@flightsimulatorarg.com.ar](mailto:conto@flightsimulatorarg.com.ar)

[www.aeropuertosarg.com.ar/losforos](http://www.aeropuertosarg.com.ar/losforos)

ARG16 / Conto

**Fuente:** Blog de Phil Taylor