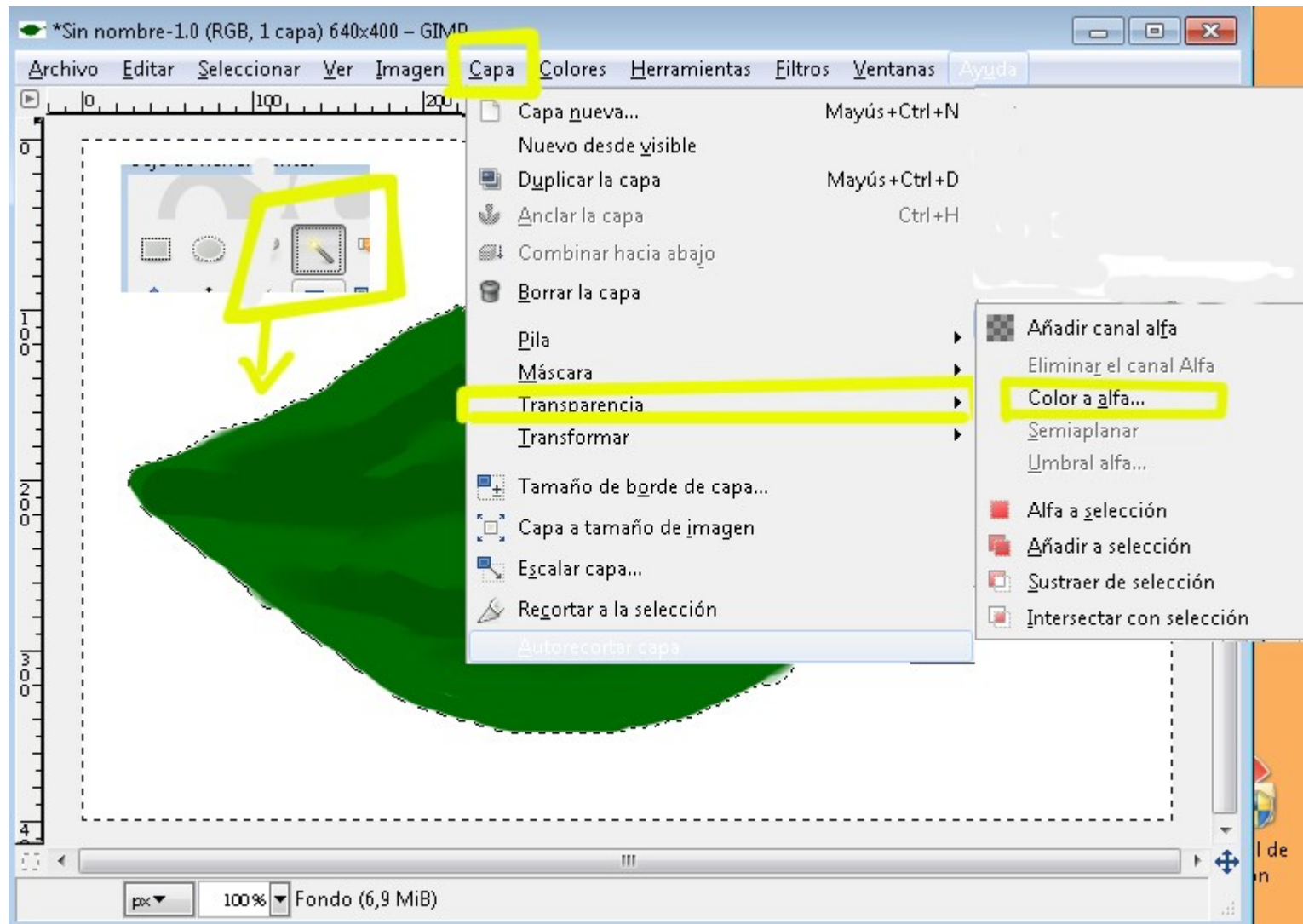


Para colocar una imagen con transparencia alpha en el game engine de blender.. versión 2.49b

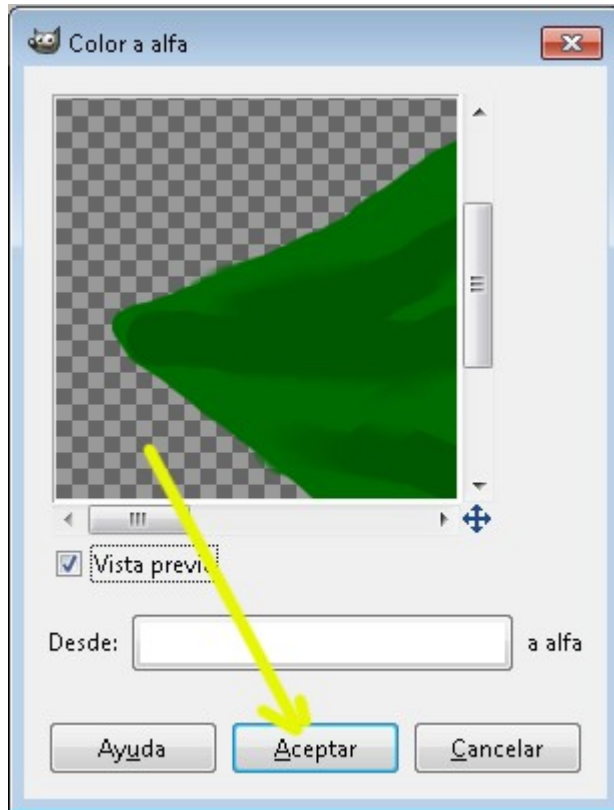
Primero debemos disponer de una imagen con transparencia alpha. [TGA](#)



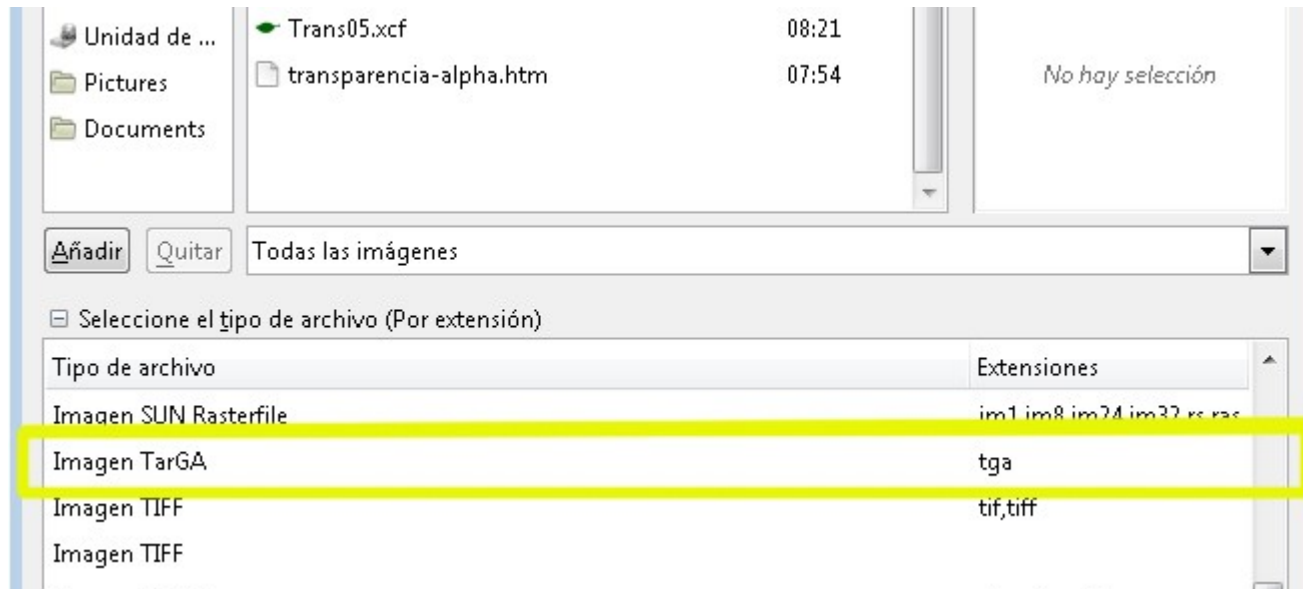
Si la queremos hacer nosotros mismos, podemos hacerla desde el mismo [GIMP](#)



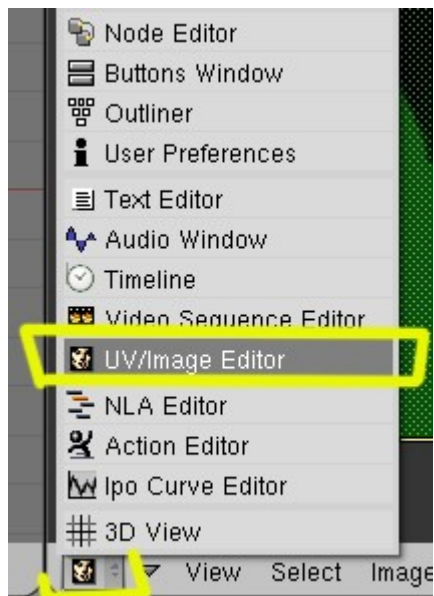
Con la barita mágica se selecciona el fondo que queremos hacer transparente y en Capa > Transparencia > Color a alfa ... la aplicamos



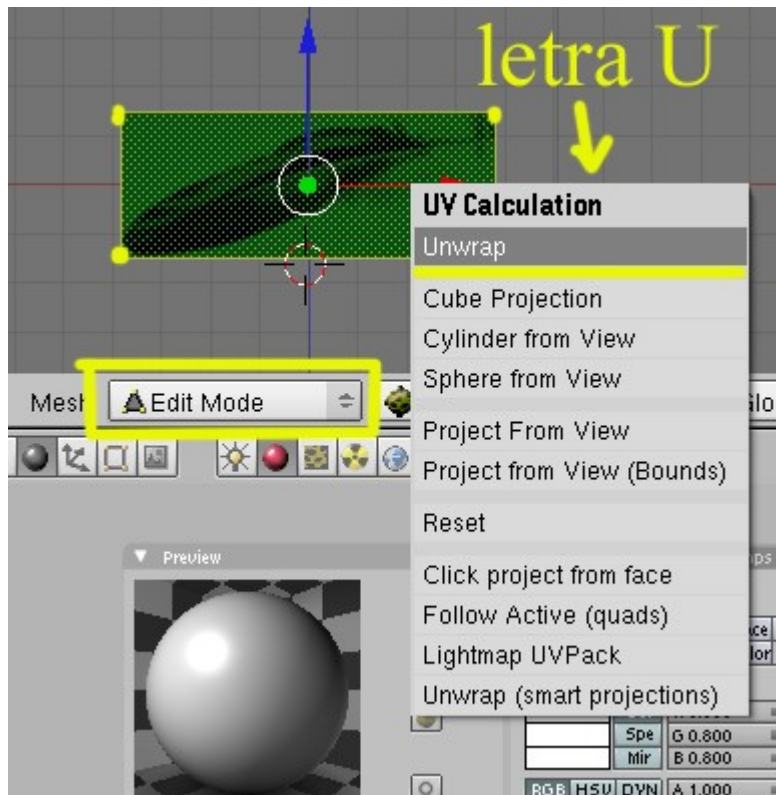
Una vez la tenemos presionamos Aceptar y la guardamos con una extensión de tipo TGA o Gif



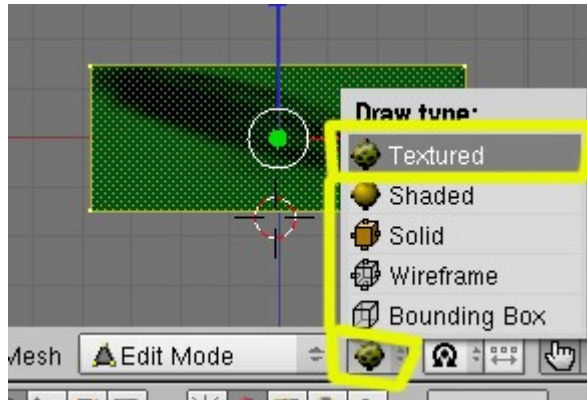
Para colocar esa imagen en Blender, vamos a abrir una ventana UV/Image Editor



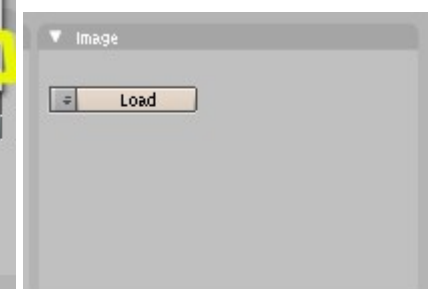
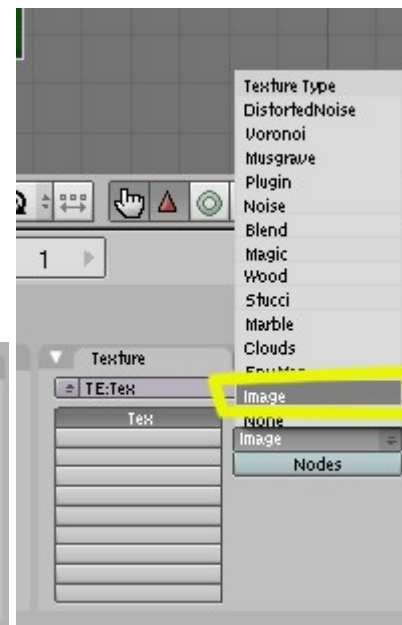
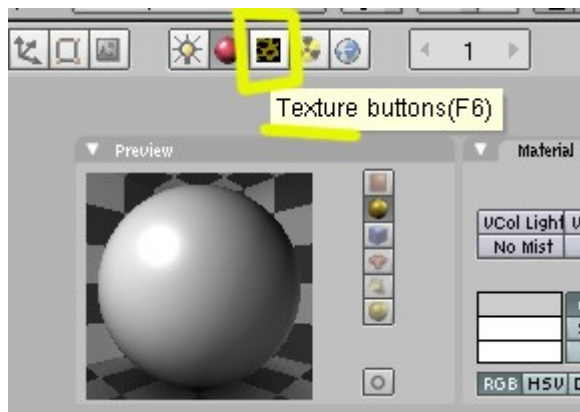
Creanos un plano con el mismo tamaño más o menos de la imagen, nos ponemos en vista edición (Edit Mode) y presionamos la letra U



Ajustamos los vértices si hace falta en la imagen del editor y nos ponemos en vista Textured para poder ver en pantalla la imagen

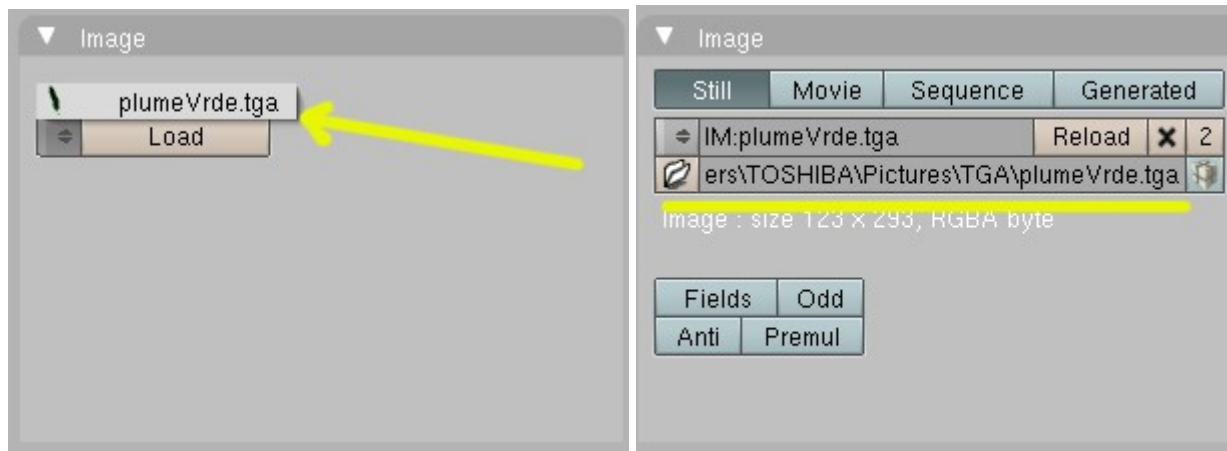


Luego hay que colocar esa textura en nuestro material. Si no tenemos material todavía, añadimos uno con F5 > Add New y luego la textura con F6 > Add New



Seleccionamos la textura de tipo Image y la cargamos. Yo como ya le he cargado antes, me sale en las flechitas de load. Sino pues

hay que buscarla en la carpeta donde la tengas guardada.



Le vamos a indicar que esa textura la tenemos uvmapeada. Esto se hace presionando sobre la bolita roja y en la pestaña Map Input, presionamos UV

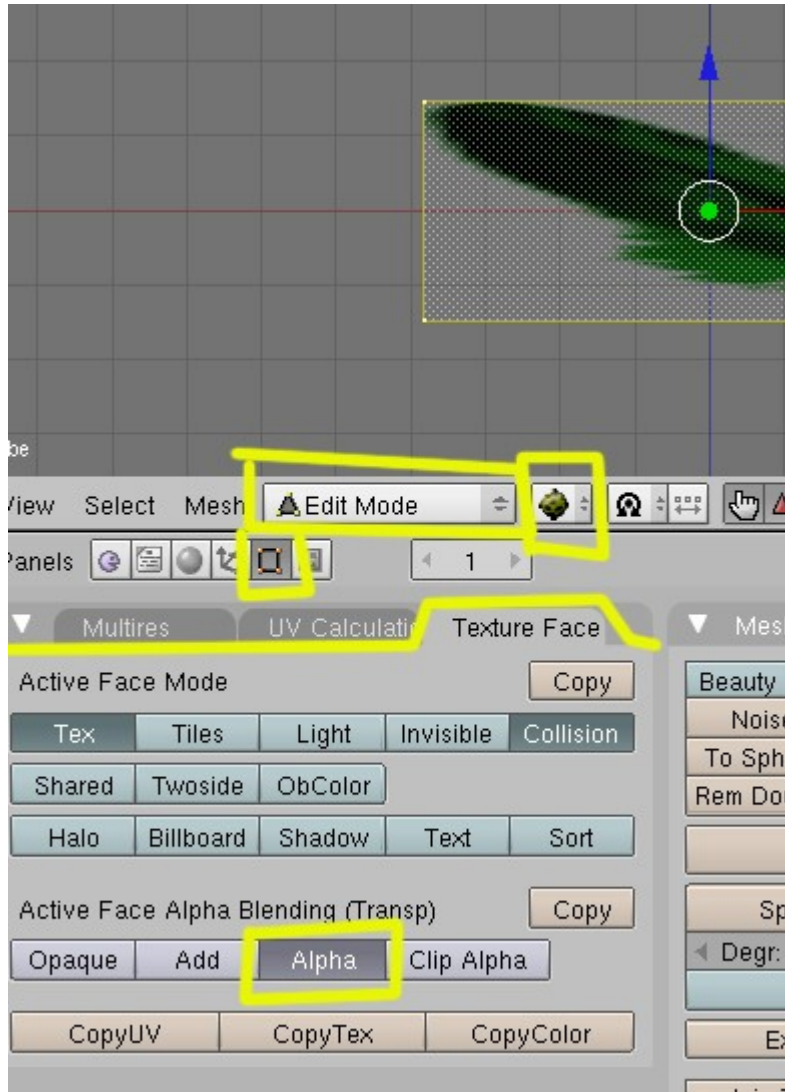


AQUI es donde debemos diferenciar de si queremos la imagen para un render o para un Game

en este caso solo la vamos a utilizar para Game.

Seleccionamos el plano, nos ponemos en Edit Mode presionamos F9 y en la pestaña llamada Texture Face presionamos el botón ALPHA





Si ahora cambiamos a Object Mode y presionamos la letra P (entramos en Game) la imagen ya debe de verse con la transparencia.

Si no se viera, podemos recurrir a añadir el alpha en la textura de la siguiente forma.

Presionamos el botón ZTransp, bajamos el alpha (A) a cero y presionando una (o dos veces) en el botón alpha de la pestaña Map To)

