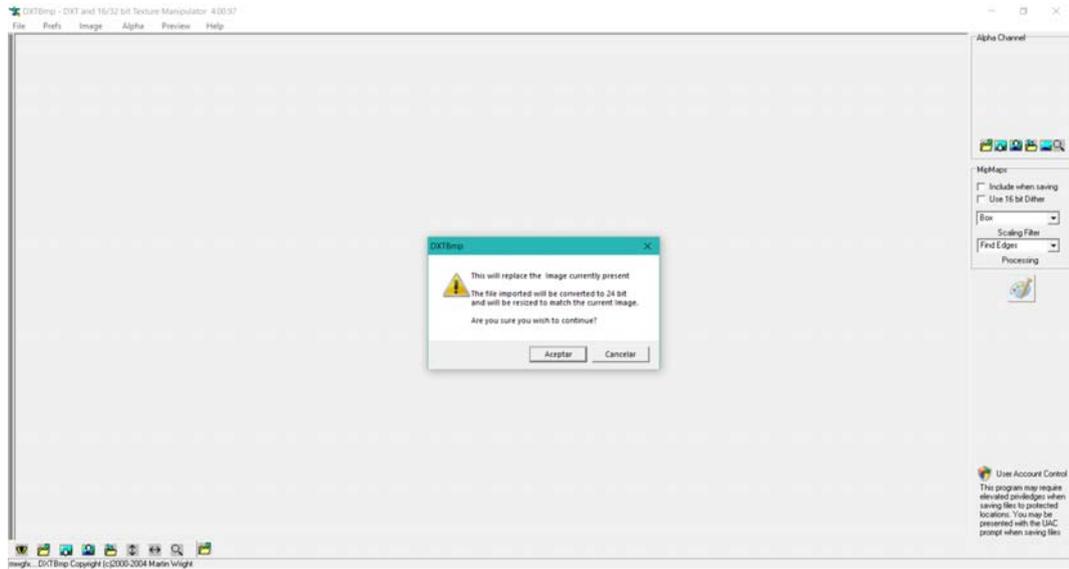
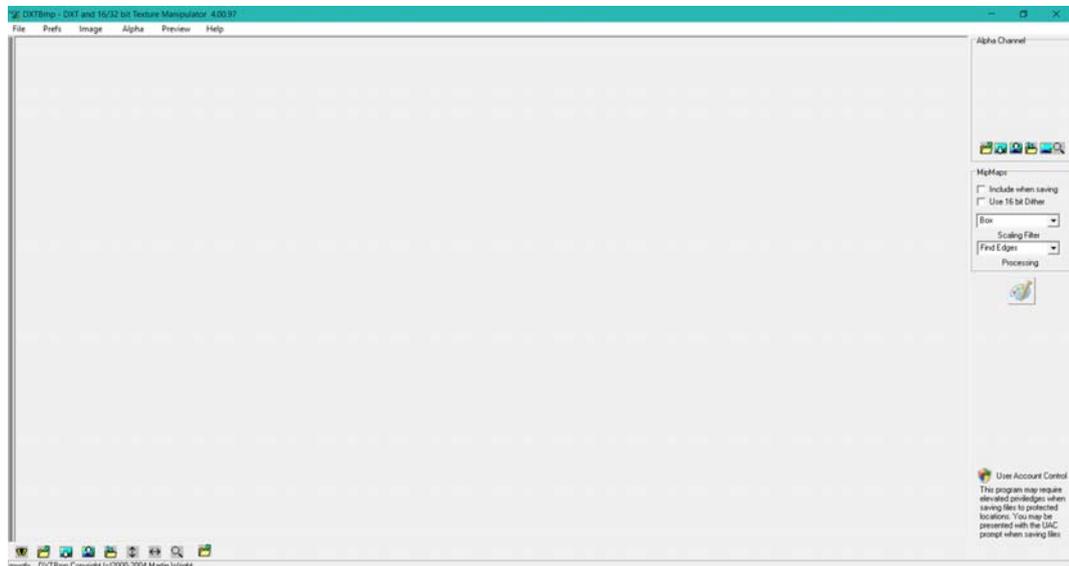


Referencia	225
Ambito	Localización de videojuegos.
Categoría	Uso doméstico y profesional.
Nombre	DXTBmp
Fecha	12/12/2019
Descripción	Programa para la conversión de imágenes a formatos de texturas de videojuegos y viceversa.
Versión actual	4.00.97
Tipo licencia	Freeware.
Vers. anteriores	4.00.96, 4.00.95, 4.00.79, 4.00.77, 4.00.74
Responsables	Martin Wright.
Precio	0,00 €
URL programa	https://www.mwgfx.co.uk/programs/dxtbmp.htm
URL manual	https://www.youtube.com/watch?v=CNHKNrksPMQ
URL ver. prueba	
URL ver. demo	
Fecha publicación	
Sistema operativo	Windows.
Lenguas interfaz	Inglés.
Lenguas trabajo	
Relación con TM	Se puede emplear para la localización de videojuegos, puesto que permite convertir las texturas de estos a formatos de imagen que se puedan abrir con editores de imágenes y también permite realizar el proceso inverso.
Formatos trabajo	Multiformato
Requisitos hard.	
Requisitos soft.	Windows 95 o posterior. Además, el programa requiere la instalación de la librería mwgfx.dll.
Funciones esp.	Conversión de diversos formatos de imagen a diversos formatos de texturas y viceversa con o sin canal alpha. Apertura de archivos en un editor de imágenes externo desde el propio programa e importación del archivo editado al programa directamente desde el editor externo. Apertura del canal alpha en un editor externo asociado al programa directamente desde este e importación del canal alpha desde el editor externo. Creación de canal alpha plano. Creación de mipmaps (versiones de la textura en menor resolución). Extracción del canal alpha. Inversión de imágenes o texturas horizontal o verticalmente. Inversión del canal alpha horizontal o verticalmente e inversión de sus colores. Vista previa de la textura con la compresión aplicada o con la transparencia aplicada.

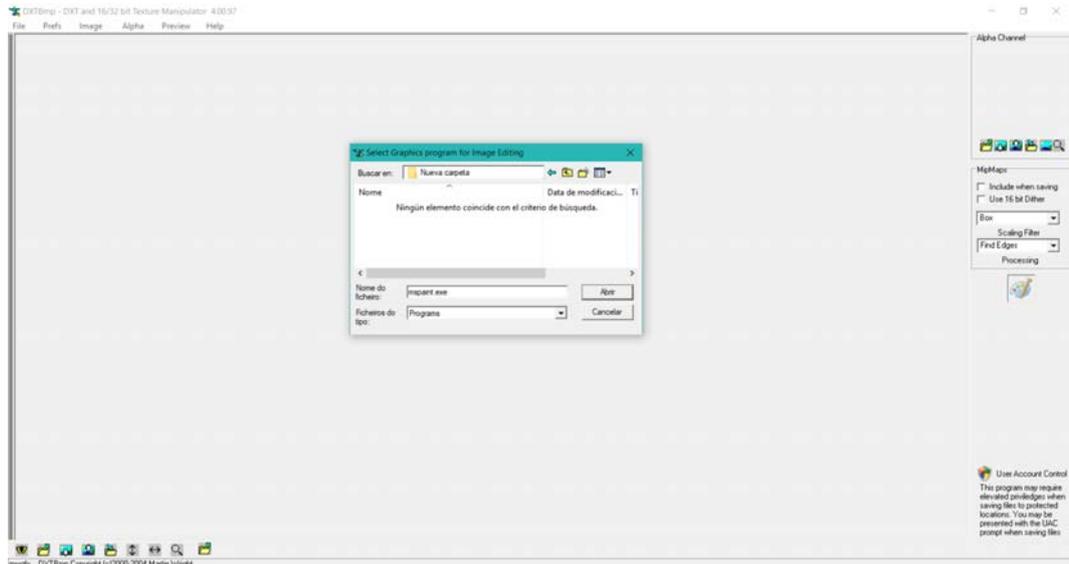
Captura pant-1



Captura pant-2



Captura pant-3



- Comentarios** Para dar un uso comercial al programa, el autor solicita que se le pida permiso.
- Ayuda alumnado** Porto Pérez, Evaristo.
- E-mail alumnado** evaristoportoperez@hotmail.es
- Ayuda general** El programa incluye un archivo de ayuda offline que se abre en el navegador al pulsar "Help" en el menú superior del propio programa.
- Ayuda programa** Desde la sección "Graphic Tools" de la web del autor del programa (<https://www.mwgfx.co.uk>), se puede descargar un par
- FAQ-1** ¿Para qué sirve el "Alpha Channel"?
- Respuesta FAQ-1** El "alpha channel" o canal alpha, para el caso de este programa, se puede definir como una imagen que se incluye en las texturas en ciertos casos para definir las áreas que son transparentes o que tienen reflejos y el grado de la transparencia o de los reflejos. En la sección "Alpha Channel" se puede gestionar todo lo relacionado con la mencionada imagen o canal alpha.
- FAQ-2** ¿Se puede cambiar el editor de imágenes asociado al programa?
- Respuesta FAQ-2** Sí, simplemente hay que hacer click en el botón con el icono del editor (situado a la derecha), que por defecto será Paint, de Microsoft. Esta opción también está disponible haciendo click en "Prefs", en el menú superior, y, en el menú que se despliega, en "Select Editor". A continuación, se abrirá una ventana del explorador de archivos, en la cual deberemos buscar y seleccionar el archivo ejecutable (con la extensión .exe) del editor que queramos (como Photoshop o Gimp) en su directorio de instalación.