



TUTORIELS – UTILISER « BRIGHT »

1. POINT DE DEPART

1.1. Petit rappel

Ce tutoriel concerne plus particulièrement les textures pour IL2 STURMOVIK et ses évolutions (FORGOTTEN BATTLES, ACES EXPANSION PACK et PACIFIC FIGHTERS) qui utilisent des fichiers textures au format bitmap (bmp) en 256 couleurs (8 bits). Quelque soit le logiciel utilisé, la plupart des skinners travaillent sur des fichiers multi calques en 16 millions de couleurs (24 bits). Par conséquent à un moment où à un autre il faut convertir son fichier pour voir son oeuvre voler.

En général l'opération dégrade la qualité du produit final. En effet une skin classique utilise en gros 6000 couleurs différentes à cause des dégradés, des effets de transparence, etc. La réduction à 256 couleurs entraine parfois l'irruption de pixels de couleur indésirable ou bien des effets "courbe de niveau" donnant à la skin finale un aspect pas terrible. Et ce malgré les différents réglages et options offerts par les logiciels graphiques.

1.2. Le palmarès de la conversion

Les différents logiciels de traitement d'image ne sont pas tous égaux devant la conversion et donnent des résultats très variables. Pour ne parler que des plus connus, PHOTOSHOP (version 7) et PAINT SHOP PRO (version 7) j'ai constaté qu'en général PHOTOSHOP donne de nettement meilleurs résultats que PAINT SHOP PRO, même si la version 8 semble meilleure sur ce plan aux dires de ses utilisateurs. Et toujours d'après ce qu'en disent ceux qui l'utilisent, GIMP donne des résultats aussi bons que ceux de PSP.

2. BRIGHT ENTRE EN SCENE

2.1. Qu'est ce que c'est ?

BRIGHT est un utilitaire de conversion qui fait la même chose que les modules de PSP ou PHOTOSHOP mais en mieux. En effet l'aspect du fichier 8 bits obtenu est quasiment identique au fichier de départ. C'est devenu l'outil indispensable de tout skinner.

2.2. Où le trouver et comment l'installer ?

Pas de problème, je l'ai hébergé sur la ZSF. Il suffit de cliquer sur ce [LIEN](#) pour le télécharger. Ensuite, il faut dézipper le fichier dans un répertoire approprié et le tour est joué. Le fichier zip contient un petit txt qui explique comment ça marche.

3. MODE D'EMPLOI

3.1. Version DOS

Attention les yeux, BRIGHT fonctionne pour le moment en mode DOS (hé oui, les jeunots allez demander à votre grand père ...). Donc il faut se taper les commandes à la main dans la fenêtre mode DOS à la quelle on accède en sélectionnant l'option Invite de commandes de Windows accessible en faisant **Démarrer - Tous les programmes - Accessoires**. La syntaxe est la suivante :

X:\Dossier Bright >bright mon24bits.bmp mon8bits.bmp -bmp

Où on a :

X:\Dossier Bright = Dossier où se trouve bright

mon24bits.bmp = nom du fichier bmp 24 bits à convertir

mon8bits.bmp = nom du fichier bmp 8 bits de destination

-bmp = spécifique à bright de convertir en bmp (ne pas oublier le -) sinon par défaut il le converti en pcx

Si on ne tient pas particulièrement à conserver le bmp en 24bits, il suffit de remplacer mon8bits.bmp par -o (o pour overwrite) pour écraser le fichier 24 bits par le fichier 8 bits du même nom. Mais je déconseille le recours à cette option. Il est toujours bon d'avoir une trace de ses anciens fichiers.

3.2. Pour les utilisateurs de Photoshop

Un skinner bénévole a écrit un plugin spécifique qui permet d'éviter tout ça, petits veinards. Le plugin se trouve ici et doit être dézippé dans le dossier **Modules externes** de Photoshop pour être opérationnel. Une fois le plug-in installé, il faut ouvrir le bmp 24 bits et sélectionner **Fichier-Exporter-Bright** et le tour est joué.