

# Manual creación MTLs

## Cómo crear una MTL

En esta guía podremos preparar MTLs para FSX, FS9, P3D y MSFS.

### Paint Kit:

Para empezar necesitamos comprobar que nuestra aeronave se encuentra en el sistema de MTLs de IVAO. Para eso vamos a entrar en la página que gestiona todas ellas ([mtl.ivao.aero](http://mtl.ivao.aero)), desde aquí es desde donde accederemos a muchas herramientas que necesitamos para completar todo el proceso.

El primer paso es hacer click en el botón superior de "Paint Kit".

# IVAO MTL

IMPORTANT!! MSFS MTL works ONLY with Altitude version 1.11.0b or higher.

LIVERY SUBMISSION

FOR VA

LIVERY SUBMISSION

MODEL SUBMISSION GUIDE

## What is the MTL?

Multiplayer Traffic Library, MTL for short, is an AI traffic library for users on IVAO to see each other while flying. MTL Library is maintained by IVAO DevOps MTL Team with help of various painters and Model Authors.

**5942**  
**liveries**  
and counting

INSTALLER

CATALOG

FORUM

Al acceder a esta página veremos una lista de todos los aviones disponibles para crear una MTL de ellos.

Si la aeronave NO ESTÁ EN LA LISTA significa que no podremos crear una MTL.

# Simuladores:

Una vez hemos encontrado la aeronave de la cual queremos crear una MTL es muy importante fijarse en lo que pone entre paréntesis. Aquí veremos los simuladores de vuelo que acepta cada avión.

Solamente se pueden diseñar y utilizar MTLs de los simuladores que salen entre paréntesis.

A380 TFS (FS9 FSX P3D XP MSFS)

Download

A3ST Beluga (FS9 MSFS XP)

Download

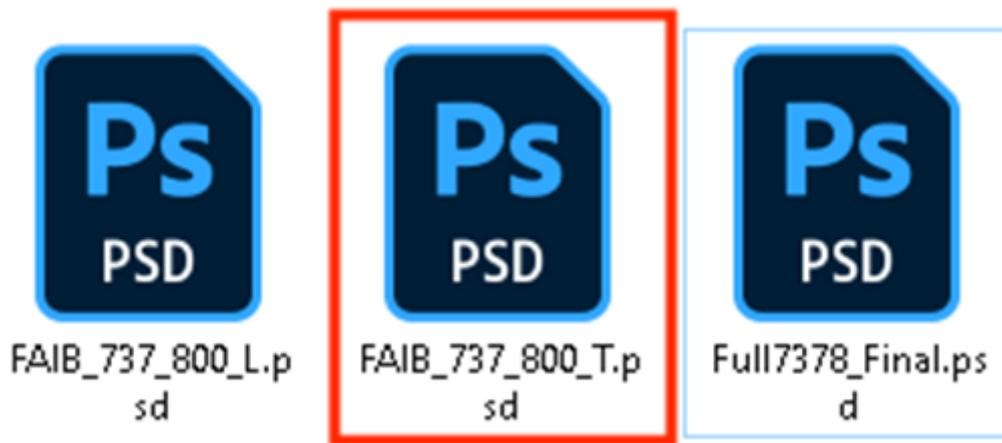
## Cómo gestionar y modificar los Paint Kits:

Pondremos como ejemplo que queremos crear una MTL para el B738, en cuanto lo encontremos en la lista podremos descargar su Paint Kit:

Dentro de la carpeta que se nos descarga buscaremos estas dos carpetas, no te preocupes, en la lista de aeronaves nos especificaban estos simuladores: FS9 FSX P3D XP MSFS. Pero con estas dos carpetas es suficiente para que se puedan usar en todos los simuladores que nos dice la lista.



Comenzaremos siempre por la carpeta de "FSX".



Dentro de esta carpeta ÚNICAMENTE modificaremos el archivo “FAIB\_737\_800\_T.psd”, es en este archivo donde pondremos nuestra creatividad y le daremos la pintura al avión.

Fíjate en la ventana de capas, ahí encontrarás la capa “YOUR PAINT HERE” que será la que tendrás que modificar con la pintura que quieras.

Capas

Canales

Trazados



Q Tipo



Normal

Opacidad: 100%

Bloq.:



Relleno: 100%



MCX



README



Visit our forum



NEW IN 1.1



PAGE 1



PAGE 2



PAGE 3



PAGE 4



PAGE 5



PAGE 6



PAGE 7



PAGE 8



DONT FORGET



Tools



Weather



Shadows and Highlights



737-800 details



Cockpit



Windows



Fuselage+Vert HighLights

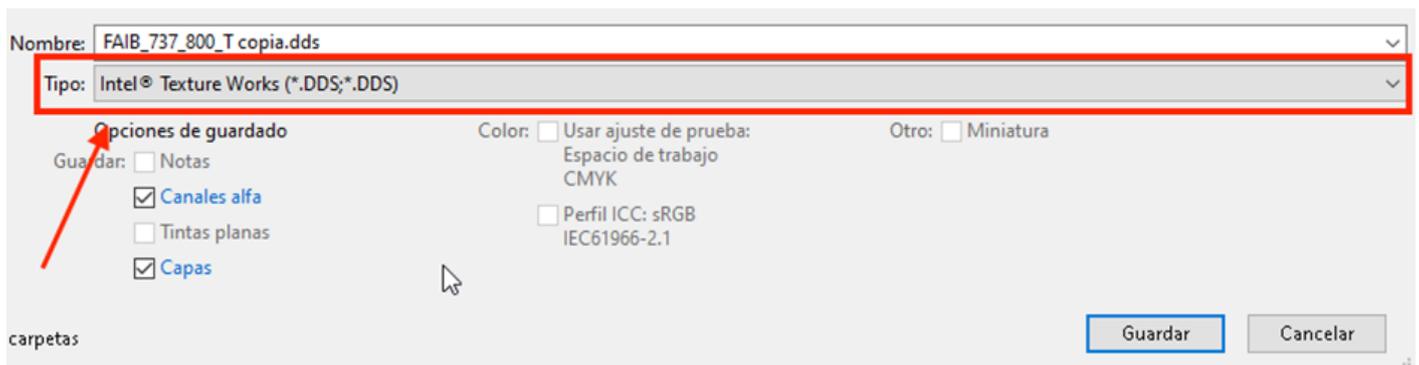


Doors

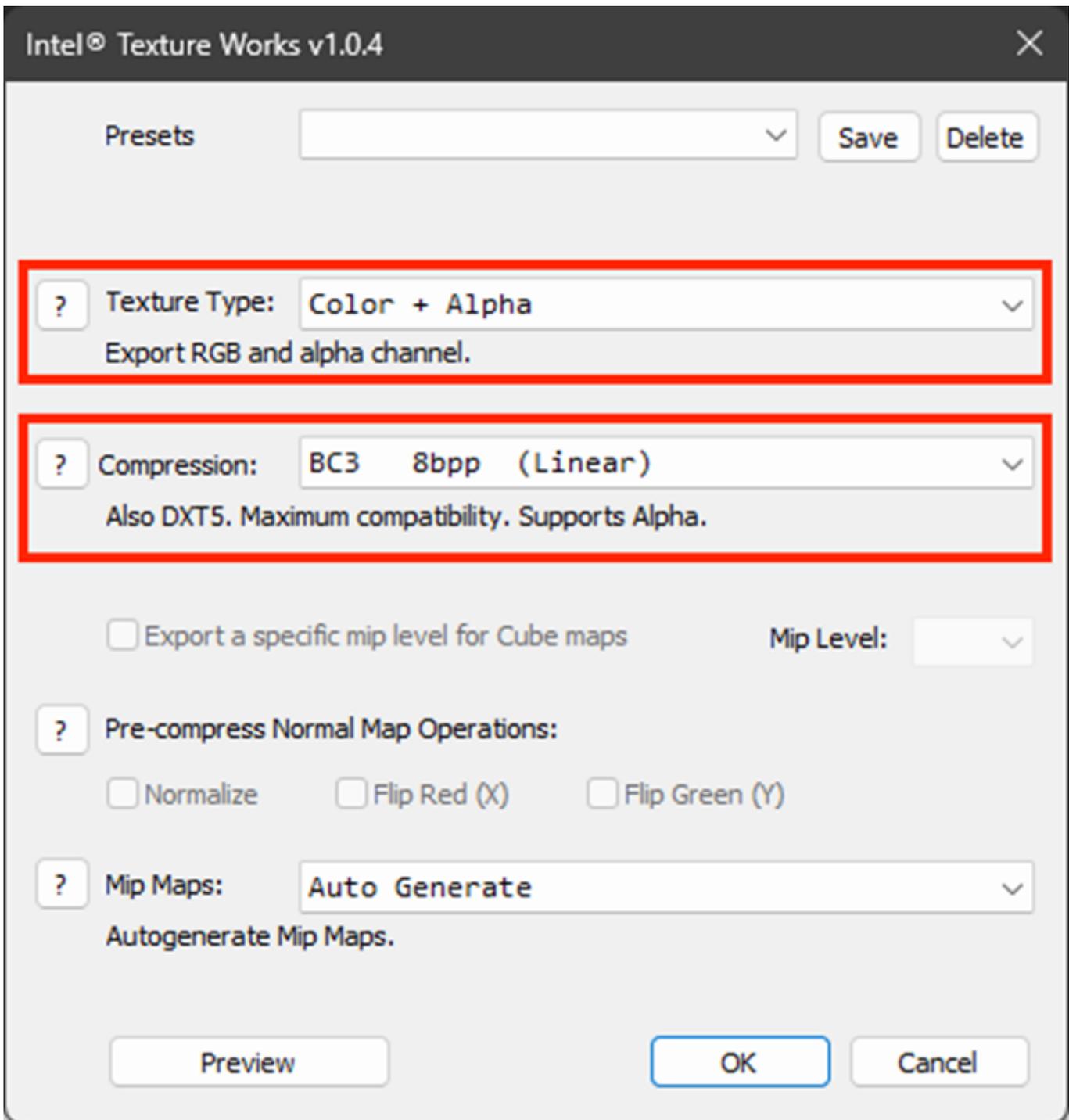
Para no hacer muy tedioso el trabajo de diseño, en vez de cargarlo en el simulador puedes usar una herramienta que te permitirá ver el modelo completo para ajustar los pequeños detalles de la pintura.

Lo primero que debes hacer es instalar el siguiente plugin en Photoshop, aquí tienes el plugin y un tutorial de como hacerlo. (<http://gametechdev.github.io/Intel-Texture-Works-Plugin/>)

Cuando ya tenemos el diseño terminado, exportaremos el "FAIB\_737\_800\_T.psd" pero esta vez debemos hacerlo como .dds, para ello debemos hacer lo siguiente: Archivo > Guardar una Copia y en esta ventana escoger el formato .dds



Nos saldrá una ventana nueva y en ella debemos asegurarnos que están seleccionadas TODOS los siguientes desplegable:

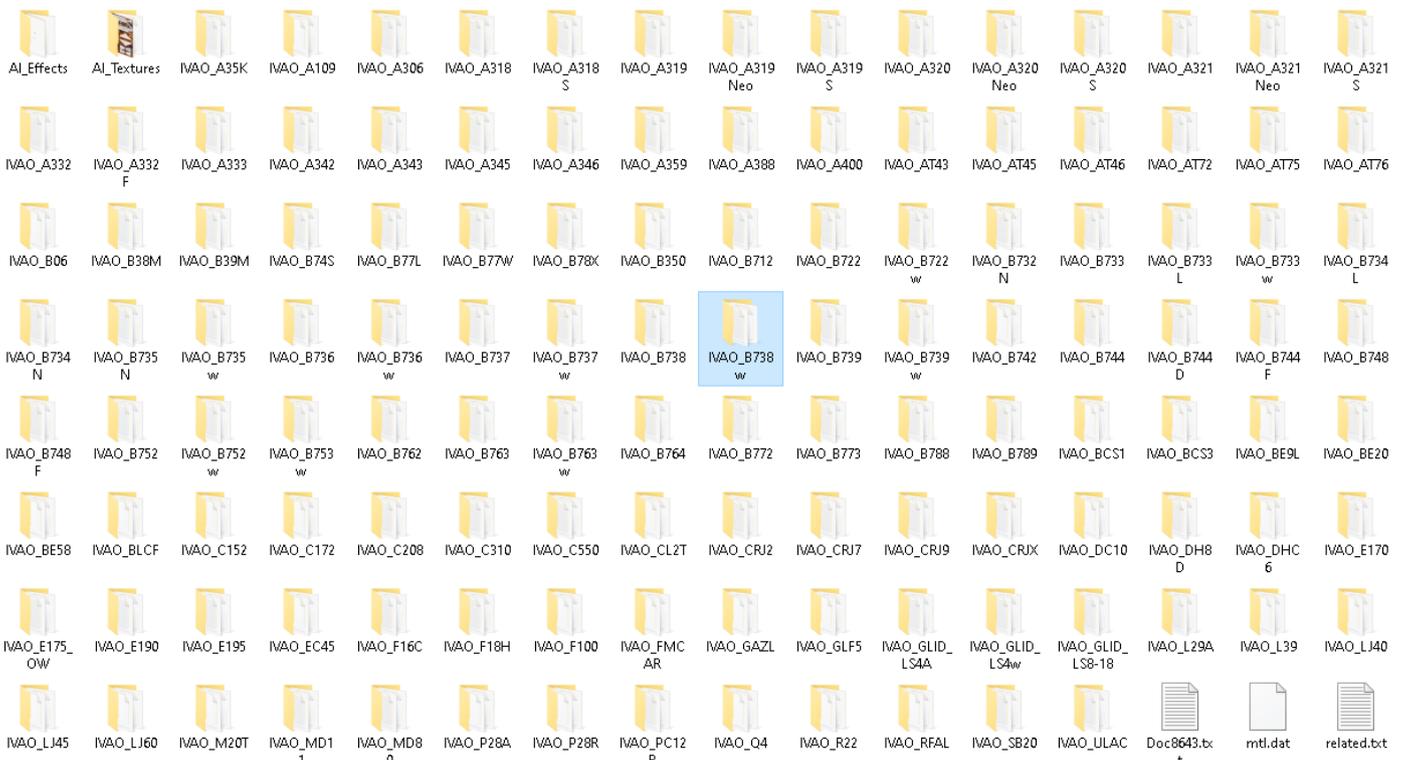


Lo siguiente es instalar el ModelConverterX, esta aplicación nos permitirá previsualizar los archivos .dds que hemos creado anteriormente.

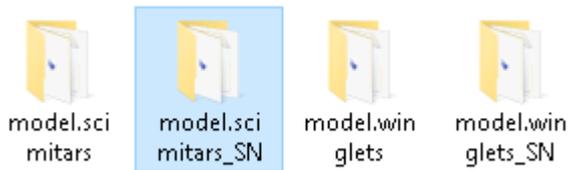
([https://www.scenerydesign.org/old-releases/stable/ModelConverterX\\_150.zip](https://www.scenerydesign.org/old-releases/stable/ModelConverterX_150.zip))

Con esta aplicación, abriremos este último archivo que hemos guardado.

Para poder testear nuestro avión pintado en ModelConverterX necesitamos tener una carpeta de MTLs del avión que estemos pintando. Esta carpeta se puede encontrar en **\*\*Simulador\*\*/SimObjects/IVAO\_MTL2**

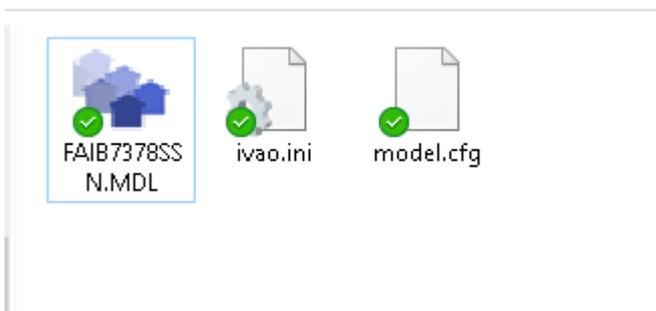


Una vez entramos en la carpeta del avión que estamos pintando.

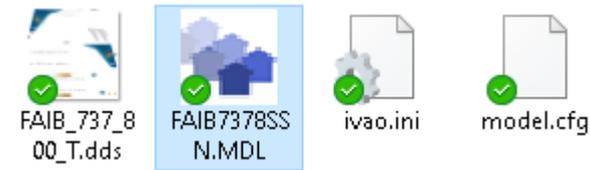


Copiamos la carpeta que nos interese (con winglets / sharklets) en nuestro escritorio o donde queramos.

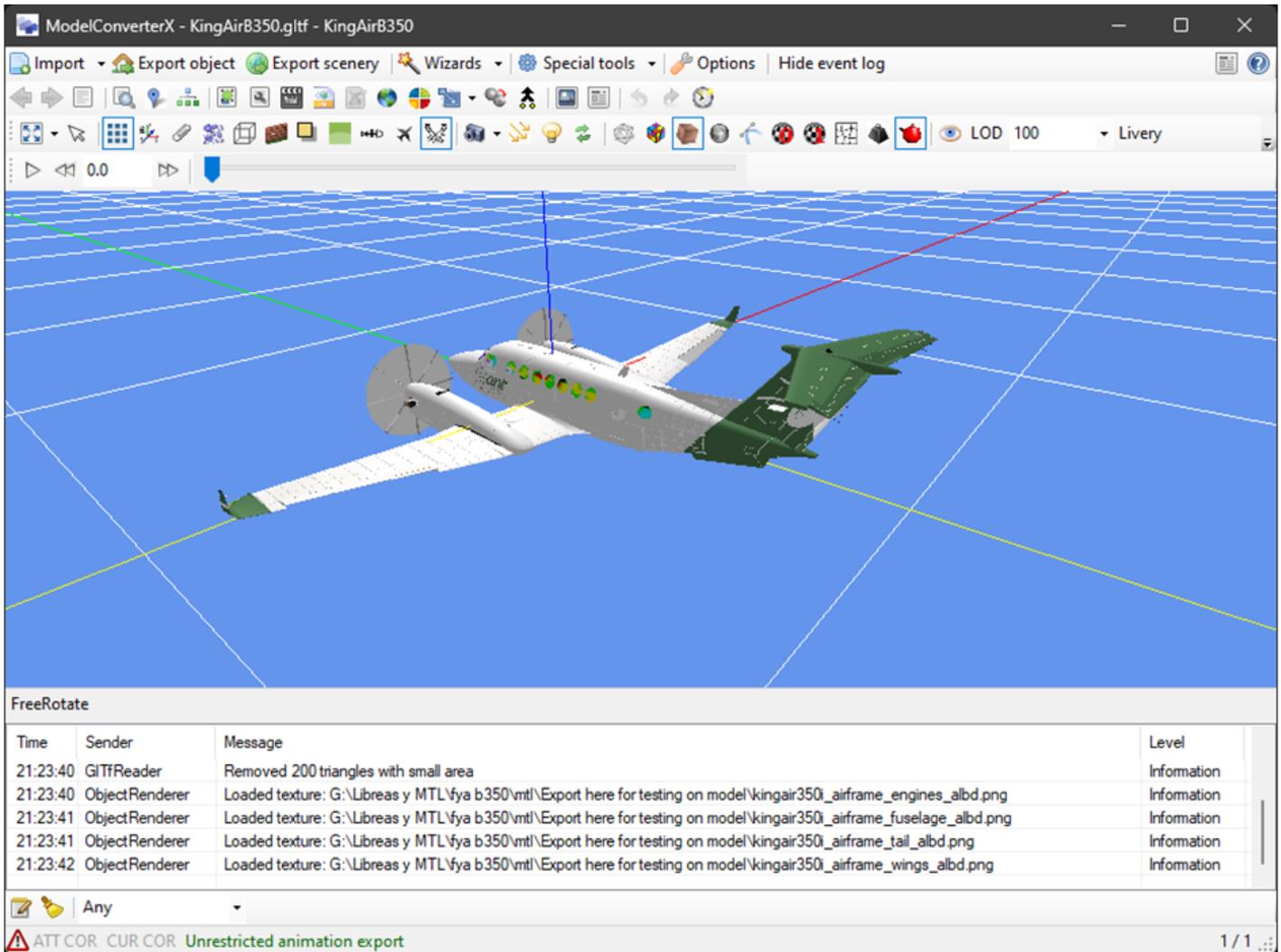
model.scimitars\_SN



Abrimos esta carpeta pegada y le añadimos nuestro archivo DDS



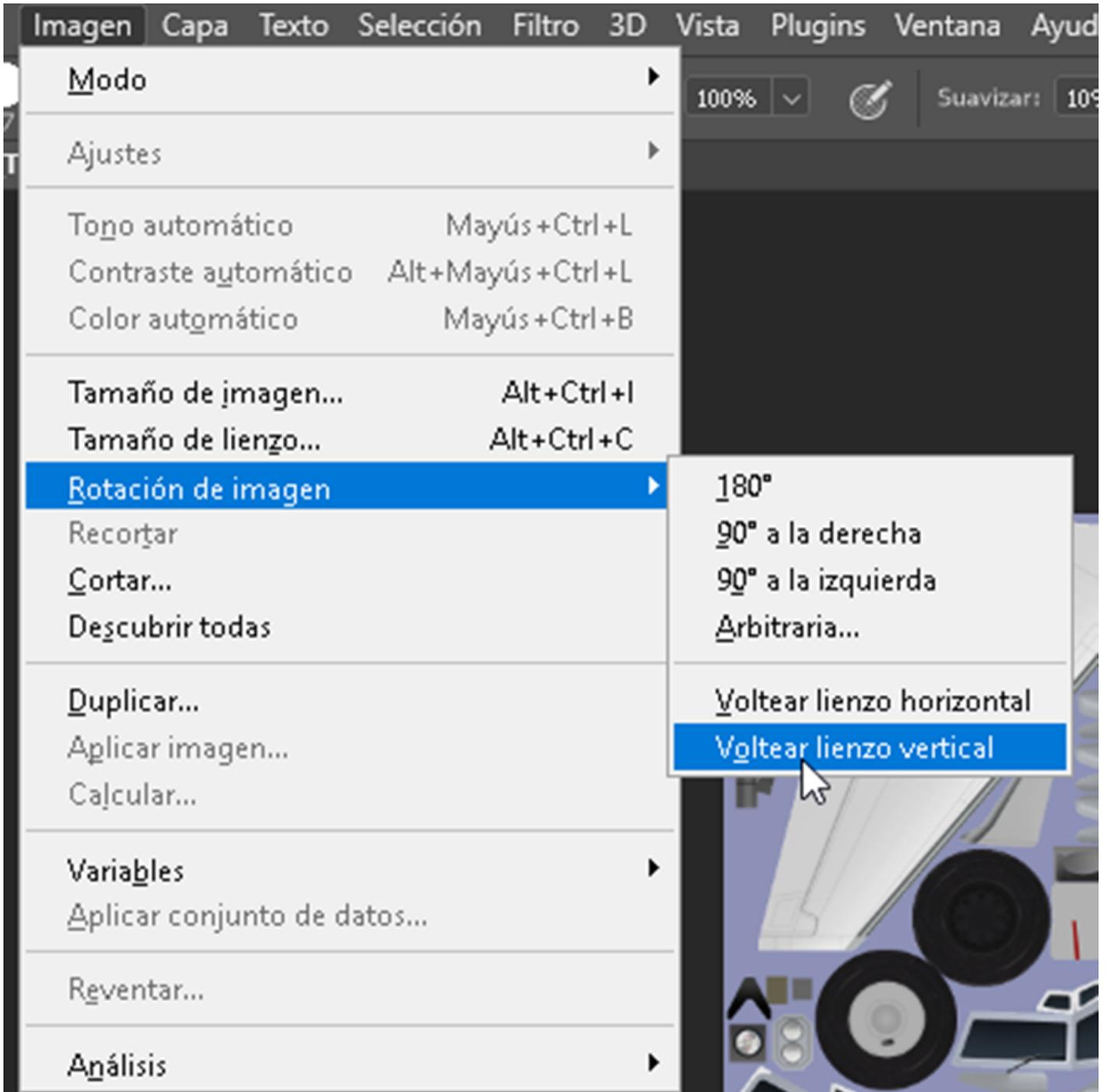
Por último abrimos el archivo con la extensión .MDL, si nos pregunta le tenemos que decir que lo abra con ModelConverterX. Ya nos debería de aparecer nuestra MTL pintada



Aquí podremos revisar la pintura de nuestro avión e ir modificando el PSD siguiendo de nuevo los pasos anteriores. Finalmente ya tendremos nuestro diseño finalizado y guardado como .dds.

## Cómo modificar los DDS para subirlos a la base de datos:

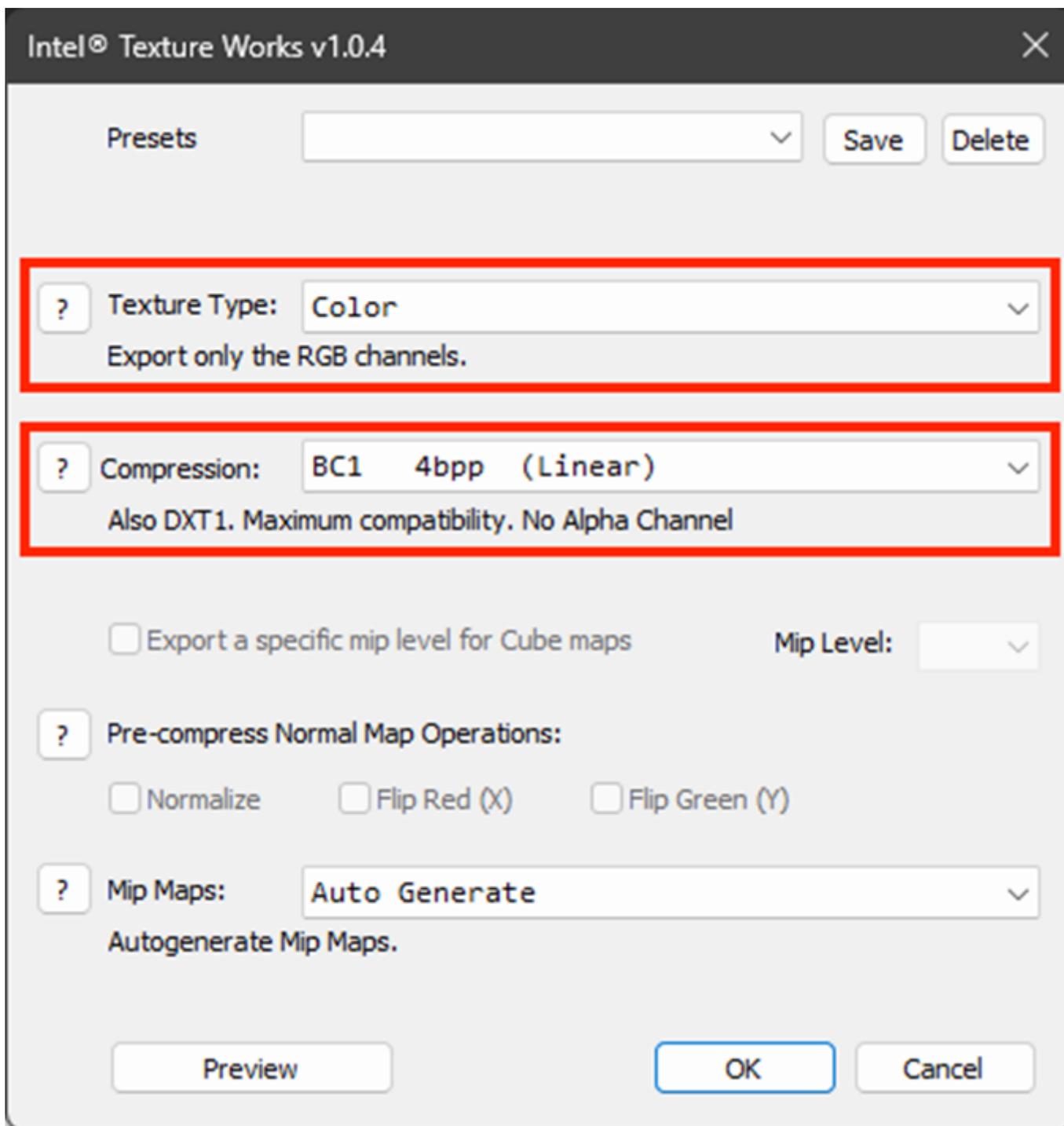
Para empezar abrimos el archivo que hemos creado en DDS, debemos de invertir verticalmente esta imagen.



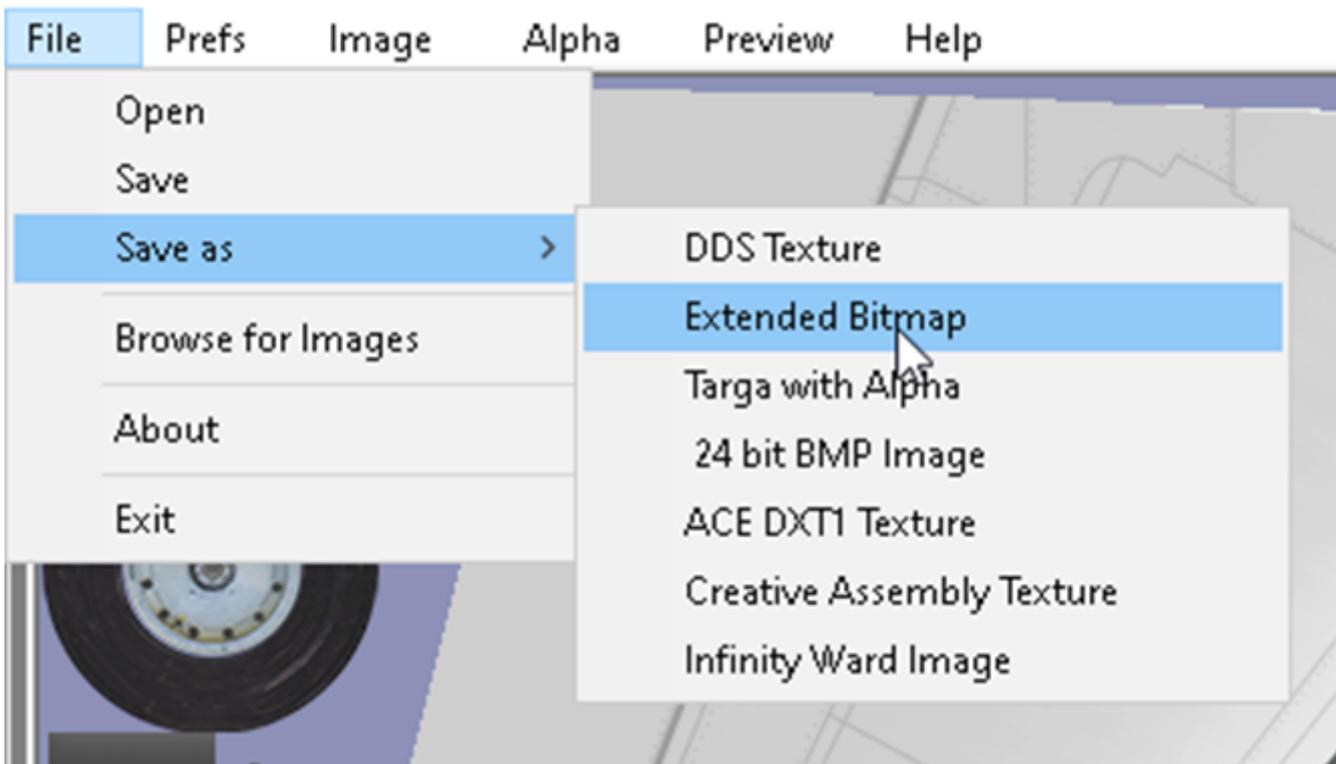
Para hacer esto en Photoshop, por ejemplo, debemos ir a Imagen > Rotación de imagen > Voltear lienzo vertical.

Una vez que terminemos estos últimos cambios ya tendremos el archivo para FSX terminado. Este mismo archivo les valdrá al equipo de MTLs de IVAO para hacer el de P3D.

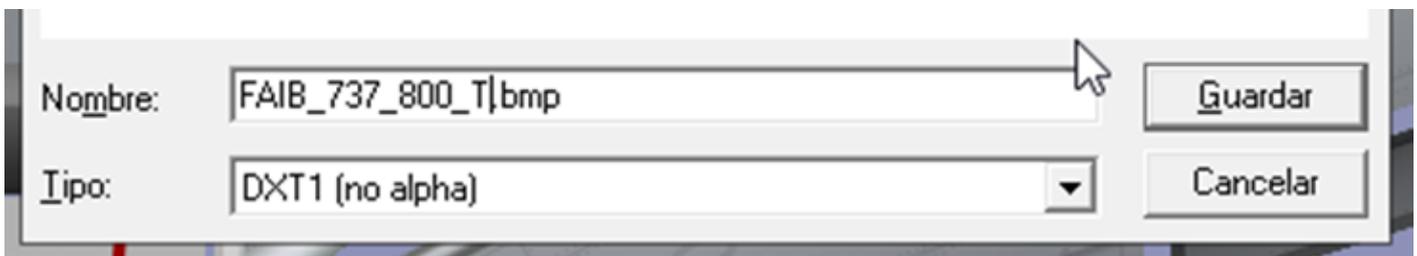
Para tener el archivo para FS9 simplemente tenemos que volver a abrir nuestro "FAIB\_737\_800\_T.psd" final (con toda la pintura del avión terminada) y cambiar el tamaño de la imagen a 1.024px x 1.024px. Después de esto volveremos a darle a Archivo > Guardar una Copia y en la primera ventana escoger el formato .dds (como hicimos anteriormente), pero en la siguiente ventana cambiaremos los parámetros anteriores por estos siguientes:



Ahora tenemos que descargar esta aplicación DXTBmp (<https://www.mwgfx.co.uk/programs/dxtbmp.htm>), una vez instalado abriremos nuestro recién creado .dds y le daremos a File > Save as > Extended Bitmap.



En la siguiente ventana lo tendremos que poner con el tipo DXT1 (no alpha) y le daremos a "Guardar"



Una vez que terminemos estos últimos cambios ya tendremos el archivo para FS9 terminado.

Ahora vamos a preparar el del MSFS, este es muy sencillo. Buscaremos el archivo final de FSX que habíamos creado anteriormente y lo duplicaremos, a este nuevo archivo lo renombraremos como "FAIB\_737\_800\_T.png.dds".

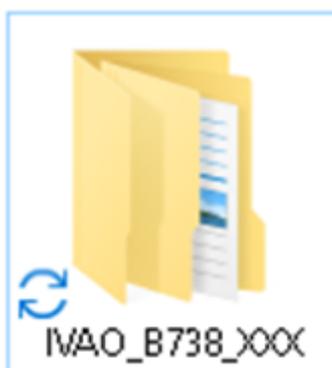
Una vez renombrado ya tendremos el archivo para MSFS terminado.

Finalmente tendremos tres archivos:

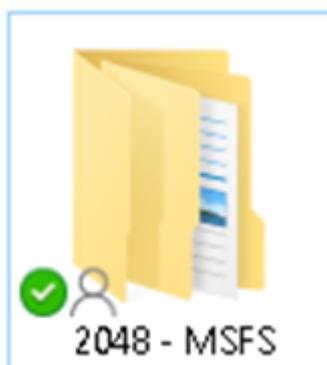


## Cómo organizar las carpetas de las MTLs:

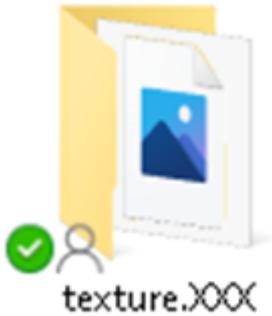
Debemos crear una carpeta con el nombre "IVA0\_B738\_XXX", donde XXX deberá ser sustituido por el OACI de la aerolínea, por ejemplo "IVA0\_B738\_AEA".



Dentro tenemos que crear tres carpetas como las que vemos abajo, con el mismo nombre que en la imagen.



Dentro de cada carpeta debemos crear otra carpeta con el siguiente nombre “texture.XXX” .



Y dentro de cada una de estas el archivo final correspondiente a cada simulador, es decir:

Dentro de la carpeta “1024” tendremos la carpeta “texture.XXX” y dentro de ella pondremos el archivo “FAIB\_737\_800\_T.bmp”

Dentro de la carpeta “2048” tendremos la carpeta “texture.XXX” y dentro de ella pondremos el archivo “FAIB\_737\_800\_T.dds”

Dentro de la carpeta “2048 - MSFS” tendremos la carpeta “texture.XXX” y dentro de ella pondremos el archivo “FAIB\_737\_800\_T.png.dds”

Ahora cogeremos la carpeta que contiene todo esto, la “IVA0\_B738\_XXX” y la comprimimos en un .zip (o .rar), este archivo se llamará “IVA0\_B738 XXX.zip”

En el caso de que queramos que nuestra MTL cuente con winglets o sharklets, como ocurre en el B738 (o del A320), tendremos que añadir una “w” (B73\*) (minúscula) o una “S” (A32\*) (mayúscula) a la derecha del modelo del avión, por ejemplo: “IVA0\_B738w XXX.zip”

El nombre del rar cambia la última barra baja por un espacio entre el tipo de avión y el código OACI de la aerolínea.

## Cómo enviar las MTLs:

Para enviar nuestras MTLs debemos redactar un correo a [mtl-data@ivao.aero](mailto:mtl-data@ivao.aero) con los siguientes datos:

En el asunto: XXX new MTL

En el cuerpo del mensaje:

1. El nombre del modelo.
2. El nombre de la librea.
3. El nombre de la aerolínea.
4. Tu nombre, tu mail y tu VID.
5. El nombre y el email del diseñador de librea.
6. Datos específicos del avión si son necesarios (por ejemplo una motorización concreta, como en el caso del Airbus A320, que tiene varias motorizaciones en su versión CEO, IAE y CFM y en su variante NEO, motores de Pratt & Whitney y de CFM)

Recuerda que el email debe redactarse en inglés.