

Alphakanal / Pixeldateien & Texturen mit Teiltransparenz

Erstellung eines Alphakanals mit Adobe Photoshop

Transparente Flächen/Bereiche bestimmen

Um Flächen / Teilflächen in einem Pixelbild Transparent zu setzen, benötigt man ein Bildbearbeitungsprogramm (z.B.: Adobe Photoshop)



Die transparente Zuweisung erfolgt über einen zusätzlichen Kanal, dem Alphakanal, der aber erst erzeugt werden muss.

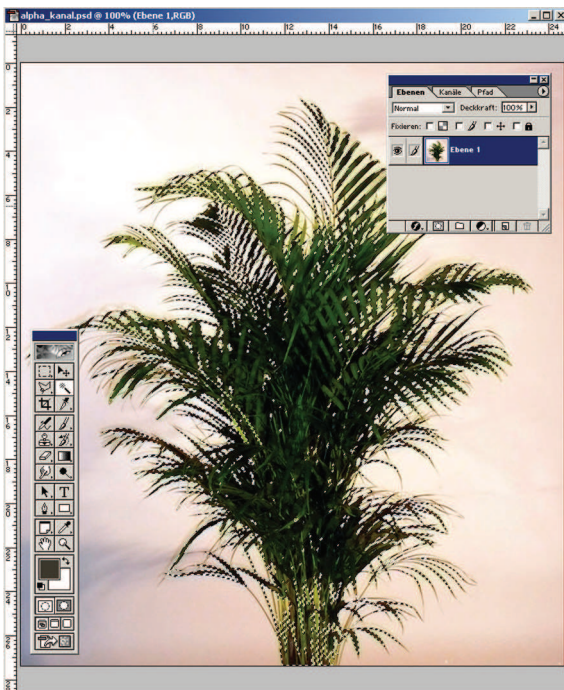
An diesem Beispielbild werden wir den Hintergrund Transparent setzen, so dass nur mehr die Pflanze übrig bleibt.

Textur ohne Alphakanal

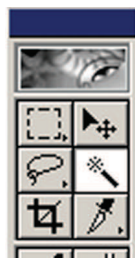
Textur mit Alphakanal

1. Schritt

Bestimmen Sie mit einem Auswahlwerkzeug die Flächen welche NICHT Transparent werden sollen (die Pflanze).



Welches Werkzeug Sie verwenden hängt vom zu bearbeitetem Bild ab (Lasso, Magnetisches- Lasso, Zauberstab). Meistens sind es mehrere Werkzeuge die eine Auswahl bestimmen.



Wir verwenden den Zauberstab mit einer Toleranz von 90 % , da sich der Hintergrund einheitlich gut von der Pflanze abhebt.

Klicken Sie auf die Pflanze und die gewählten Bereiche werden markiert.

Tip:

Bei manchen Bildern ist es besser zuerst den transparenten Bereich (Hintergrund) auszuwählen. Dann muss man aber mit dem Befehl unter *Auswahl / Auswahl umkehren* die markierten Bereiche umkehren.

2. Schritt

Blenden Sie sich das Ansichtsfenster *Ebene* ein.
 [Fenster / Ebene einblenden]

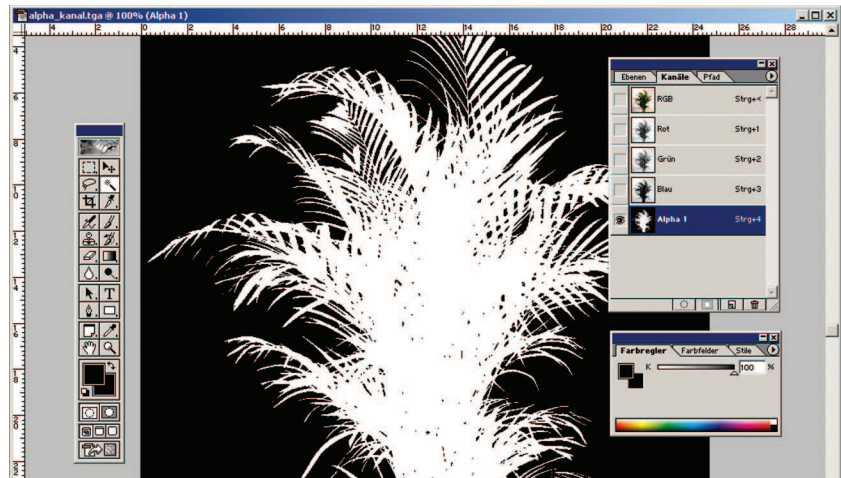
Wechseln Sie in den Ordner *Kanäle* und erzeugen mit einem Klick auf das Symbol *Auswahl als Kanal speichern* den Alphakanal.

Ergebnis:
 Ein zusätzliches Pixelbild, das die transparenten Bereiche des Pixelbildes bestimmt.

Voll transparent = Rot: 0 / Grün: 0 / Blau: 0 (Schwarz)
 Voll sichtbar = Rot: 255 / Grün: 255 / Blau: 255 (Weiß)

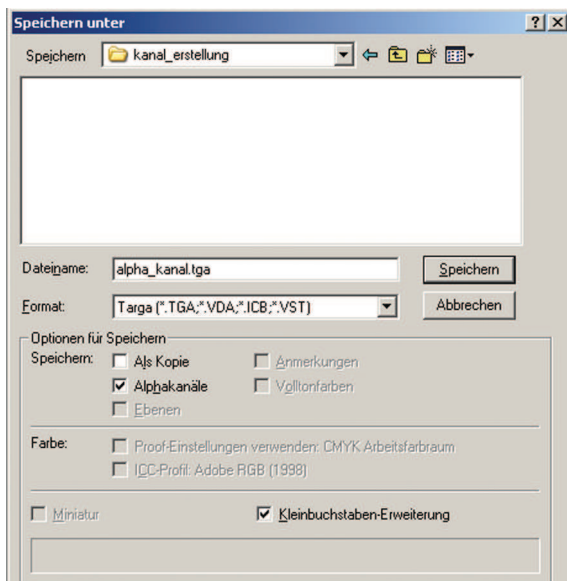


Auswahl als Kanal speichern



Die Bearbeitung eines Alphakanals (Hinzufügen oder Abziehen von Flächen) funktioniert gleich wie bei angelegten RGB-Ebenen.
 Um zum Beispiel einer Fläche 50 % Transparenz zuzuweisen, muss der jeweilige Bereich mit Rot: 128 / Grün: 128 / Blau: 128 (Grau) befüllt sein.

3. Schritt



Ab Speichern und Importieren:
 Um unser Pflanzen-Foto mit Teiltransparenz in ABISPLAN 2D über BMP-Einlesen zu importieren, oder eine Schraffur/Textur für 2D und 3D zu erzeugen, müssen wir die Photoshop-Datei in ein austauschbares Datei-Format bringen.

Nur wenige pixelorientierte Grafik-Formate können einen Alphakanal abspeichern und interpretieren. Die Formate TIFF und TGA können diesen zusätzlichen Kanal einbinden.

Wählen Sie über [Datei / Speichern unter] das Datei-Format TGA aus, und überprüfen ob die Option *Alphakanal* ausgewählt ist und speichern das Foto ab.

4. Schritt

Nun können Sie in abisplan 2D & 3D aus dieser TGA-Datei eine Textur/Map-Datei mit Teiltransparenten erzeugen