Alphakanal-Effekte

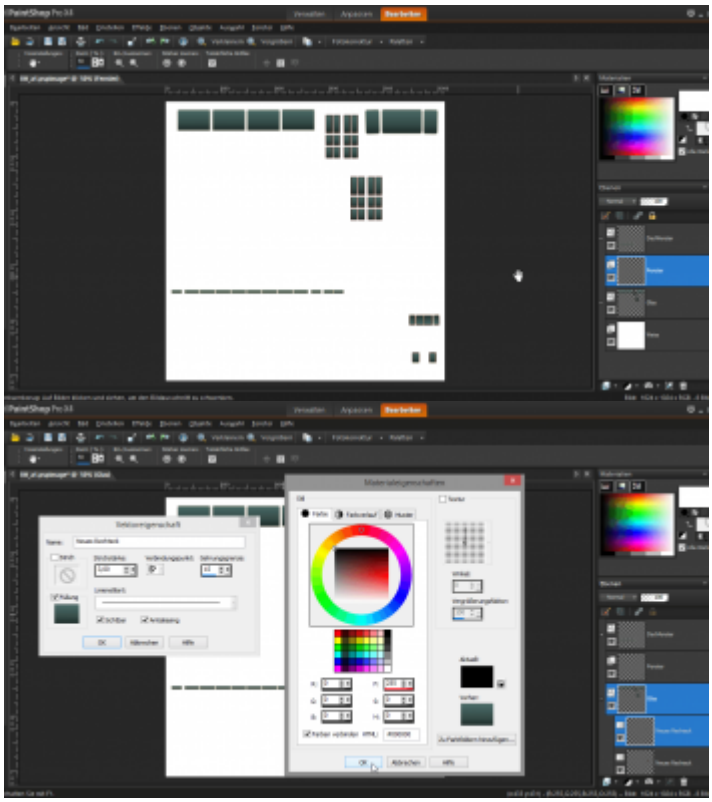
Inhaltsverzeichnis

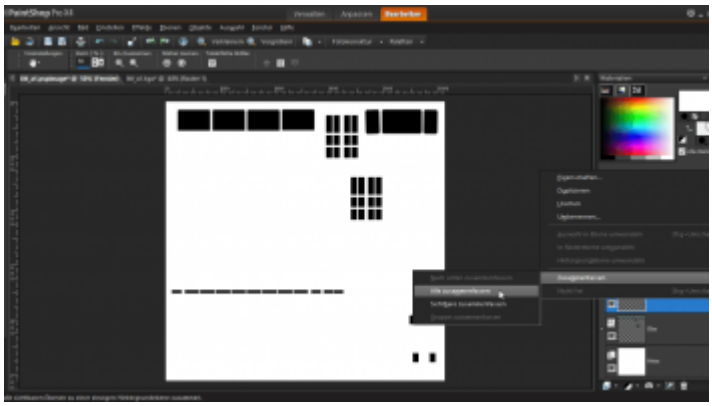
- 1 Fensterspiegelungen erstellen
- 2 Graustufenbild in Alphakanal wandeln
- 3 Alphakanal als Maske anzeigen

1 Fensterspiegelungen erstellen

Wir brauchen ein Graustufen-Bild, bei dem Weiß keine Spiegelung bedeutet und Schwarz volle Reflektion. Die Farbtöne dazwischen geben die Spiegelungsintensität an. Das erstellte Bild wird anschließen in den Alpha-Kanal der Diffuse-Map gespeichert.

Es empfiehlt sich, den Alphakanal getrennt vom eigentlichen Bild zu erstellen. Ist die Textur bereits fertig, erstellt man am besten eine Kopie der .pspimage-Datei und öffnet diese Parallel zur eigentlichen Textur. Wir erstellen dann eine neue Ebene, färben diese weiss ein und schieben sie ganz nach unten. Dann blenden wir alles aus, was wir nicht mehr brauchen. Es sollte also nur noch die Fenster und die weiße Ebene vorhanden sein. Liegen die Fenster noch als Vektoren vor, ist das jetzt die perfekte Grundlage: Wir wählen die Vektoren aus und deaktivieren den Rahmen und färben das Fenster mit einem sehr dunklen Farbton (z.B. Schwarz).

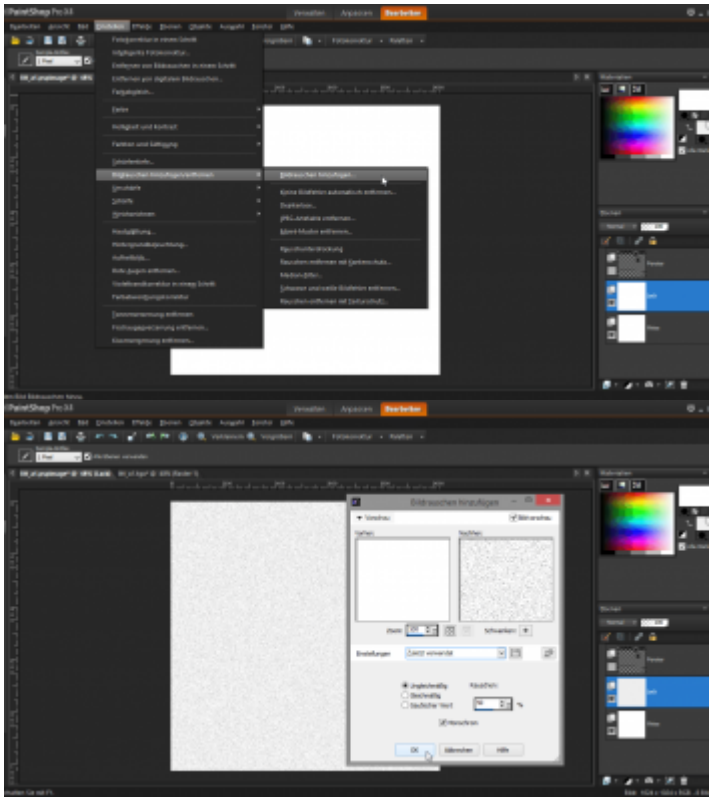




Sind die Fenster nicht mehr als Vektoren vorhanden einfach die Schwarz zu färbenden Bereiche mit (z.B. dem Zauberstab) markieren und in einer darüberliegenden Ebene Schwarz einfärben.

Soll der Lack ebenfalls reflektieren, erstellen wir uns eine weitere Ebene und färben die gewünschten Bereiche mit einem hellen Grauton. Wollen wir leicht ungleichmäßige Reflektionen, wie sie z.B. durch Dellen entstehen, so können wir uns hier mit einem kleinen Trick behelfen:

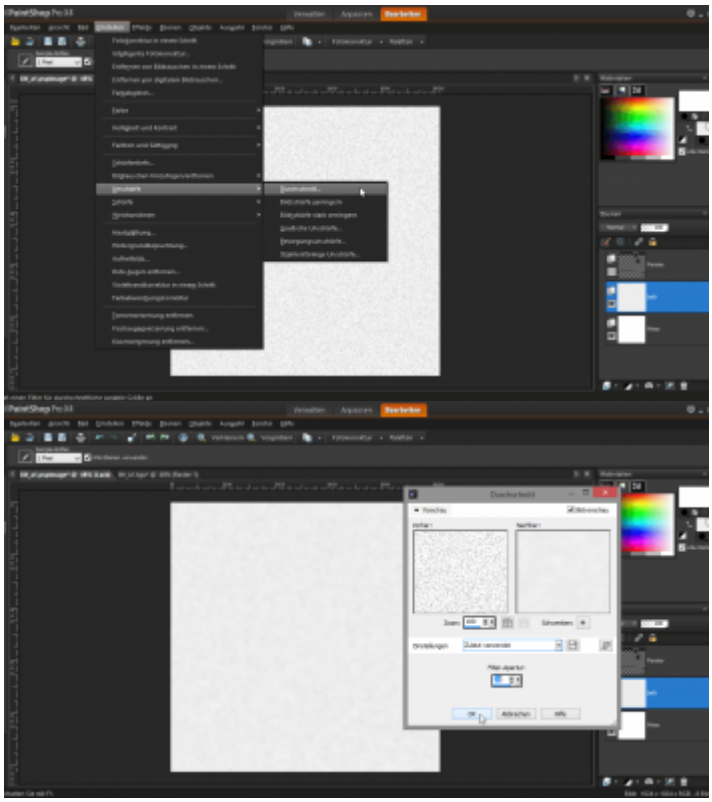
Wir erstellen zunächst eine Ebene, die wir ebenfalls weiß einfärben. Dann nutzen wir den Rauschfilter:



[2] https://www.transportfever.net/lexicon/entry/115-alphakanal-effekte/

Sinnvoll ist hier ungleichmäßiges Rauschen. Je nach Größe der Textur und gewünschter Effektstärke wählen wir eine Rauschintensität aus (hier als Beispiel 50%). Zudem muss es monochrom sein.

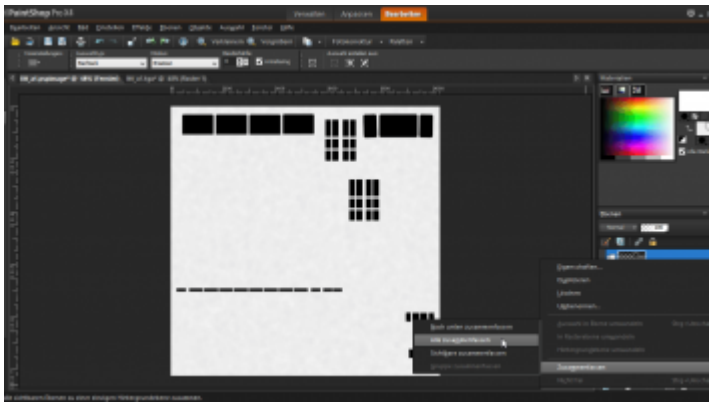
Danach wenden wir einen Unschärfe-Filter an. Entweder ihr benutzt den Durchschnitts-Filter an oder auch den Gaußschen Unschärfefilter. Mit den Werten ruhig etwas herumspielen.



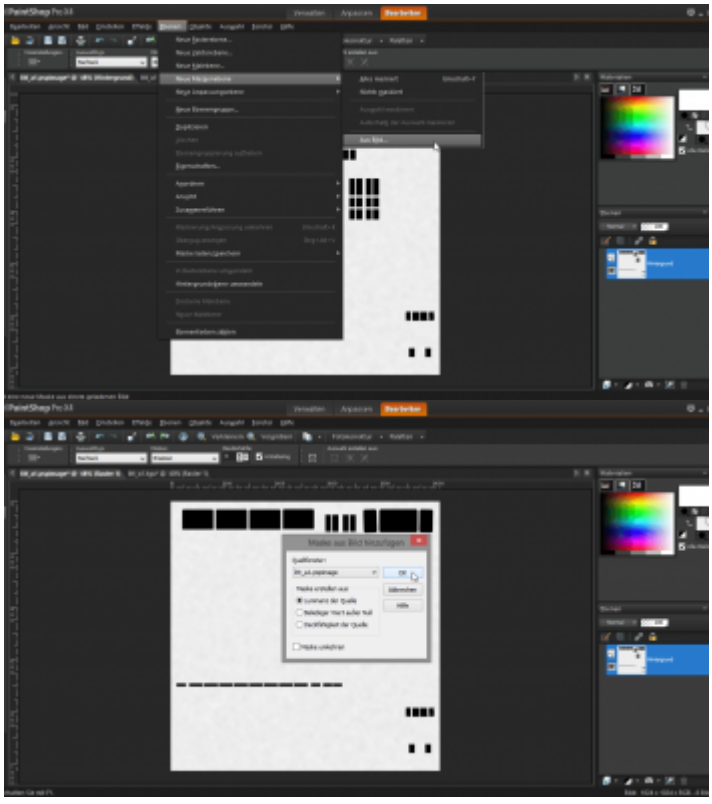
Abschließen kann man noch die Helligkeit der Ebene etwas variieren. Bereiche, die nicht reflektieren sollen, löschen wir aus der Ebene.

2 Graustufenbild in Alphakanal wandeln

Zunächst fassen wir alle Ebenen zu einer zusammen:

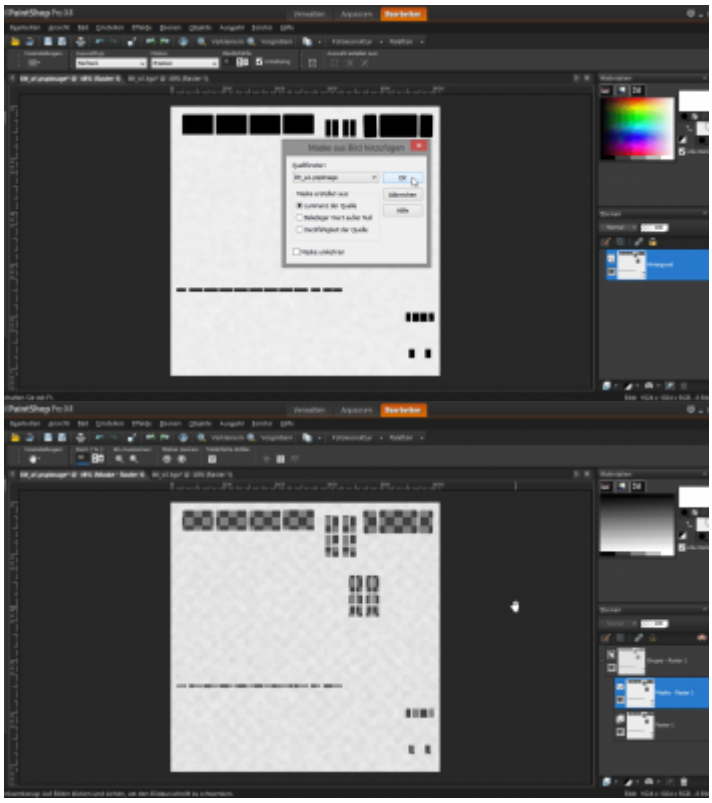


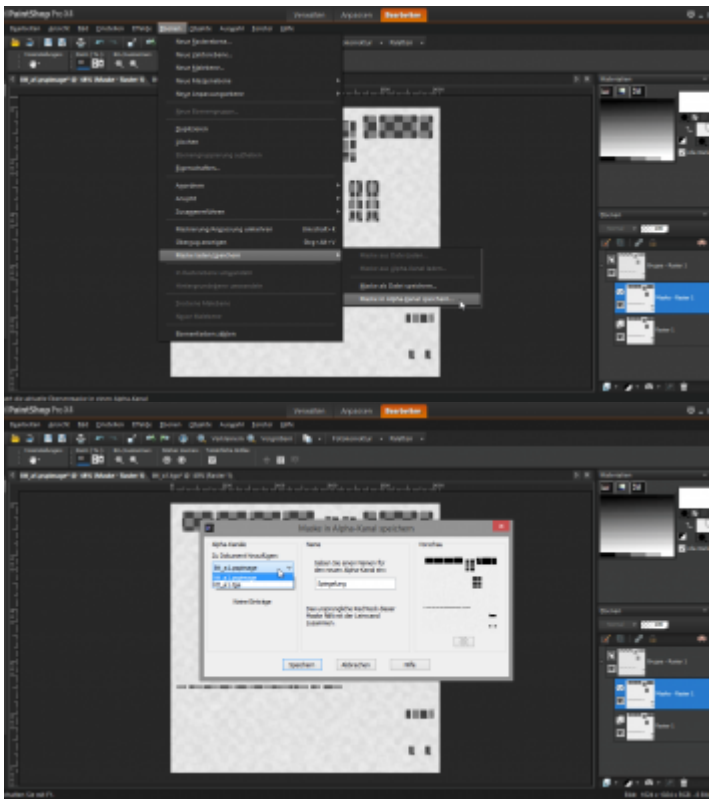
Jetzt erstellen wir eine neue Maskenebene aus einem Bild und wählen unser zusammengefastes Bild aus. Ausschlaggebend ist die Helligkeit (Lumineszenz) unseres Bildes.



Die eben erstellte Maske speichern wir in den Alpha-Kanal unserer eigentlichen Diffuse Textur:

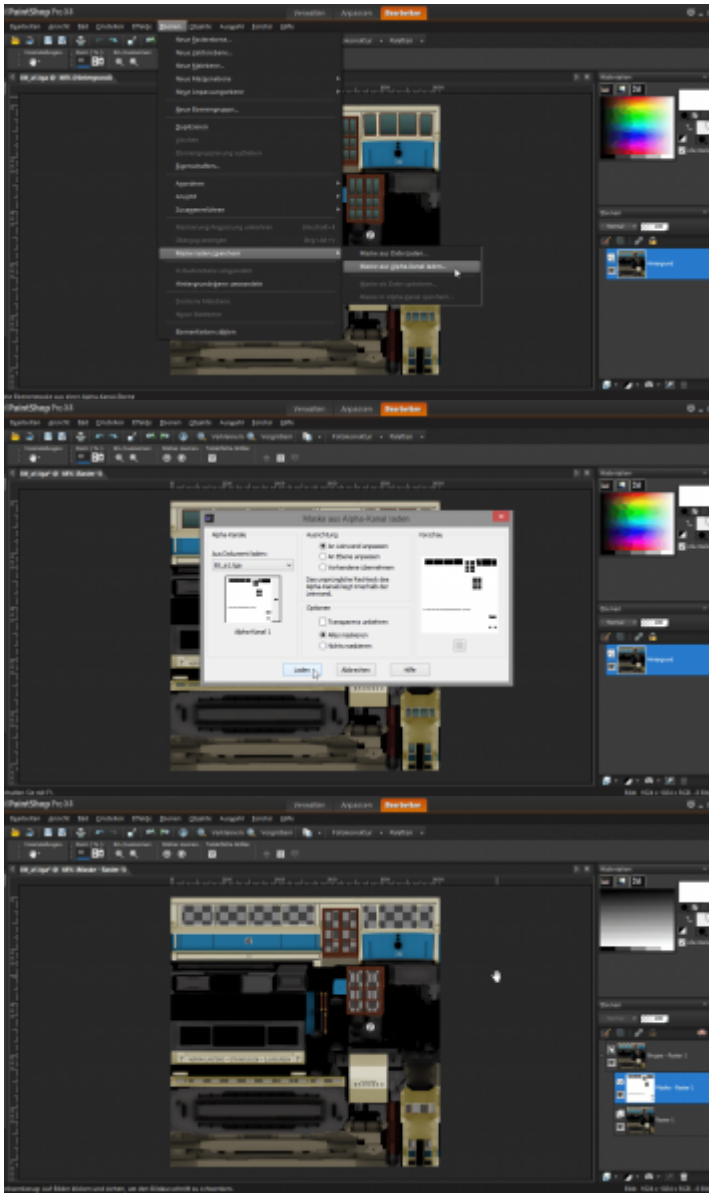
https://www.transportfever.net/lexicon/entry/115-alphakanal-effekte/





https://www.transportfever.net/lexicon/entry/115-alphakanal-effekte/

Wenn die .pspimage-Datei dann gespeichert wird, bleibt der Alphakanal auch beim späteren Export als TGA auch erhalten.

3 Alphakanal als Maske anzeigen

Wir öffnen unser Bild mit vorhandenem Alpha-Kanal. Über das Ebenen-Menü Laden wir den Alphakanal in unsere Maske. Die Fenster werden im Bild jetzt transparent dargestellt.