

Titel: Einen Avtar erstellen (Palantir-Bild) Teil 2 1/2

Schwierigkeit: Geht so

Typ: Alphakanal-Rumgepinsel

Programm: Photoshop CS 2 (english version)

Nun ihr wollt einen Hero erstellen und wollt einen Button für die Heroleiste unten haben?

Dann habt ihr das richtige Tutorial auf dem Bildschirm^^

Manche erstellen eine extra Bilddatei für einen Herobutton, ich persönlich bevorzuge es aber diesen auch bei meinen anderen Heldenbuttons zu haben.



Das ist mein momentanes Bild, und ich sage jetzt einfach das das ein Held wird, ich nenn ihn zum Spaß mal „Heulorin“.

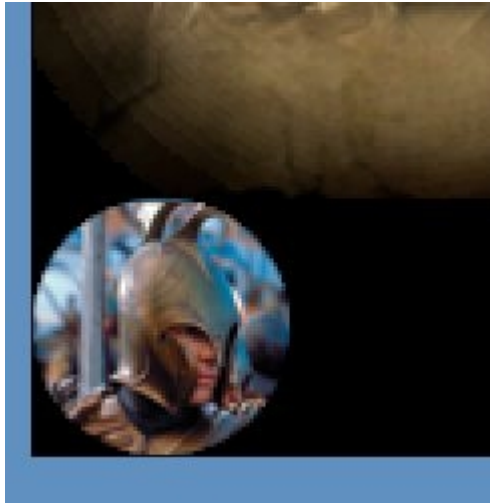
Heulorin braucht einen Heldenbutton für die Heldenleiste, das schöne ist, das der Buildbutton und der Heldenbutton genau das selbe Bild sind im Coding, das heißt wir machen ein Bild, welches automatisch vom Game in die „Kreisform“ angepasst wird, und geben dem einen Alphakanal, welcher die Umrisse der Figur makiert.

Ich nehme für meinen Heldenbutton das selbe Bild das ich als Palantir verwendet habe, das ist aber nicht zwingend notwendig, man kann jedes beliebige Bild nehmen (bietet sich zB. Bei Gandalf an, von welchem ja viele verschiedene und gute Bilder existieren).

Ich füge also meinen Button ein wie im vorherigem Tutorial beschrieben, nur mit dem Unterschied das wir hier die schwarzen Abrundungen weglassen, das sieht dann so aus:



Wie man unschwer erkennen kann, habe ich das Bild nur ausgeschnitten, mir gefällt es nämlich so, auch ohne weitere Bearbeitung. Das Problem ist unser Alphakanal, der wird nämlich nicht Kreisrund (wie auf der Grafik), sondern Um den Held herum benötigt.

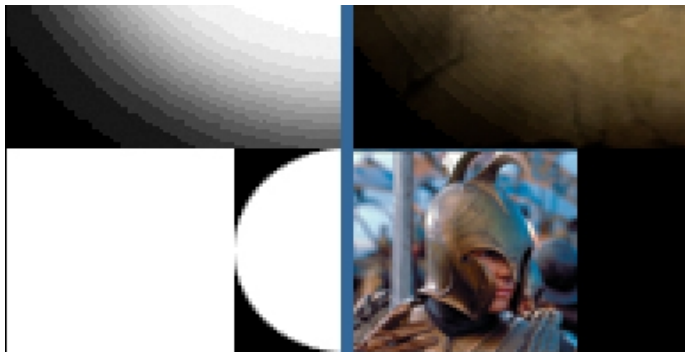


Dazu gehen wir jetzt wieder in den Kanäle-Reiter, und wählen den Alphakanal an (lassen aber alle Kanäle sichtbar).

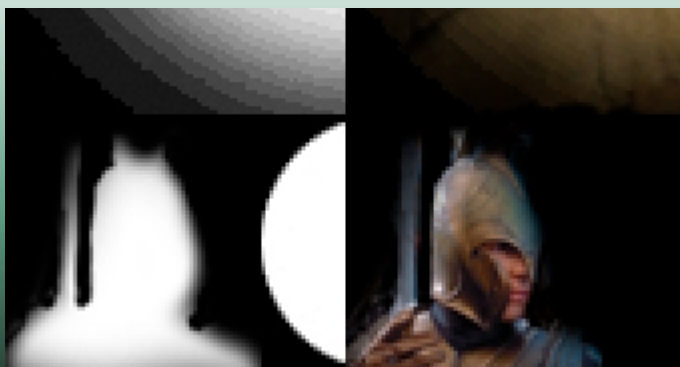
*Anmerkung:*

*Wie bereits erwähnt arbeite ich, wie man sieht, damit das der Alphakanal schwarz mit 100% Opacity angezeigt wird, das erleichtert die Arbeit an Herobuttons ungemein. (zum ändern der Alphakanal-Einstellungen einfach Doppelklick auf das kleine Bild des Alphakanals).*

Wir stellen als erstes mit dem Rechteck-Selektionstool den Bereich des Buttons frei (also weiß färben), das sieht dann so aus (links nur Alphakanal, rechts Alphakanal gemischt mit RGB-Kanal):

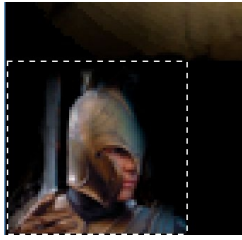


Nun „Pinseln wir mit schwarzer Farbe alles um den Helden herum schwarz (im Alphakanal, nicht im RGB-Kanal), und machen unten mit einem weicherem Pinsel (Flow auf 50%) einen schönen Übergang, das sieht jetzt bei mir so aus:



## Tipp:

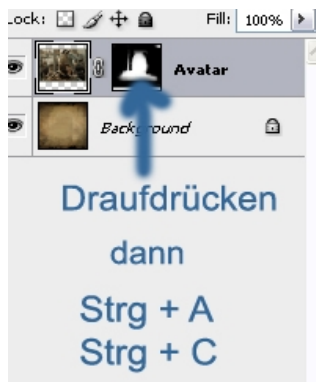
Es geht einfacher den Alphakanal zu bearbeiten, wenn das Quadrat vom Button selektiert bleibt, so kann man nämlich nicht aus Versehen über den Buttonbereich hinaus etwas ausblenden. (siehe Grafik)



## Noch ein Tipp:

Solltet ihr das selbe Bild verwenden wie im Palantir selbst, könnt ihr die Ebenen-Maske kopieren und in den Alphakanal einfügen.

Dazu geht in eure Projektdatei vom Palantir, drückt auf das Bild der Ebenen-Maske und drückt Strg + A und dann Strg + C. Geht in euer Bild mit den Buttons zurück, geht in den Alphakanal und drückt Strg + V, jetzt Strg + T und zieht euch das eingefügte passend über den Button, und macht es so lange per Maus kleiner bis es passt.



Naja das war's auch schon wieder, beim nächsten mal wird der komplette Einbau ins Game erklärt und dann habt ihr es geschafft^^

Greez

Alien aka Infiltrator