Аннотация: обучающая программа описывает, как Вы можете делать обработку изображения, используя альфа-канал в Блендере. В дополнение к этому мы также покажем, как Вы можете использовать свою собственную альфа-маску на Вашей скульпт-карте (*sculpt-map)* для защиты и маркировки Вашей работы. Обратите внимание, что первая часть обучающей программы использует также скрипты *Domino Design* , в то время как вторая часть имеет отношение только к ***JASS-distribution*** .

Перевод данной статьи осуществлен Денисом Граденко (Denis Gradenko) с разрешения и при поддержке авторов оригинального текста.

Оригинальный текст на английском языке находится здесь: **http://blog.machinimatrix.org/2009/06/03/images-with-alpha-channel/**

Видео данного урока можно скачать здесь: **http://blip.tv/file/get/Machinimatrix-ImagesWithAlphachannel890.wmv**

Перевод поясняющего текста к видео уроку.

Создавать изображения с альфа-каналом в Блендере просто. Но Вы должны заранее включить альфа-обработку (alpha-processing). Итак, давайте изменим настройки по умолчанию и сначала приберемся.

Сейчас перейдите к окну кнопок сцены (scene-buttons window) и там найдите колонку

формат (format-tab). Вы, вероятно, увидите, что формат задан в RGB. Но для обработки изображения с альфой мы должны переключиться на RGBA. Давайте вернемся к окну кнопок редактирования (edit-button window), и сохраним наши настройки как настройки по умолчанию.

Теперь давайте посмотрим, как мы можем создавать скульпты с нашей собственной альфа-маской. Здесь я создам установленную по умолчанию скульптовую сферу с целью демонстрации. После некоторого ваяния (sculpting) я, наконец, переключусь в объектный режим (object-mode).

В UV-редакторе (UV-editor) я открываю свою любимую альфа-маску. Это - изображение серой шкалы, где всё окрашенное в черный окажется полностью прозрачным, и всё окрашенное в белый окажется полностью непрозрачным. Части серой шкалы окажутся полупрозрачными.

Также в объектном режиме (object mode) я открываю: render -> bake second life sculpties. Здесь я убеждаюсь, что карта защиты (map protection) включена, и "изображение" выбрано как тип карты защиты. После клика по кнопке OK Ваш скульпт будет сгенерирован с альфой.

Переключитесь в режим редактирования (edit-mode), чтобы Вы фактически могли видеть свою скульпт-карту (sculptie-map). Если Вы сейчас не можете видеть альфа-прозрачность, Вы должны кликнуть по кнопке, “draw image with alpha” справа от области кнопок UV-редактора (UV-editor’s).

Теперь Вы готовы сохранить свою скульпт-карту (sculptie-map). Хотя, Вы можете использовать TGA в качестве формата изображения, я покажу Вам здесь, как переключиться вместо него в PNG-формат, который также поддерживается Second Life. Вы лишь должны открыть коробку выбора формата и выбрать PNG. В конце только кликните на кнопку «save-image» и Вы закончили.

Вы всегда можете проверить, была ли Ваша скульпт-карта создана так как и задумывалось, загрузив «картинку» (image) к Вашему редактору изображений.

Это была моя обучающая программа об изображениях с альфа-каналом. Если это видео было для Вас полезно, пожалуйста, пошлите немного денег для Gaia Clary в Second Life. (Не забудьте ей, также передать привет от Дениса и эту ссылку… =). Кстати, Denis Gradeinko, если что… тоже никогда от линденов не отказывается – прим. переводчика =)))).

Хорошего дня!

Gaia

Друзья, напоминаю, что я не профессиональный переводчик и сам лишь осваиваю Блендер, если Вы нашли в переводе неточности, пожалуйста, свяжитесь со мной для улучшения качества данного перевода.

На правах рекламы