

Wie bearbeite ich ein Schotterbild für eine spezielle Textur?

Post by "ujb1" of Nov 22nd 2014, 7:01 pm

Ich habe ein kachelbares Bild, welches ich gern für eine Textur verwenden möchte. Jedoch ist es wichtig, dass ich verschiedene Steine aus dem Bild heraus "stanze" um den Untergrund dafür sichtbar zu gestalten.

Ich habe kein bisschen Ahnung, wie man das gestalten könnte und möchte Euch fragen, ob Euch etwas dazu einfällt, wie man das Ganze in einem vertretbarem Aufwand gestalten kann.

Am Ende der Aufgabe soll eine 1024x1024 Pixel große "Textur" so weit bearbeitet sein, dass ein Netz aus Schottersteinen entsteht. (ein Stein, kein Stein, etc.)

Vielleicht hat jemand von Euch ein paar Tipps, die ich gern ausprobieren möchte.

Post by "ujb1" of Nov 25th 2014, 7:56 pm

Vielleicht verdeutlicht die etwas vereinfachte Darstellung besser, wa ich möchte. Ich möchte im Gegensatz zum Bild keine runden Löcher in die Grafik stanzen, sondern die Konturen der Steine übernehmen, so dass der Eindruck entsteht, dass Steine fehlen.

Post by "Joerg M" of Nov 25th 2014, 8:57 pm

...na dann viel Spass!

Ich denke mal, Du meinst, wie man eine Alphatextur erzeugt?

Dann musst Du halt jeden zweiten Stein "markieren" und diese mit der selben Farbe füllen (z. B. schwarz), damit man sie dann gleichzeitig ausschneiden kann...

Für Gimp gibt es diese Anleitung...

www.youtube.com/watch?v=fxUfjrSsvc4

Die Textur natürlich nicht in 600 x 600 Pixel erstellen!!!!

Beim Schachbrett sind halt die Felder schon in unterschiedlicher Farbe vorhanden, Du musst Dir das erst noch wie oben beschrieben, erstellen!

Und das Ergebnis dann als TGA Datei speichern.
Jörg