

Grafikfehler bei eigenen Repaints verhindern/beseitigen

Manchmal kommt es bei eigenen Repaints vor, dass sie durchsichtig sind oder flimmernde Löcher aufweisen.

Hier wird erklärt wie man das verhindern oder beseitigen kann.

Sieht das Repaint so oder ähnlich aus, habt ihr einen Fehler bei den Alphachannels gemacht:

1380-4f146cd2-large.jpg

Um dafür zu sorgen, dass so etwas gar nicht erst passiert, müsst ihr beim Repainten darauf achten, den Alphachannel richtig einzusetzen.

Der Alphachannel definiert die Transparenz von Texturen. Er kann vollständig transparent sein (unsichtbar), nicht transparent (vollständig undurchsichtig) oder halb durchsichtig (kann man sich wie gefärbtes Glas vorstellen).

Manchmal kommt Trainz nicht mit den halb durchsichtigen Texturen klar und dann sieht das so aus wie oben.

Eine halbdurchsichtige Farbe kommt manchmal zustande, wenn bei der Texturenbearbeitung etwas transparentes und undurchsichtiges vergrößert wird.

Daher nur Teile der Texturen mit gleichen Alphawert vergrößern.

Außerdem sollte man mit dem Farbauswähler an den Rändern der transparenten Flächen entlangfahren um zu sehen, ob da ein mittlerer Alphawert vorkommt.

Falls es schon zu spät ist, ist es am einfachsten eine separate Datei mit dem Alphachannel zu erstellen.

Einfach das was transparent ist schwarz färben und was undurchsichtig ist weiß färben (In der Extradatei).

Wichtig ist die Alphachannel-Datei muss unbedingt aus nur zwei Farben bestehen, sonst entstehen wieder mittlere Alphawerte. Deswegen bei der Alphachannel-Datei den Kontrast in den Einstellungen auf 100% erhöhen um Grautöne zu beseitigen.

Beispiel:

Textur heißt id2.tga

Die extra Alphachannel-Datei heißt alpha.bmp

In die id2.texture.txt kommt dann dementsprechend:

Code

```
Primary=id2.tga  
Alpha=alpha.bmp  
Tile=st
```