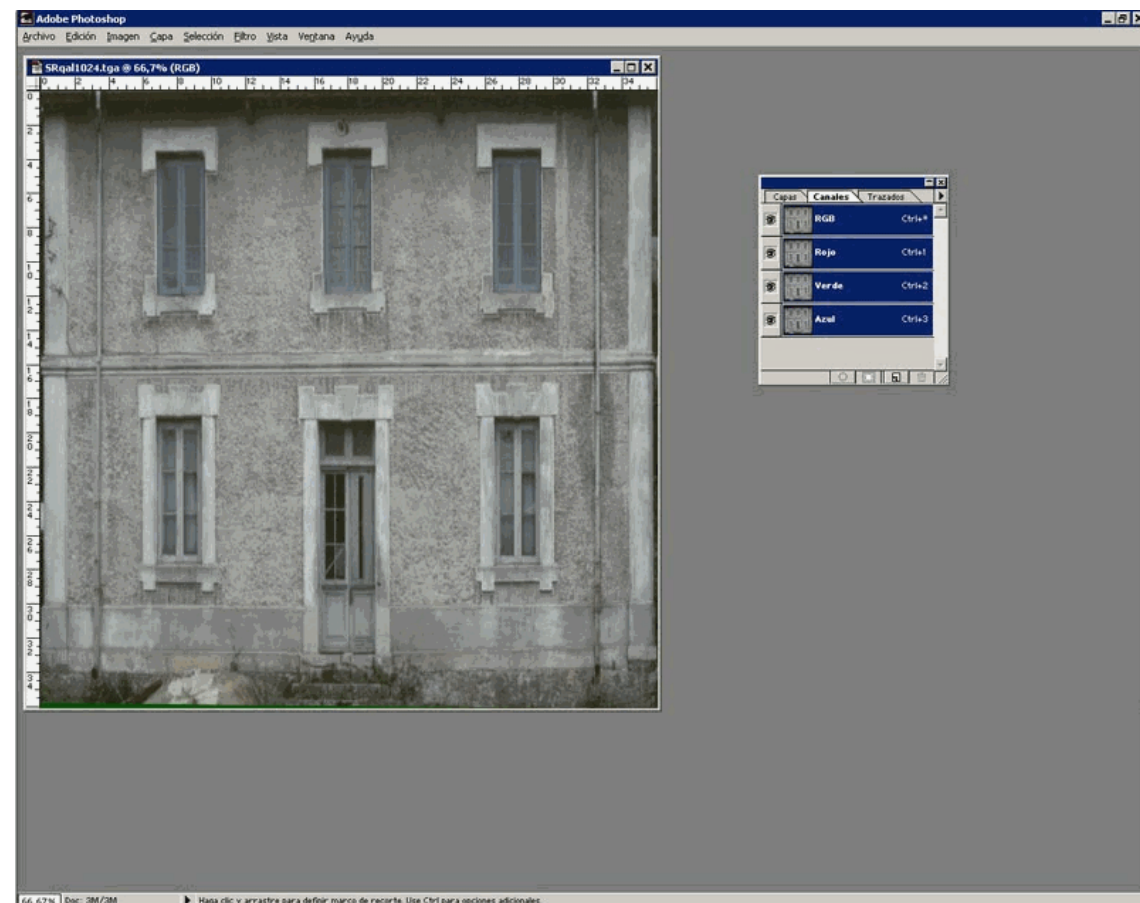


CREACIÓN DE CANALES ALPHA EN PHOTOSHOP

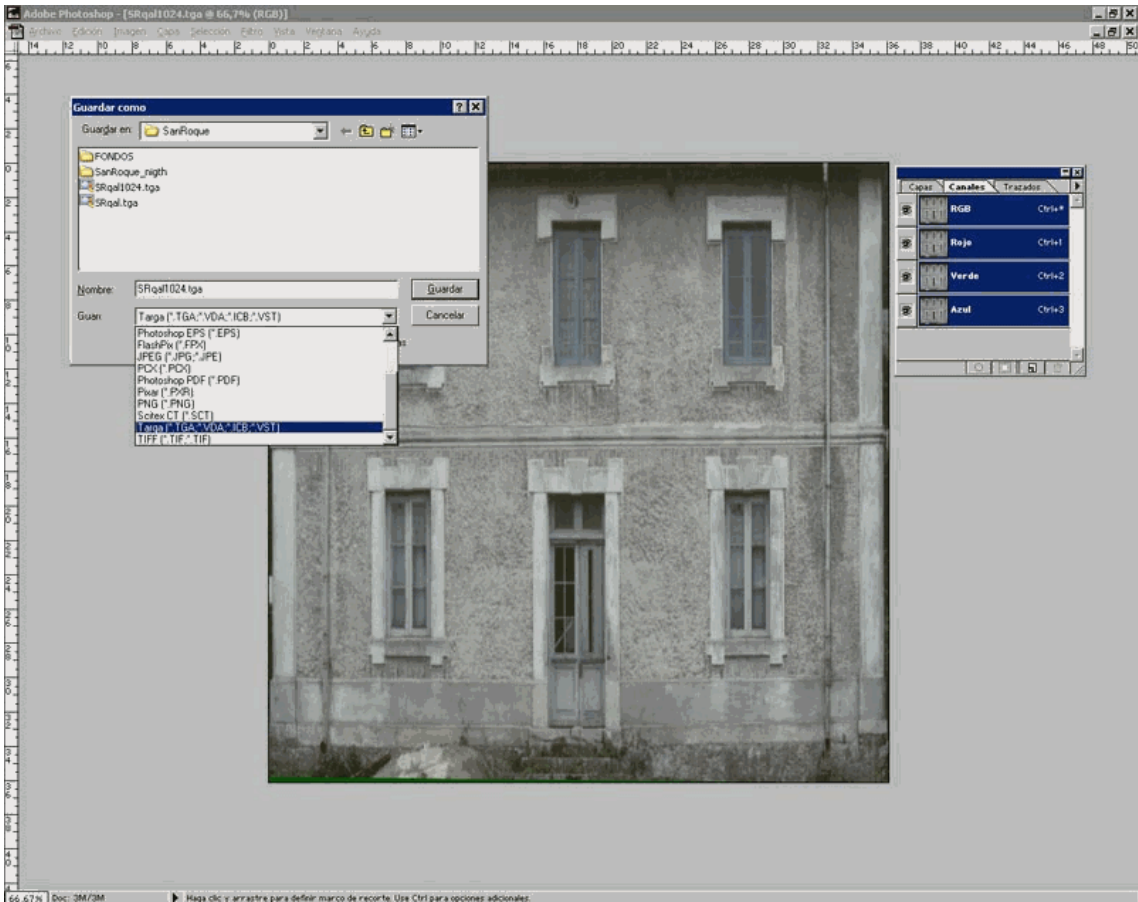
Javierfl 2006.05.27.V.1.

Partimos de una hoja de textura ya creada, que deseamos usar para mapear un objeto. En este caso una estación, en la que vamos a incorporar ventanas transparentes.

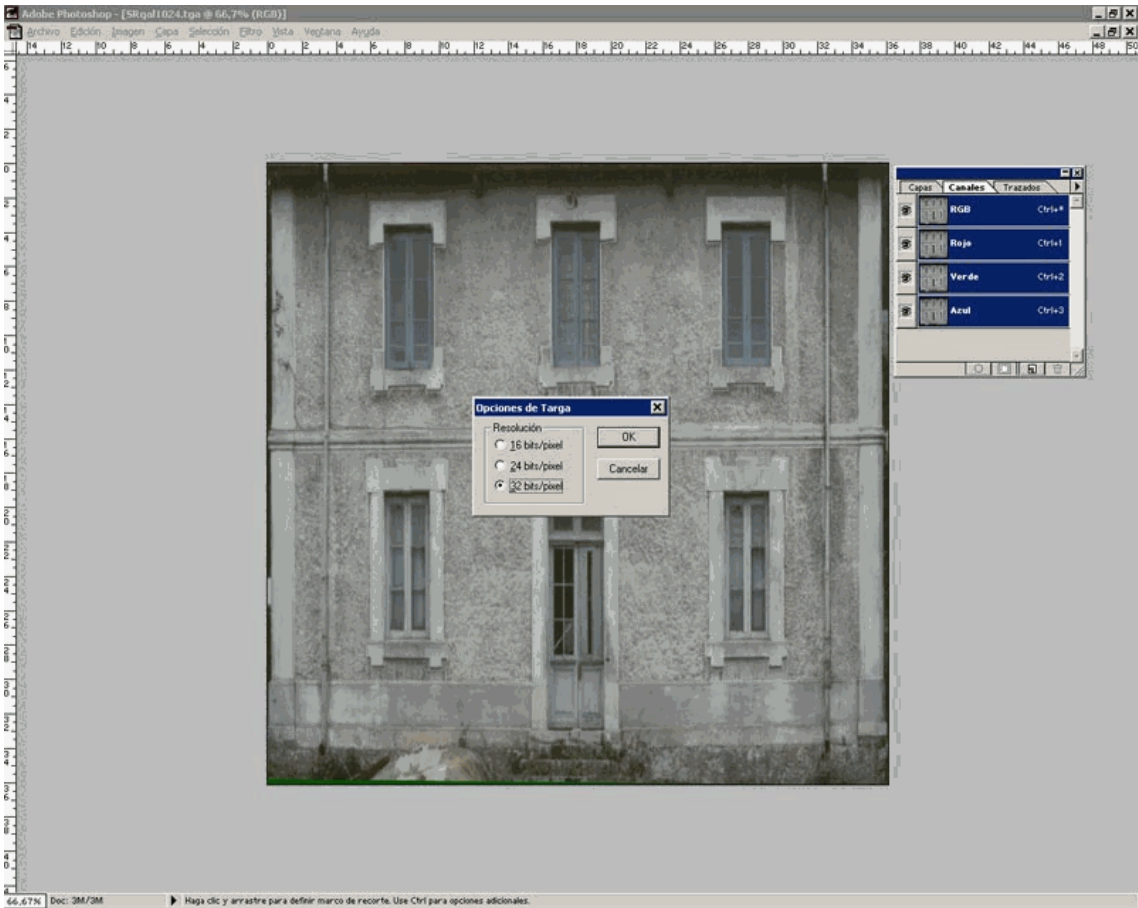
En la Pestaña **Ventana > Mostrar canales** de nuestro fichero gráfico, que podemos haber creado en el formato que sea, vemos que existen sólo los canales RGB, y por tanto resulta preciso crear un canal Alpha.



Para crear el canal Alpha, y de paso el fichero TGA si no hemos empezado en este formato, guardamos con **Archivo > Guardar como** y elegimos formato **Targa (*.TGA,*.VDA,*.ICB,*.VST)**. A la hora de guardar el TGA elegimos la opción **32bits/pixel**.



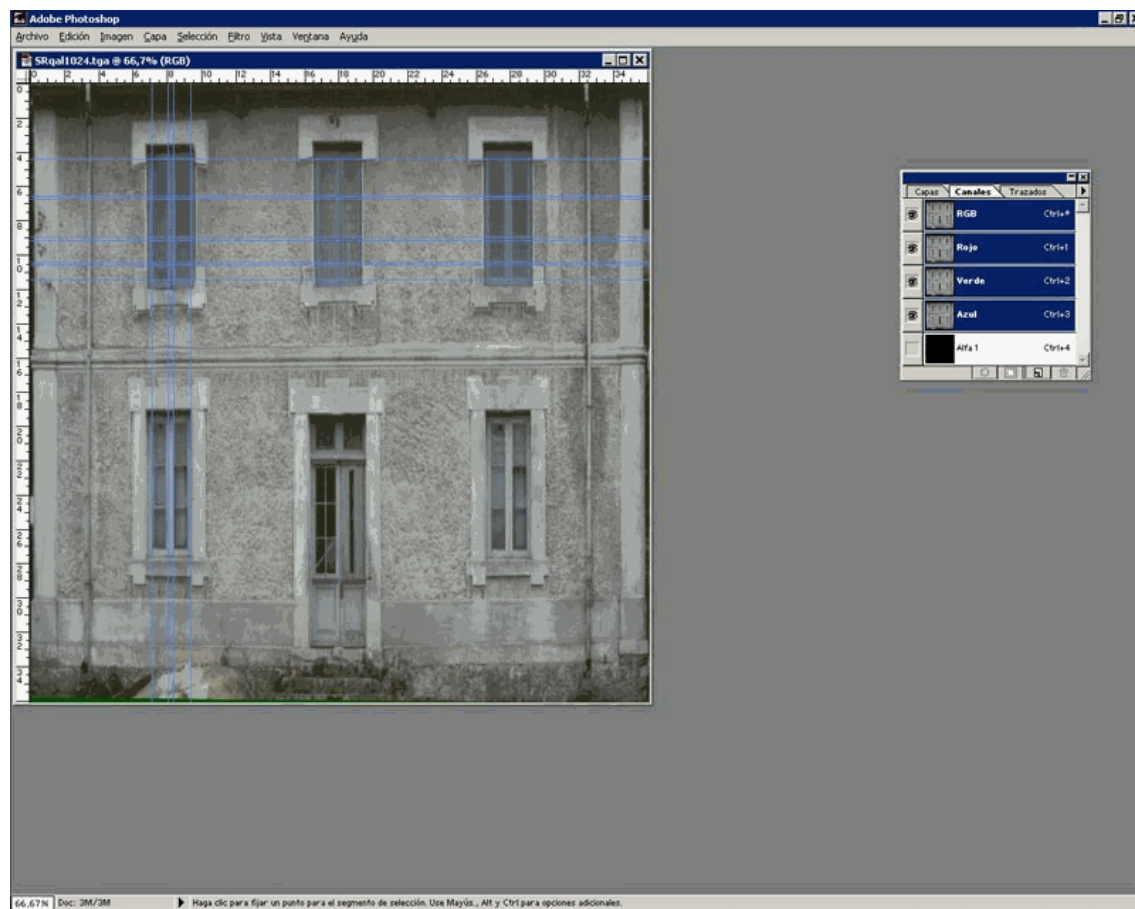
Guardando el fichero como TGA de 32 bits, Photoshop creará sin más trámite el canal Alpha. Alternativamente, este canal se puede crear directamente desde la ventana **Mostrar Canales**, pero de la manera que describimos aprovechamos para crear y/o guardar ya el fichero.



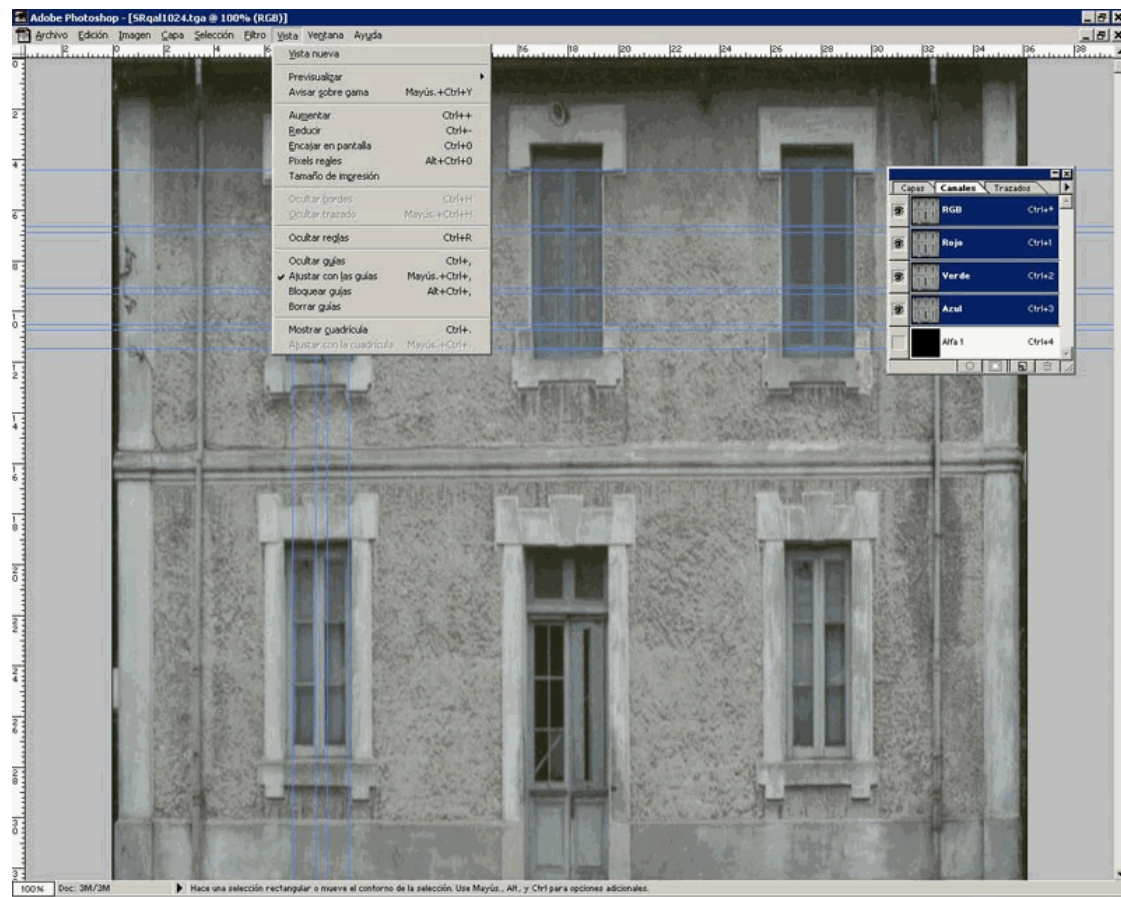
Cerramos el fichero y lo volvemos a abrir. Veremos que ya se ha creado un canal Alpha, en negro.

Para hacer los huecos de los cristales, que son rectos, viene muy bien usar las guías, esas líneas azules que aparecen sobre la imagen. Son elementos de referencia y no aparecerán en la imagen final. Para crear las guías, pulsamos el botón izquierdo del ratón sobre la regla graduada superior y, sin soltar el botón, arrastramos la guía hasta donde deseemos. Repetimos el proceso con las guías que precisemos. Para las guías verticales, usaremos el mismo sistema, pero pulsando sobre la regla de la izquierda. Si no nos aparecen las reglas, tendremos que activar **Vistas > Mostrar reglas**.

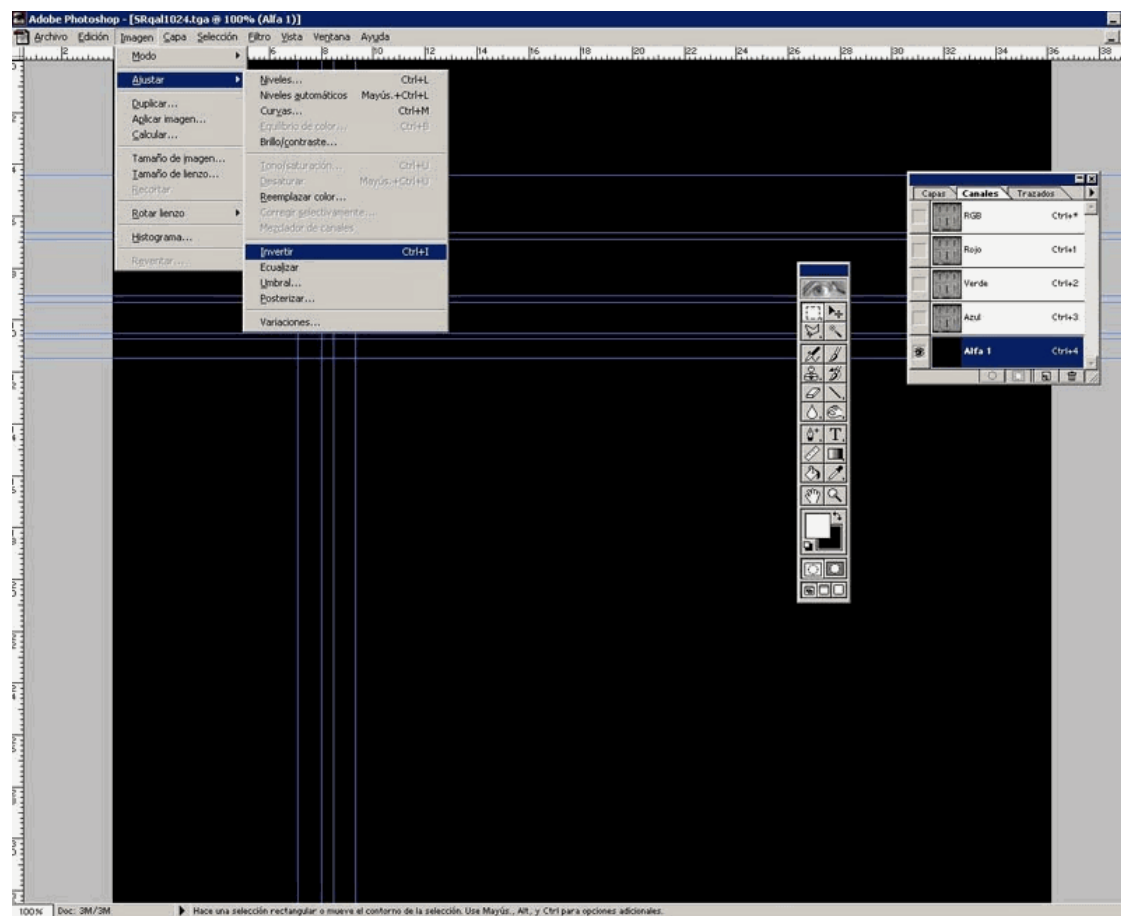
Si los huecos a realizar fueran de forma irregular, podemos usar el lazo o bien la varita mágica para crear el espacio que haremos transparente. También en ese caso las reglas pueden ser de utilidad como referencia.



Nos aseguramos también que esté activado **Vista > Ajustar con las guías**.

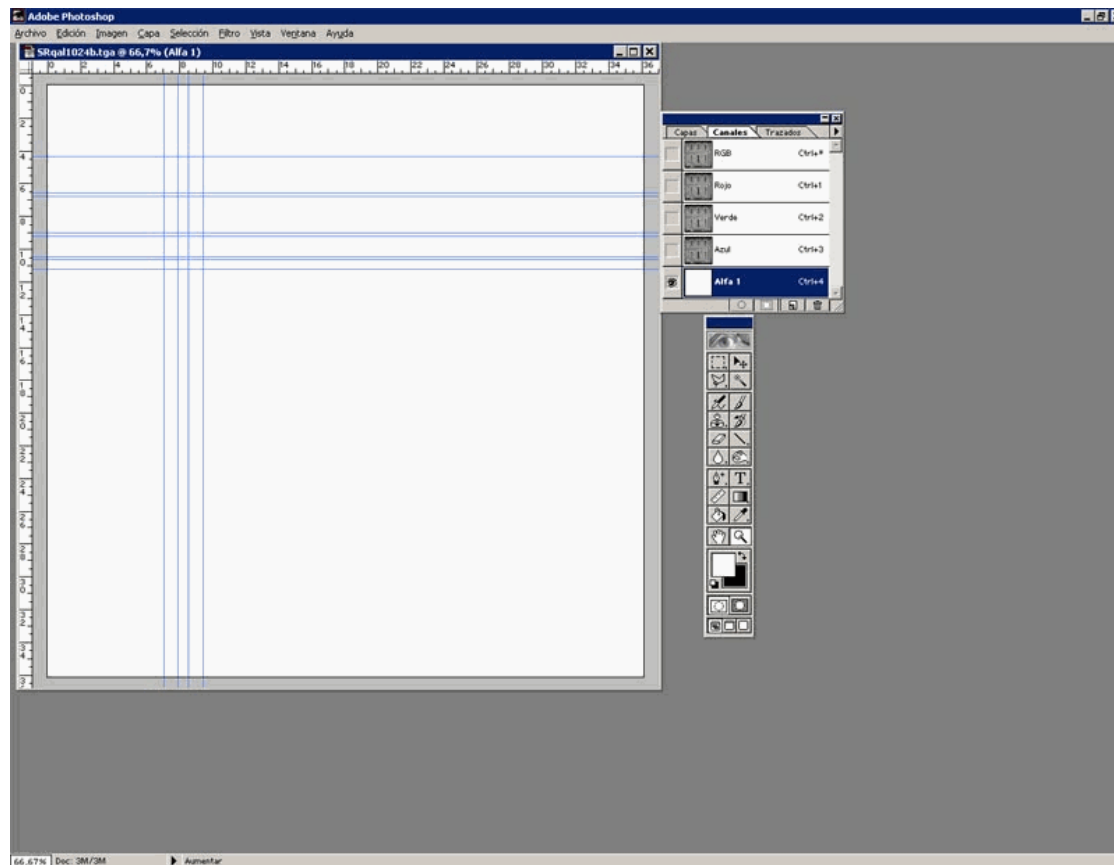


Pulsamos botón izquierdo del ratón sobre el canal Alpha.



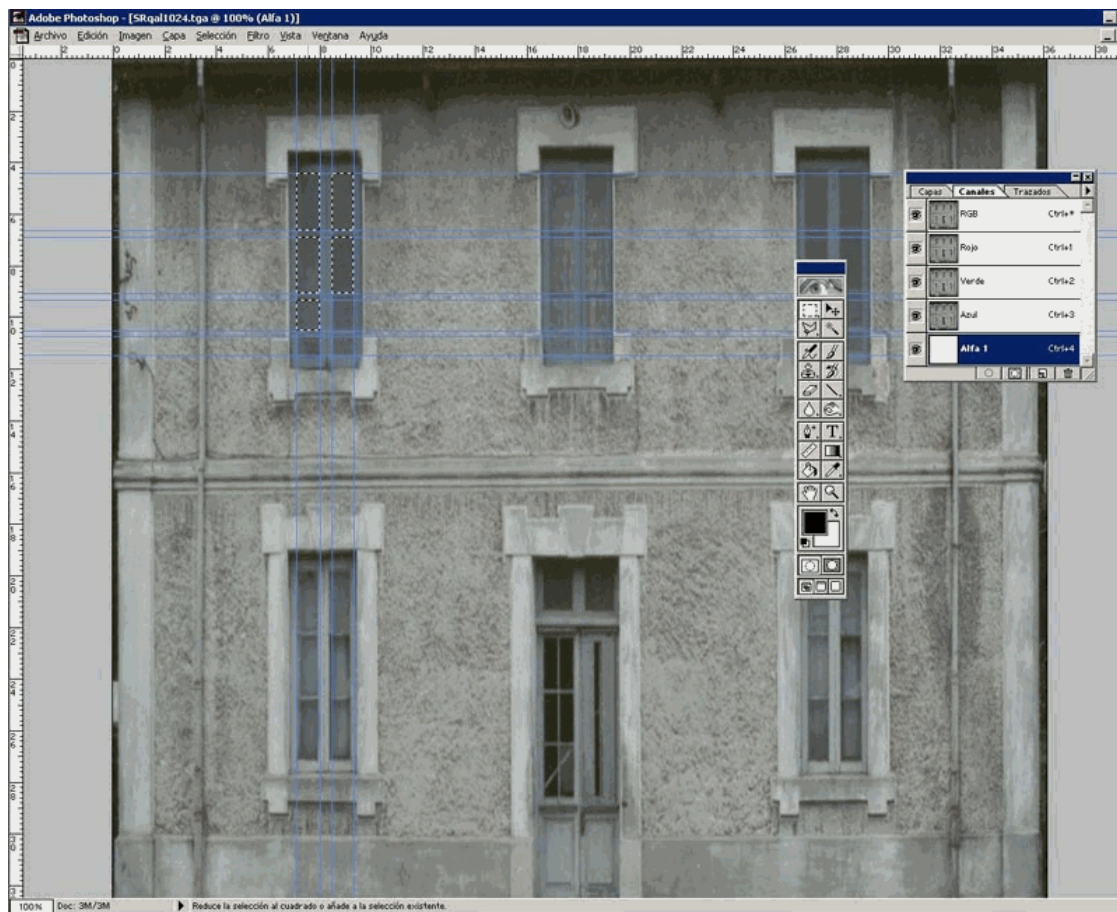
Si el canal aparece en negro, como sucederá con la versión 5.0 de Photoshop, pulsamos **Imagen > ajustar > invertir** para hacerlo blanco. En otras versiones superiores de Photoshop normalmente

ya aparecerá blanco desde el principio, en cuyo caso, no debemos hacer nada.



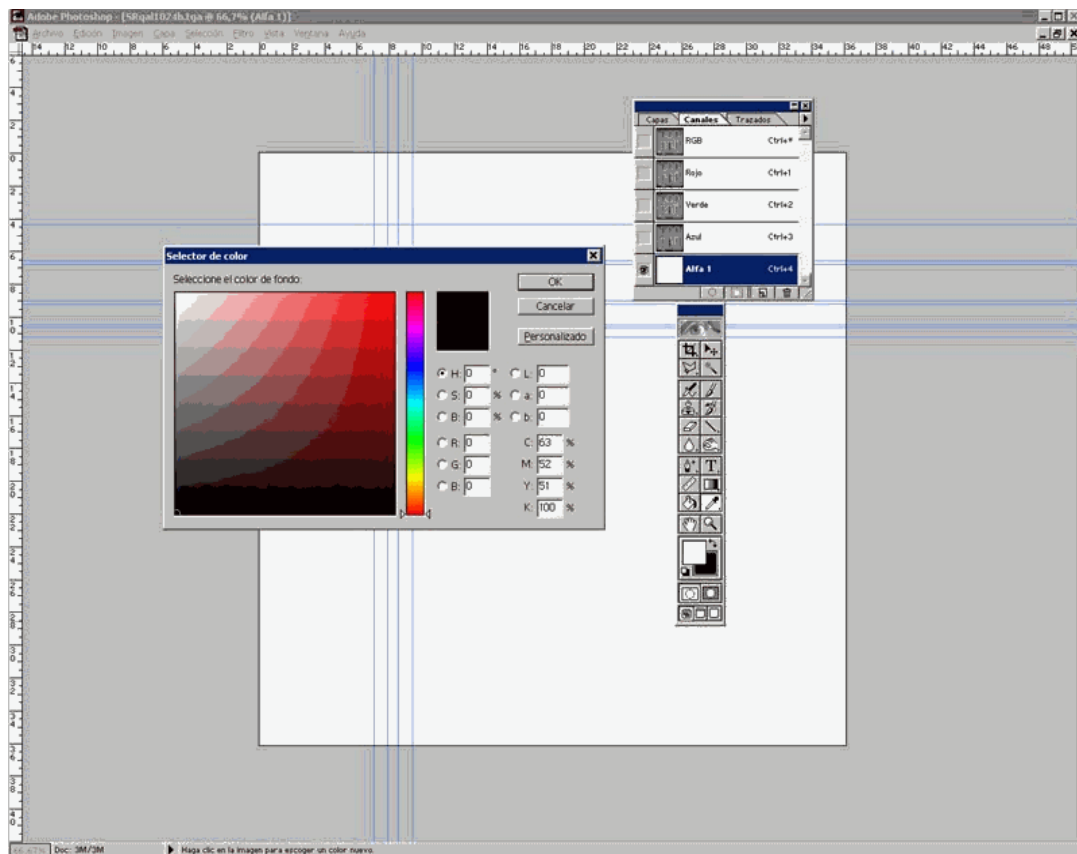
Si queremos ver la imagen de fondo, activamos el ***ojo*** situado en la casilla de la izquierda del canal RGB.

Con la herramienta marco rectangular vamos señalando los espacios que haremos transparente. Para hacer varios seguidos, se pulsará la tecla ***Mayúsculas*** al ir creándolos. Como tenemos las guías activadas con la opción ***Ajustar con las guías***, los rectángulos se forman muy fácilmente alineados con ellas.



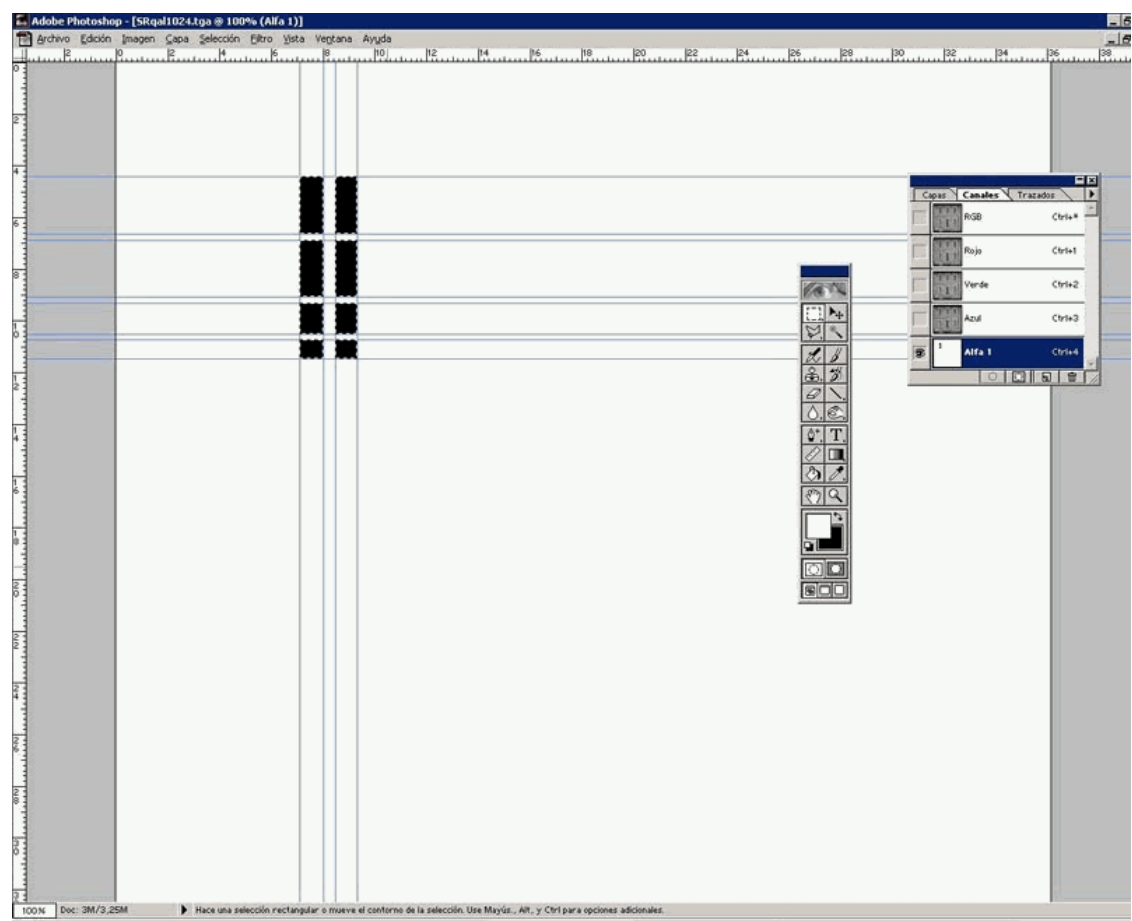
Es muy importante tener en cuenta que la transparencia absoluta para hacer un hueco, exige negro absoluto y esto resulta especialmente relevante para Trainz. Para asegurarnos de que tenemos negro absoluto, pulsaremos con el botón izquierdo del ratón en el cuadrado **color de fondo**, que se identifica fácilmente como el situado detrás, de los dos que se encuentran en la barra de herramientas, justo debajo de la **mano** y la **lupa**. Para garantizar negro absoluto verificaremos que Los valores **H**, **S** y **B** estén todos en 0.

Si lo que deseamos no es transparencia absoluta sino traslucida, como por ejemplo para un efecto de cristales, graduaremos los valores en el nivel de gris que queramos. Cuanto más claro sea el gris, mayor opacidad presentará. Mi recomendación, no obstante, es que las piezas y mapas traslucidos como cristales, sean mapas y piezas específicos, diferentes de las piezas y hojas que contienen imágenes opacas. Tanto para MSTS como para Trainz resulta una solución muchísimo más ventajosa. Dicho de otra manera, los cristales y sus hojas de textura es siempre mejor hacerlos por separado.

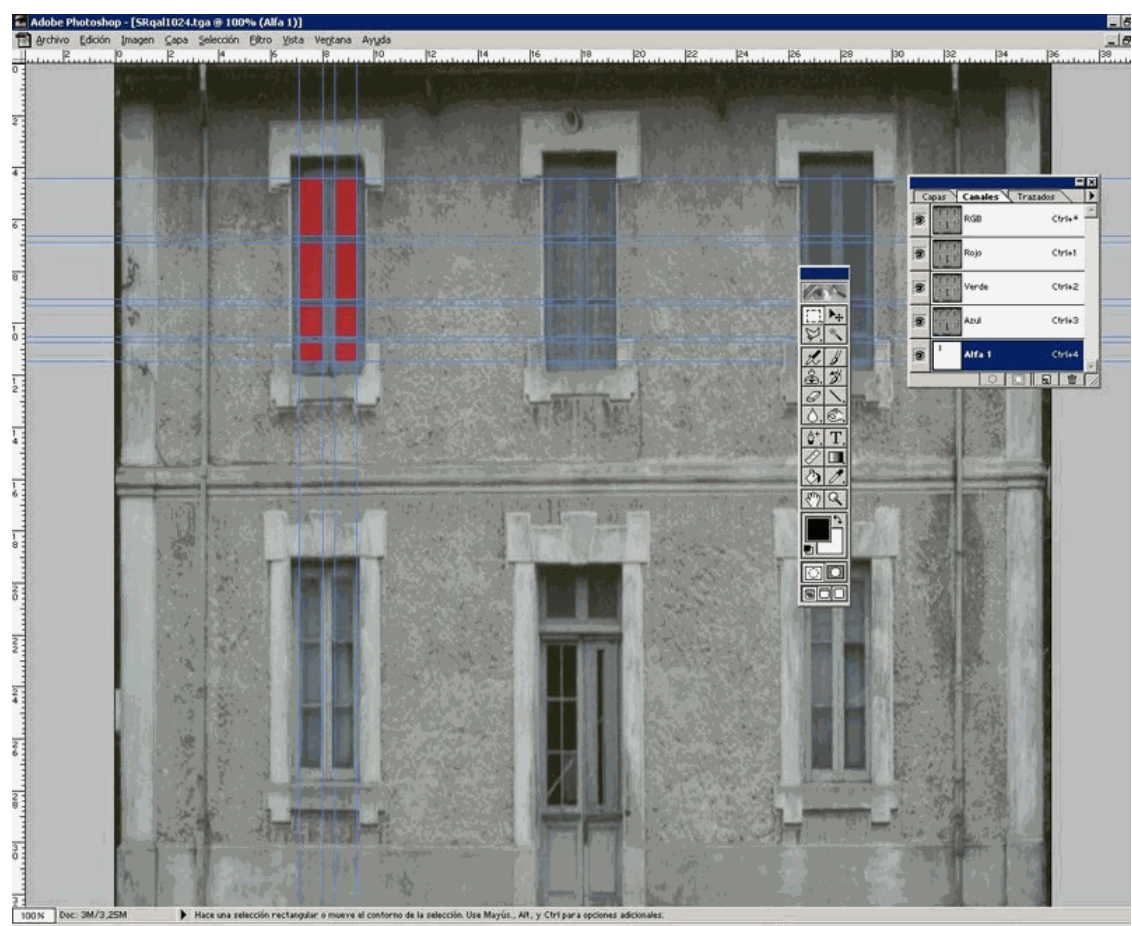


Desactivamos el **ojo** del canal RGB para ver bien lo que hacemos, nos aseguramos que estemos en el canal Alpha y, con el color de fondo en negro absoluto, como ha quedado dicho, pulsamos la tecla **Borrar**. Los huecos quedarán en negro. Como casi siempre en Photoshop, hay otros procedimientos alternativos para lograr el mismo resultado, como son los de rellenar los huecos en negro con el **bote de pintura**, o el de pulsar **Imagen > ajustar > invertir** con los rectángulos seleccionados.

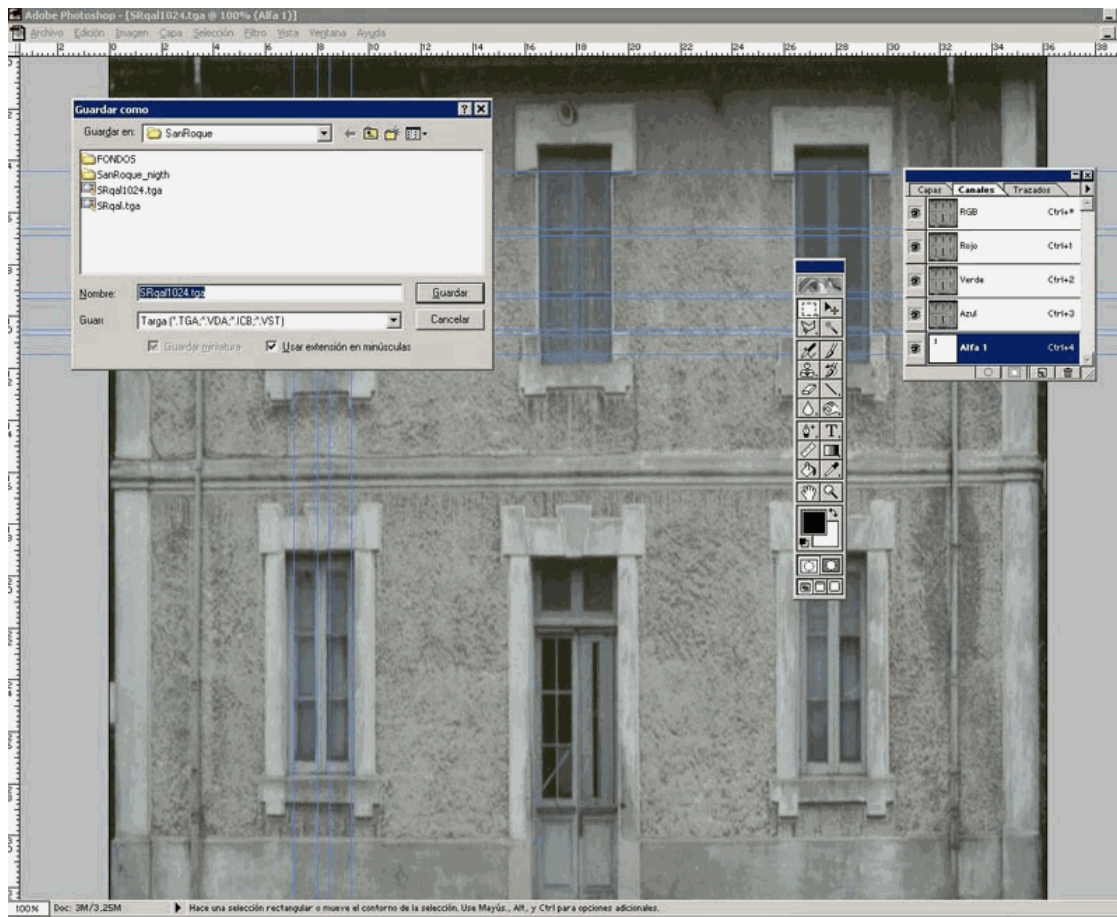
Sea como sea que se haga, el canal Alpha ha de presentar este resultado, con la parte que deseemos opaca en blanco y la que se quiera transparente en negro.



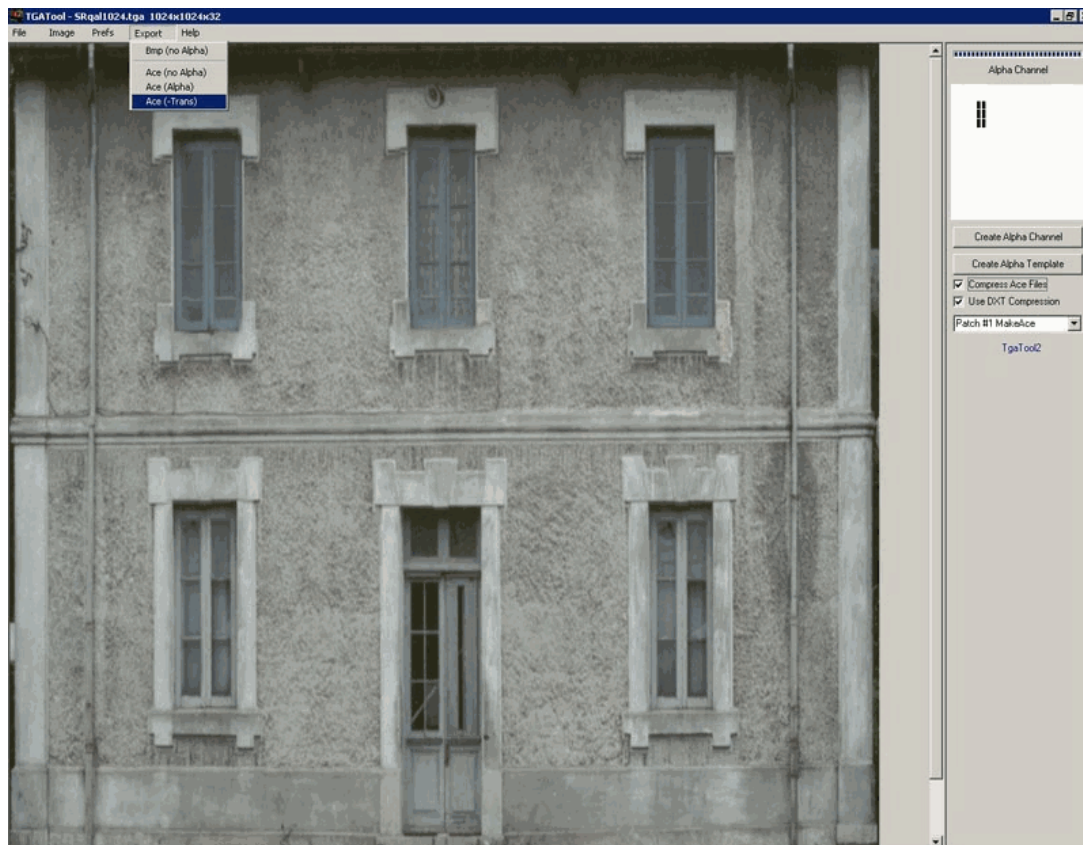
Si pulsamos el **ojo** del canal RGB, veremos que los huecos transparentes del canal Alpha han quedado visibles en rojo. Eso nos muestra que vamos bien.



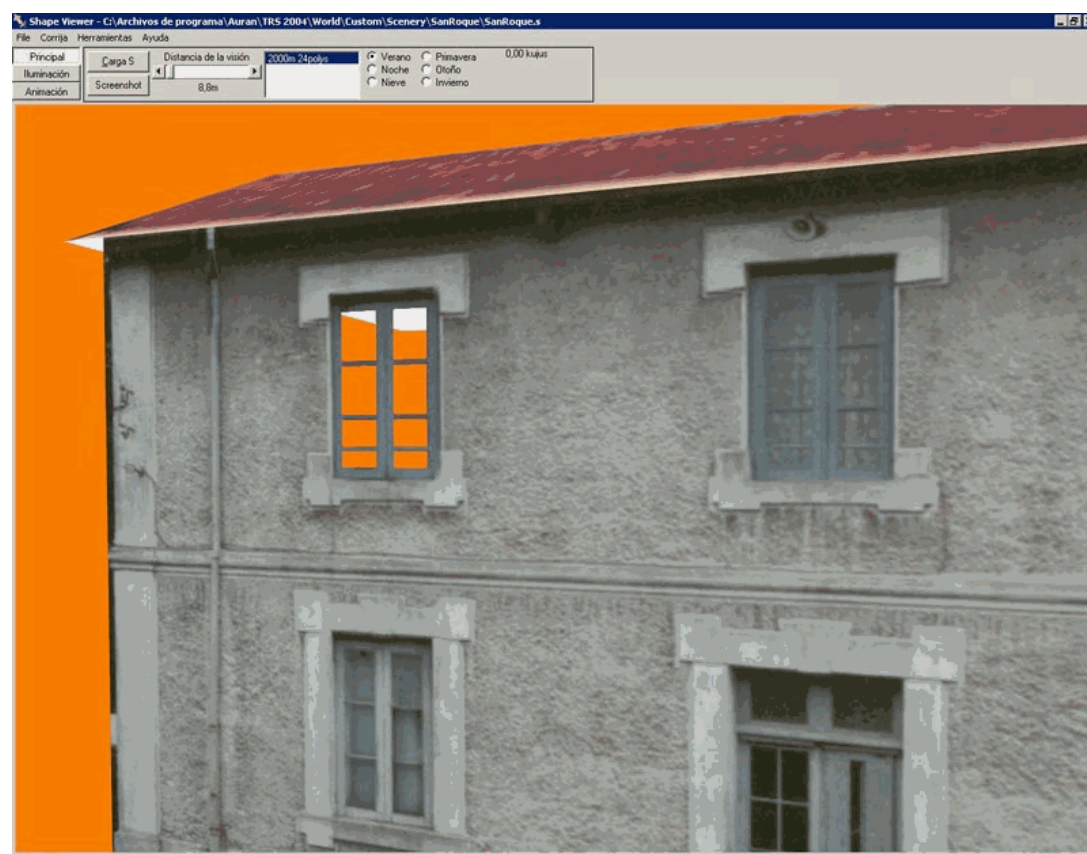
Guardamos de nuevo como **TGA > 32 bits/pixel**. La hoja TGA ya está lista para usar en Trainz.



Para usarla en MSTs, abrimos el programa TGAtools y cargamos el fichero TGA que acabamos de crear.



Lo exportamos como **Ace (Trans)** y ya podemos mapear con él.



El programa visor Shape Viewer nos muestra la transparencia creada en el fichero .s