

# Der Alpha-Kanal in m.objects Tipp 276 von Bernd Fetthauer



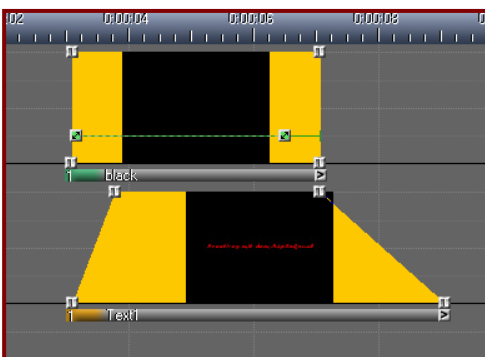
Mit **m.objects** Version 4.0 bzw. auch 4.1 (wenn schon erschienen) wird der Einsatz des **Alpha-Kanals** bei Erstellung von Bilderschaufen wesentlicher erweitert. Bereits in **Tipp 275** sind Bearbeitungsmöglichkeiten mit Hilfe des **Alpha-Kanals** beschrieben, die in diesem und in noch folgenden Tipps weiter ausgebaut werden. Bevor wir uns dies an praktischen Beispielen ansehen, zunächst ein paar theoretische Erläuterungen zum Thema **Alpha-Kanal**:

In digital gespeicherten Bilddateien kann neben den Farbkanälen für Rot, Grün und Blau noch ein zusätzlicher Kanal gespeichert werden, der **Alpha-Kanal** (RGBA). Darin wird gespeichert, welche Bereiche eines Bildes transparent (durchsichtig) erscheinen sollen. Der **Alpha-Kanal** besitzt eine Informationstiefe von 8 Bit, so dass bis zu 256 Transparenzstufen speicherbar sind. Dadurch können auch halbtransparente Bereiche oder verlaufende Transparenzen realisiert werden.

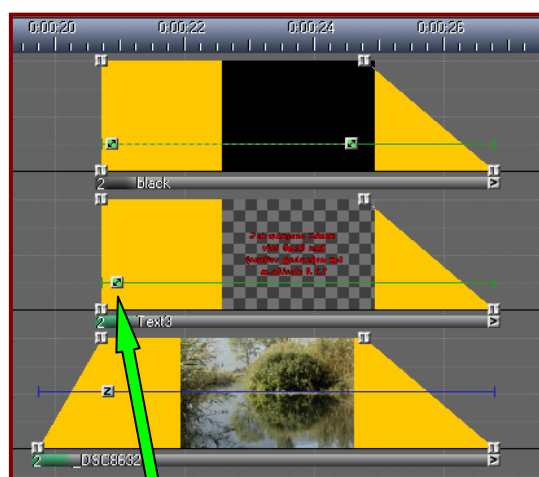
Erstellen und Bearbeiten von **Alpha-Kanälen** war bisher nur mit Bildbearbeitungsprogrammen, z.B. Photoshop, möglich. Als Datenformate können u.a. **PNG** und **TIF** verwendet werden. Das in der Internetdarstellung angewendete **GIF**-Datenformat besitzt lediglich eine Informationstiefe von 1 Bit und ist daher zur Bildbearbeitung nicht geeignet. Ob ein Bild einen **Alpha-Kanal** besitzt, ist an der Farbtiefe erkennbar: 32 Bit statt 24 Bit. (Quellen: fotoforum 2/2007, Seite 82 und Wikipedia)

**m.objects** wertet den **Alpha-Kanal** aus und stellt die entsprechenden Bereiche eines Bildes automatisch transparent dar (Maske „Bild bearbeiten“ – **überlappend, Transparenz– Alpha-Kanal**). Durch die in **Tipp 275** beschriebene Auswahl von Farbe, Farbton oder Helligkeit mit Hilfe der Pipette konnten Masken mit transparenten Bildteilen nondestruktiv erzeugt werden. Jetzt gibt es mit Version 4.1 weitere Möglichkeiten. In **Tipp 257** hatte Gerhard Schaffeld bereits erste Erfahrungen darüber beschrieben, die in diesem Tipp weiter ausgeführt werden.

Alle nachfolgenden Bildbeispiele siehe gezippte Anlage [www.danube-pictures.de/dialogforum](http://www.danube-pictures.de/dialogforum) Anlage entzippen und in einen neuen Ordner einfügen, dann fügen sich auch automatisch die Bilder ein.



Mit **Beispiel 1** soll ein Titelbild dargestellt werden, in dem die Schrift von links nach rechts aufgeblendet wird. Oberhalb des Textbildes wird in der Größe des Originalbildes eine Schwarzmaske gelegt. Die Maske wird in der Maske „Bild bearbeiten“ mit **überlappend, Transparenz Schwarz** (JPG-Datenformat) oder **Alpha-Kanal** (PNG) versehen. Mit Hilfe von 2 grünen **Bildfeldbuttons** wird die Schwarzmaske in der virtuellen Leinwand mit dem Lila Rahmen in der virtuellen Leinwand von links nach rechts über das Textbild gezogen. Ist der Text in Bildern eingebettet (Patchwork), muss ggfs. eine schmale Maske erzeugt werden, die lediglich die Höhe der Schrift abdeckt. Bei **Kursivschrift** empfiehlt es sich, die Maske mit Hilfe des **Rotationsbuttons** schräg zu stellen (**Beispiel 2**) bzw. eine Maske zu verwenden, die vorne angeschrägt ist und einen transparenten Hintergrund hat (PNG).



In vielen Fällen wird es erforderlich sein, Texte in ein farbiges Bild einzublenden (**Beispiel 3**). In die unterste Spur der Schau wird das Bild gelegt, in die darüber liegende Spur der Text. Das Textbild wird mit Doppelklick auf den grauen Balken im „Bild bearbeiten“ mit **überlappend, Transparenz Schwarz** (JPG) oder **Alpha-Kanal** (PNG) dargestellt. Die darüber liegende Spur nimmt die Schwarzmaske auf. Mit Hilfe der **Bildfeldbuttons** wird in diesem Beispiel die Schrift von oben nach unten gezogen. In **Tipp 277** werden weitere Maskeneffekte mit **m.objects** Version 4.1 beschrieben.

Mit diesem Button wurde die Schrift etwas tiefer gesetzt

*Bernd Fetthauer*