

Filtern und Effekten in GameMaker Studio 2.3.6

Description

GameMaker Studio v2.3.6 bringt einige wichtige Neuerungen wie z. B. eine neue, optimierte Startseite, Vorlagenprojekte und Filter und Effekte. Im GameMaker Blog gibt es zu den neuen Techniken einen ausführlichen Artikel. Darin werden die neuen Funktionen gezeigt. Man lernt, wie man sie in der IDE und über GML verwendet.

Im Raum-Editor kann man im Ebenen-Bedienfeld auf undefiniert klicken, um eine neue „Filter/Effekt”-Ebene (oder „FX”-Ebene) hinzuzufügen. Auf diese Weise kann man einen beliebigen der in GMS2 enthaltenen Filter/Effekte auswählen und auf den Inhalt Ihres Raums anwenden. Die folgenden Filter/Effekte sind in GMS 2.3.6 vorhanden:

- **Einfärben:** Ändert alles so, dass es in einem einzigen Farbton mit einstellbarem Intensitätswert erscheint.
- **Unschärfe:** Das Bild wird mit einer bestimmten Rauschtextur weichgezeichnet, wobei man den Unschärferadius ändern kann, um den Unschärfeeffekt zu erhöhen oder zu verringern.
- **Kantenerkennung:** Aktiviert einen Kantenerkennungs-Shader für den gerenderten Inhalt, mit einem einstellbaren Schwellenwert.
- **Entsättigen:** Reduziert die Sättigung des gerenderten Inhalts um den angegebenen Intensitätswert.
- **Posterisieren:** Wendet einen Posterisierungseffekt auf den gerenderten Inhalt an und ermöglicht es, die maximalen Farbwerte für jeden Farbton zu ändern.
- **Bildschirm verwackeln:** Hiermit wird der gerenderte Inhalt verwackelt, um einen Verwacklungseffekt zu simulieren. Man kann die Stärke (wie stark das Bild verwackelt wird), die Verwacklungsgeschwindigkeit (wie schnell es verwackelt wird) und die Rauschtextur, die die Bewegung steuert, anpassen.
- **Verpixeln:** Hiermit wird der gerenderte Inhalt verpixelt, wobei man die Größe der einzelnen Pixel ändern kann. Dies verleiht dem gerenderten Inhalt ein niedrig aufgelöstes Aussehen.
- **Farbtönung:** Hiermit wird dem gerenderten Inhalt eine Farbtönung zugewiesen.

Da Räume eine „Ebenenreihenfolge” haben, d. h. die Ebene kann sich über oder unter anderen Ebenen in der Liste befinden, wendet eine Effekt-Ebene ihren Filter nur auf Ebenen an, die sich unter

ihr befinden.

HINWEIS: Derzeit sind Filter und Effekte nur für Indie- und Enterprise-Abonnenten verfügbar.

Date Created
29. Oktober 2021
Author
sven