

Hi, ich bins wieder Persus und zeige euch in meinem zweiten Tutorial, wie ihr mit Adobe Photoshop schöne Texturen wie Holz oder Metall komplett frei Hand zeichnet. Grundlagen sind wie immer vorausgesetzt.

Für eine **Holztextur** erstellt ihr ein neues Dokument oder öffnet einen Skin, ganz wie ihr wollt. Dann füllt ihr die Fläche, die das Brett haben soll in einem beliebigen, aber nicht zu hellen braunton aus. Ich verwende #4a3417.



Jetzt wählt ihr einen Burn Brush der Größe 4, Stärke 7-10 % auf Highlights und zieht viele kurze, zufällige Striche auf der braunen Fläche. Wichtig ist das die Striche kurz sind! Macht das solange, bis das ganze ungefähr so aussieht. Also nicht genau so, jedes Ergebnis sieht anders aus =)



Sieht noch sehr seltsam aus, deshalb nehmen wir jetzt einen dodge brush mit den selben Einstellungen wie der Burn brush vorher und machen auch das gleiche.



So, und das wiederholt ihr jetzt immer wieder, immer mit einem Pixel kleineren Brushes. Also jetzt mit einem 3Px Burn Brush, dann mit einem 3Px Dodge Brush, dann mit einem 2Px Brun Brush etc. Dann könnte euer Ergebnis ungefähr so aussehen:



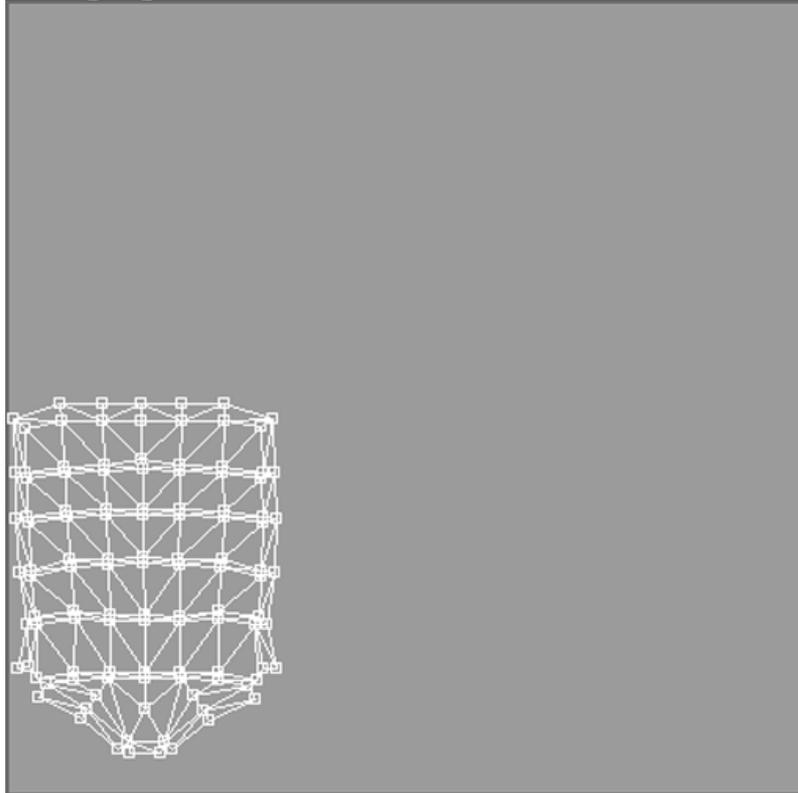
Tipp: Ich arbeite sehr viel mit dem 1Px Burn brush, da man mit dem sehr viele Details zeichnen

kann.

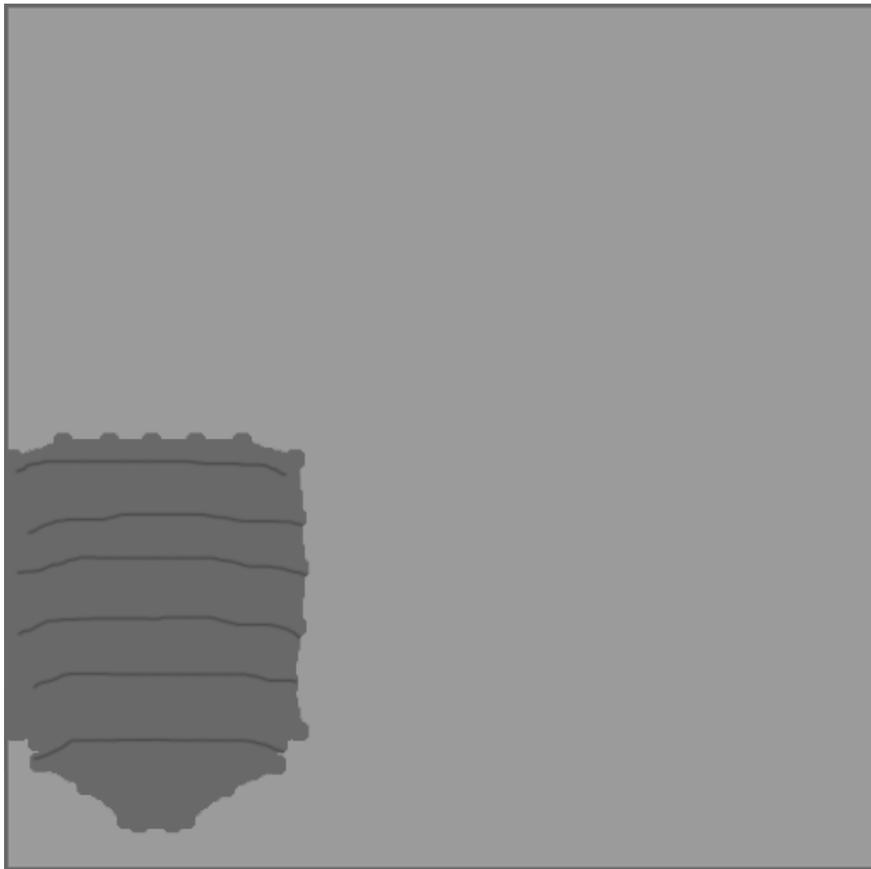
So, das war es für die Holztextur. Diese könnt ihr sehr gut für Gebäude oder, falls ihr es macht, für Schiffe verwendet werden. Aber ebenso gut eignet sie sich für ein Webdesign (Siehe Modding Union^^)

Kommen wir zu **Metalltextur**

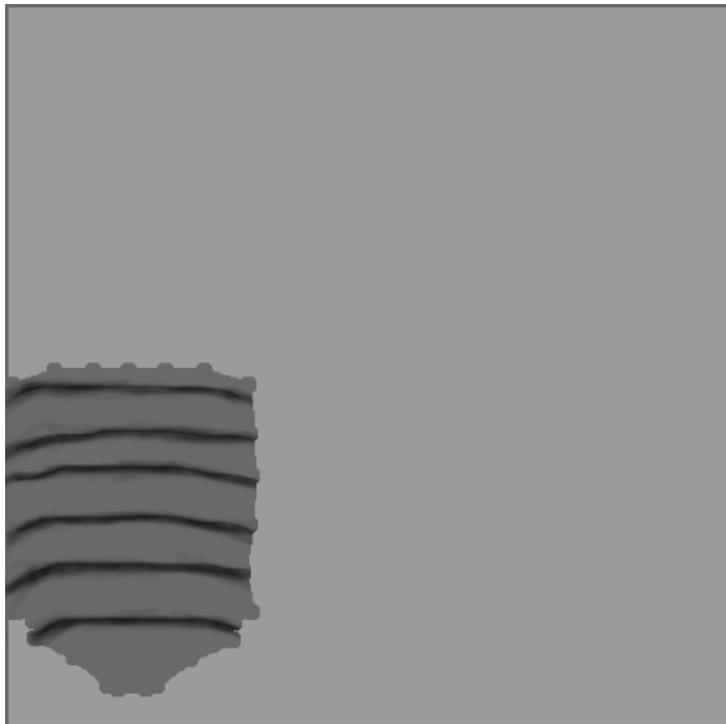
Für die Metalltextur verwende ich eine UVW-Map, und zwar die der Armschienen eines CaHs. Die UVW-Map ist so ausgelegt:



Die Armschienen bestehen aus mehreren sich überlappenden Platten, das muss ich bei der texturierung beachten. Als erstes fülle ich die Fläche auf einer neuen Ebene mit einem beliebigen Grauton, ich nehme #636363. Dann zieht ihr mit einem Burn Brush auf Shadows und 50% Stärke die Linien der Schienen nach. So sieht das ganze dann ungefähr aus:

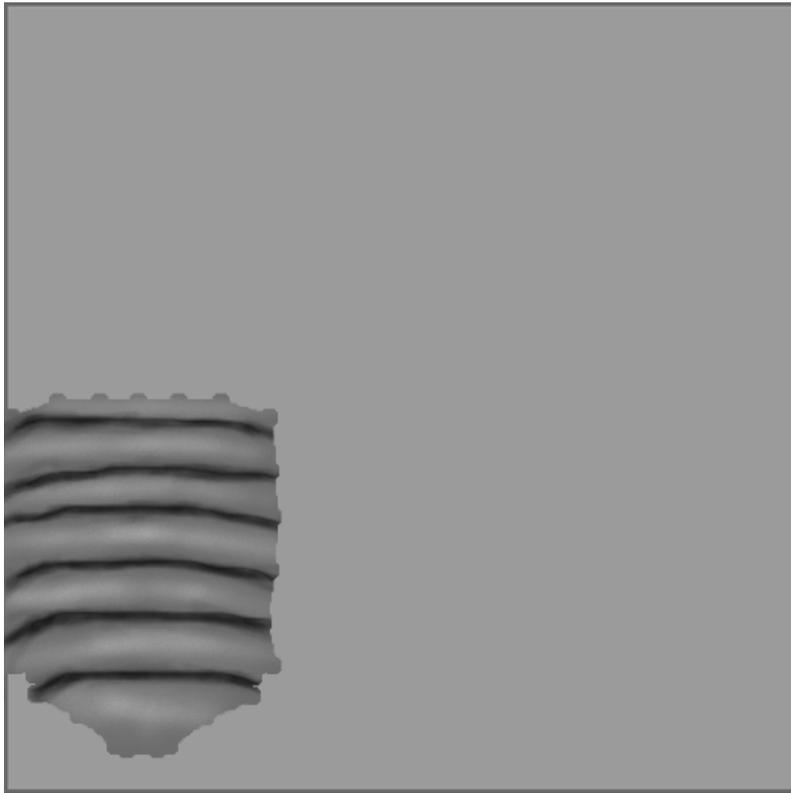


Dann stellt ihr den Burn Brush auf Midtones, die Stärke auf ca. 7% und zieht mit einem größeren Brush kurz unter Linien kurze Striche:

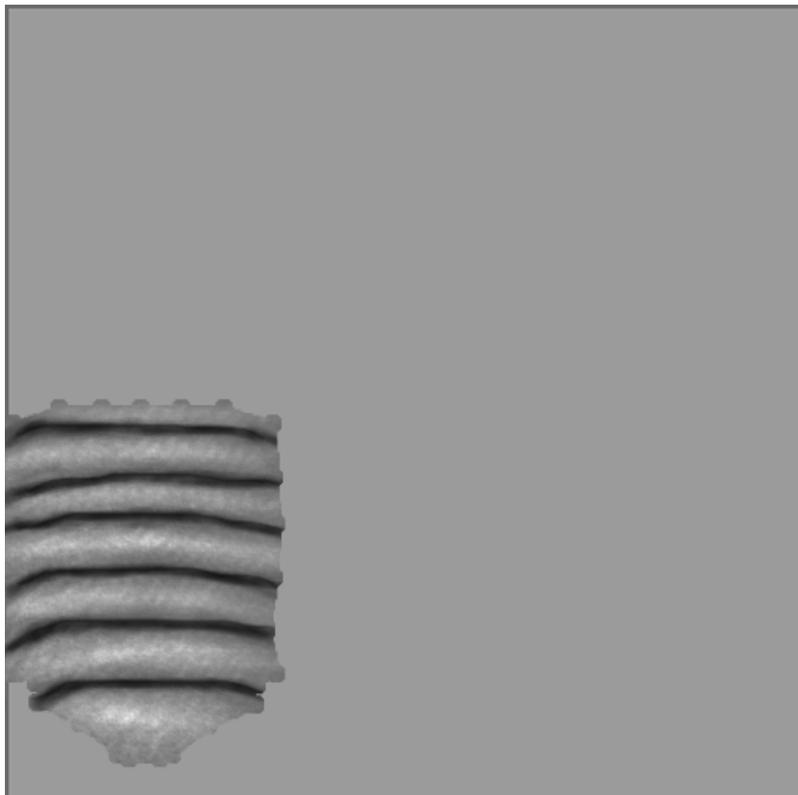


Tut mir einen Gefallen und probiert nicht die einzelnen Platten auf unterschiedlichen Ebenen zu machen und Drop Shadow zu aktivieren. Sieht absolut unecht aus...

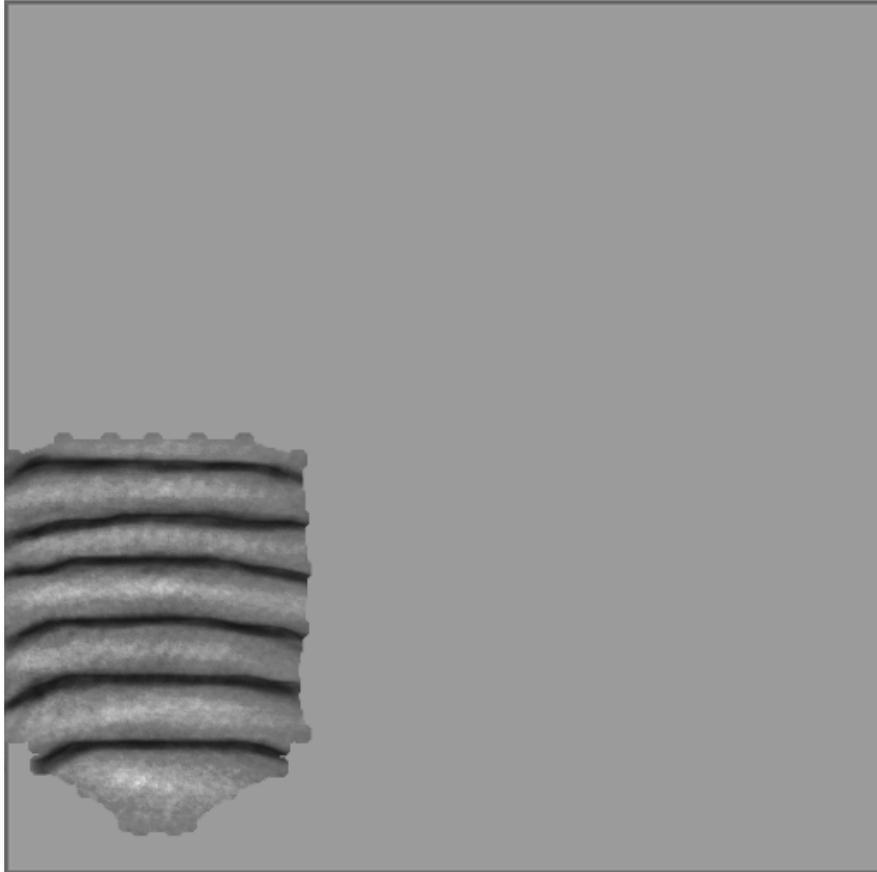
Jetzt nehmt ihr einen Dodge Brush, der ungefähr die Größe einer Platte hat (Ein bisschen kleiner), stellt ihn auf Highlights und ca. 7% Stärke und setzt ihn auf jeder Platte einzeln ein, ungefähr so:



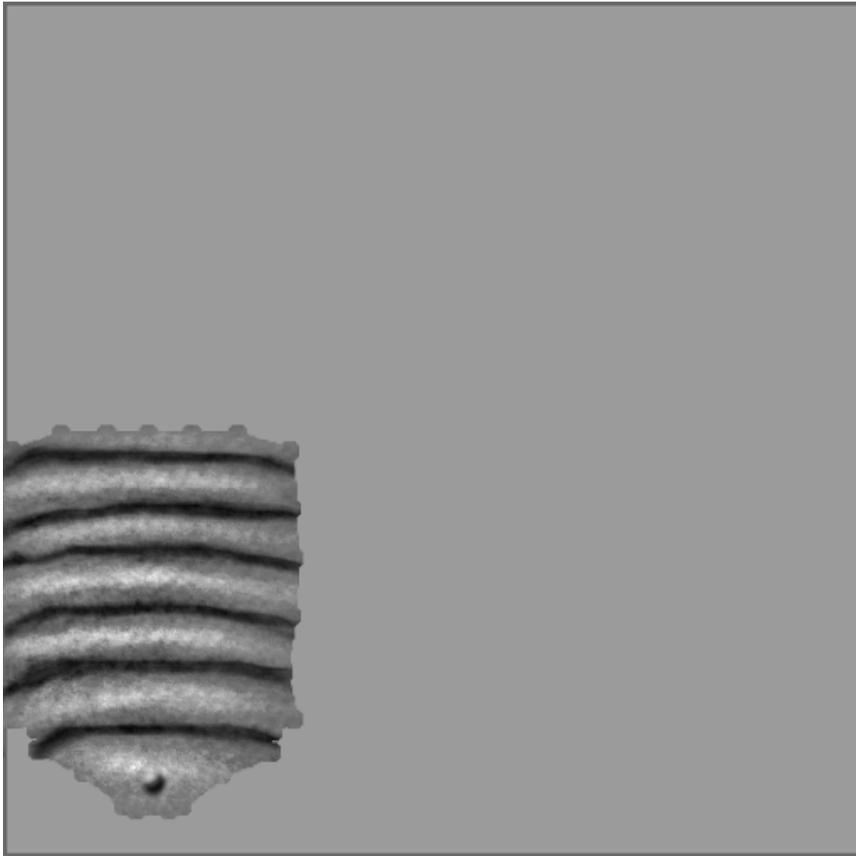
Jetzt kommt der Clou: Nehmt wieder den gleichen Dodge Brush, dieses mal aber mit einer Splatter Textur! Solche findest du ganz leicht bei Google. Bearbeitet wieder jede Platte einzeln, so könnte es aussehen:



Mir passiert es öfters, dass im grauton ein bisschen Farbe enthalten ist, deshalb an dieser Stelle -> Sättigung ganz runterschrauben. Dann mit einem Burn Brush auf Midtones mit demselben Splatter Brush und 7% Stärke wieder jede Platte bearbeiten.



Falls euch noch Kontrast fehlt könnt ihr noch mit einem Burn Brush auf Shadows den Kontrast steigern oder mit einem Normalen (!) Dodge Brush auf Highlights die helleren Flächen weiter aufhellen. Bei meiner Textur habe ich noch eine Schraube/Niete eingesetzt, dafür einfach auf einer neuen Ebene einen grauen Punkt setzen und im Layerstyle Bevel and Emboss und Contur aktivieren:



Und so sieht der Skin an dem Modell aus:



So, das war es jetzt von meiner Seite, das Modell gibt es vielleicht bald zum Download und dann könnt ihr es für eure Mod verwenden =>

Ich hoffe ihr habt etwas gelernt, bis zum nächsten Tutorial. Man liest sich ;)