

SKINNING TUTORIAL

Daes Govannen

In dem folgenden Tutorial werde ich versuchen, auch Anfängern unter euch das Texturieren in „Die Schlacht um Mittelerde“ näher zu bringen. Vielleicht können auch Fortgeschrittene Skinner etwas aus meinen Texten lernen. Im Tutorial werde ich einen zwergischen Krieger komplett zeichnen und jeden Arbeitsschritt erläutern.

Das Tutorial ist für Adobe Photoshop CS2 oder höher.

Grundlagen mit dem Programm sollten vorhanden sein.

Mit Freeware wie GIMP werdet ihr vermutlich Schwierigkeiten haben, dem Tutorial zu folgen.

DIE VORBEREITUNG

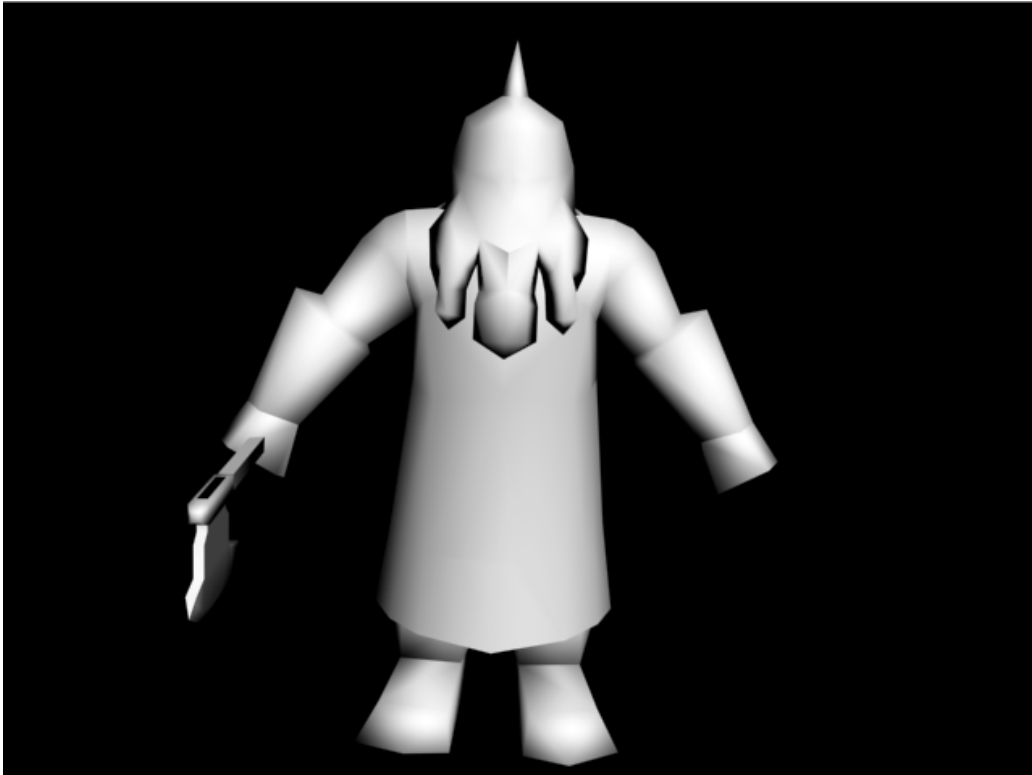
Die Vorbereitungen für einen Skin werden von vielen Leuten unterschätzt. Ohne gute Konzeptzeichnungen oder Ähnlichem ist es schwer, einen Skin sauber zu zeichnen.

Als erstes solltet ihr natürlich wissen, was ihr skinnen wollt. Dann braucht ihr ein erstmal ein Modell, zum üben könnt ihr eins von EA nehmen oder aber selber eins erstellen. Aber das ist nicht die Aufgabe dieser Anleitung.

Als nächstes benötigt ihr ein Konzept. Das findet ihr vielleicht im Internet, aber natürlich ist es mindestens so gut, selber eine Zeichnung anzufertigen. Diese muss nicht besonders schön aussehen, sondern euch praktisch nur die Aufteilung und die verschiedenen Teile des Skins verdeutlichen. Ein Bild für meinen Zwerg habe ich im Gamesworkshop (<http://gamesworkshop.de>) gefunden. So sieht mein Konzept aus:



Jetzt versuche ich, dieser Vorlage ein bisschen zu folgen. Es muss nicht alles haargenau so aussehen wie auf der Konzeptgrafik. Auch ich werde beispielsweise die Farbgebung ändern. Jetzt, wo wir ein Konzept haben, können wir uns ein Modell erstellen bzw. aussuchen. Für meine Zwecke habe ich den Zwergen Hüter aus SuCO2 modifiziert.

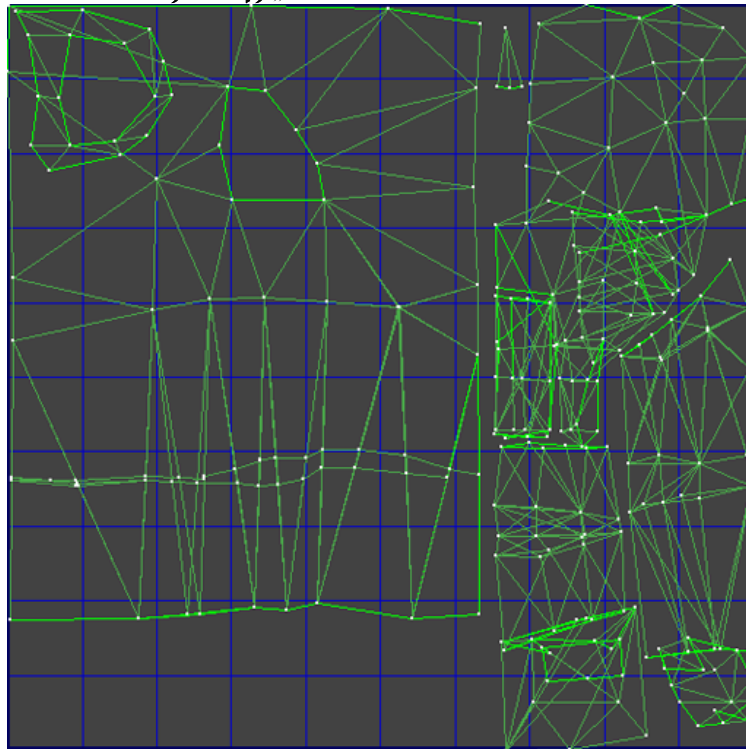


Nun brauchen wir die UVW-Map des Modells. Das wird auch woanders erläutert, zum üben könnt ihr auch meine nehmen.

HINWEIS!

Die Größe der Map muss durch 8 teilbar sein. Gängige Größen bei Skins sind z.B. 64×64 , 128×128 , 256×256 und 512×512 px.

Ich nehme meistens 512×512 px, da man so den Skin detaillierter zeichnen kann.

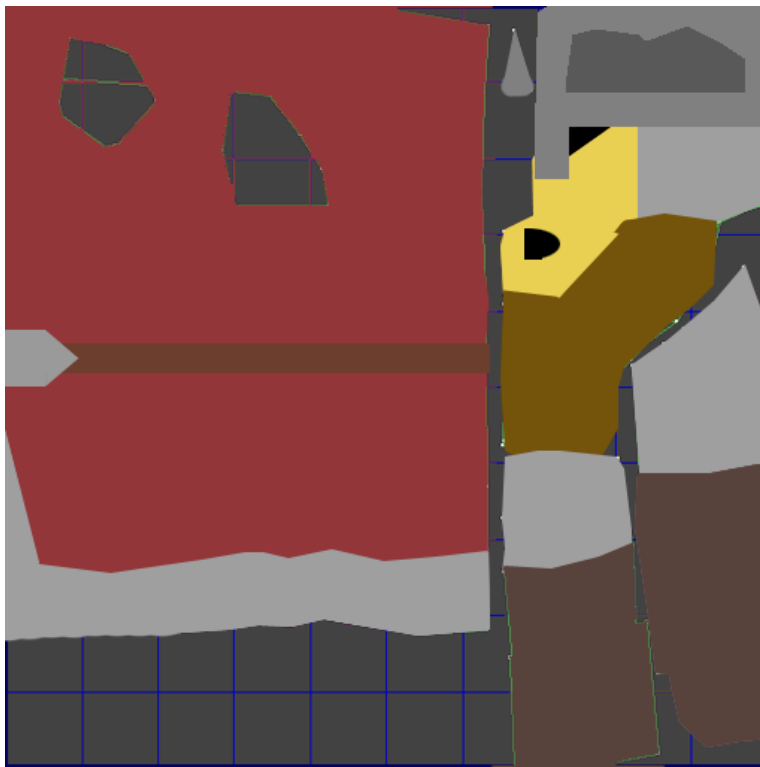


DIE GRUNDIERUNG

So, jetzt beginnen wir mit dem Texturieren. Als erstes musst du unbedingt dem Skin eine Grundierung verpassen!

Das soll heißen, du füllst jede Fläche in einer ähnlichen Farbe, wie sie später auch aussehen sollen. Das klingt jetzt vielleicht ein bisschen komisch, hat aber einen bestimmten Grund; Auf dem Modell wird der Skin fast immer ein bisschen verzerrt dargestellt. Mit der Grundierung könnt ihr frühzeitig erkennen, ob die Textur noch verändert werden muss. Denkt mal darüber nach, was wäre, wenn ihr Stunden- oder sogar Tagelang an einer Textur arbeitet und sie wird dann am Modell unschön verzerrt. Deshalb grundiere ich meine Modelle immer, bevor ich anfangen richtig zu skinnen. Die Grundierung sieht fast immer hässlich aus. Das ist aber kein Problem, sondern normal.

Beim Grundieren arbeitet ihr euch am besten von unten nach oben vor. Damit ist nicht gemeint, erst die Füße dann die Haarspitzen, sondern ebenenmäßig. Also zuerst das Kettenhemd, dann das Stoffhemd darüber. Erst das Gesicht, dann der Helm. Für jeden Bestandteil des Skins erstellt ihr eine neue Ebene. Eigentlich ist es ganz einfach, aber es dauert je nach Modell eine ganze Weile. Dazwischen solltet ihr den Skin oft am Modell ansehen, ob die Proportionen auch stimmen. Meine Grundierung sieht mittlerweile so aus:



An dem Modell:



DAS KETTENHEMD

Das Kettenhemd ist ein wichtiger Bestandteil von fast jedem Skin. Natürlich könnt ihr euch eine Vorlage aus dem Internet suchen, aber ich ziehe es vor, es virtuell selber zu knüpfen. Dafür erstellt ihr ein neues Dokument, ich nehme 1024x1024, dann kann ich es für jede Größe des Kettenhemdes auch in Zukunft nehmen..

Als erstes malt ihr einen grauen Kreis. Er sollte nicht zu groß sein, aber auch nicht zu klein. Skalieren könnt ihr später immer noch. Danach wählt ihr den Kreis aus, verkleinert die Auswahl (Select → Modify → Contract) um ein paar Pixel und löscht das innere. Jetzt habt ihr einen ersten Ring!



Als nächstes gebt ihr dem Ring mit einem Bevel Effekt ein bisschen Tiefe. Wie ihr das einstellt, könnt ihr euch eigentlich aussuchen, am Ergebnis wird sich nicht viel ändern, da der Ring nur wenige Pixel groß sein wird. Ich habe jetzt einen Emboss Effekt aktiviert und an der Tiefe gedreht:



Als nächstes dupliziert ihr die Ringebene einige Male und aktiviert ein paar Ebeneneffekte.
Ich habe hier zwei zusätzliche Ebenen auf Screen und Overlay (Von oben).



So, jetzt wird das Kettenhemd zusammengeknüpft. Ich mache 4 Ringe in einer Reihe, so wurde das meistens in Europa gemacht. Mit Bildern ist das einfacher zu verstehen.



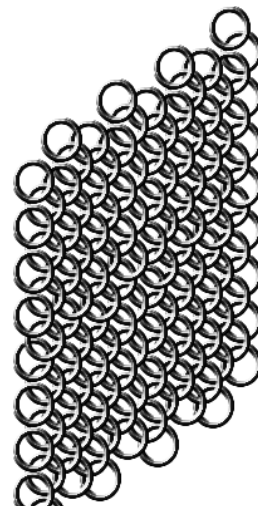
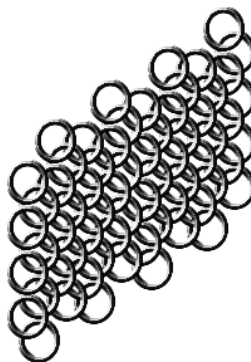
Dann kopiert ihr das und fügt es ein bisschen weiter links und oben ein, sodass die neuen Ringe praktisch in den Zwischenräumen sind.



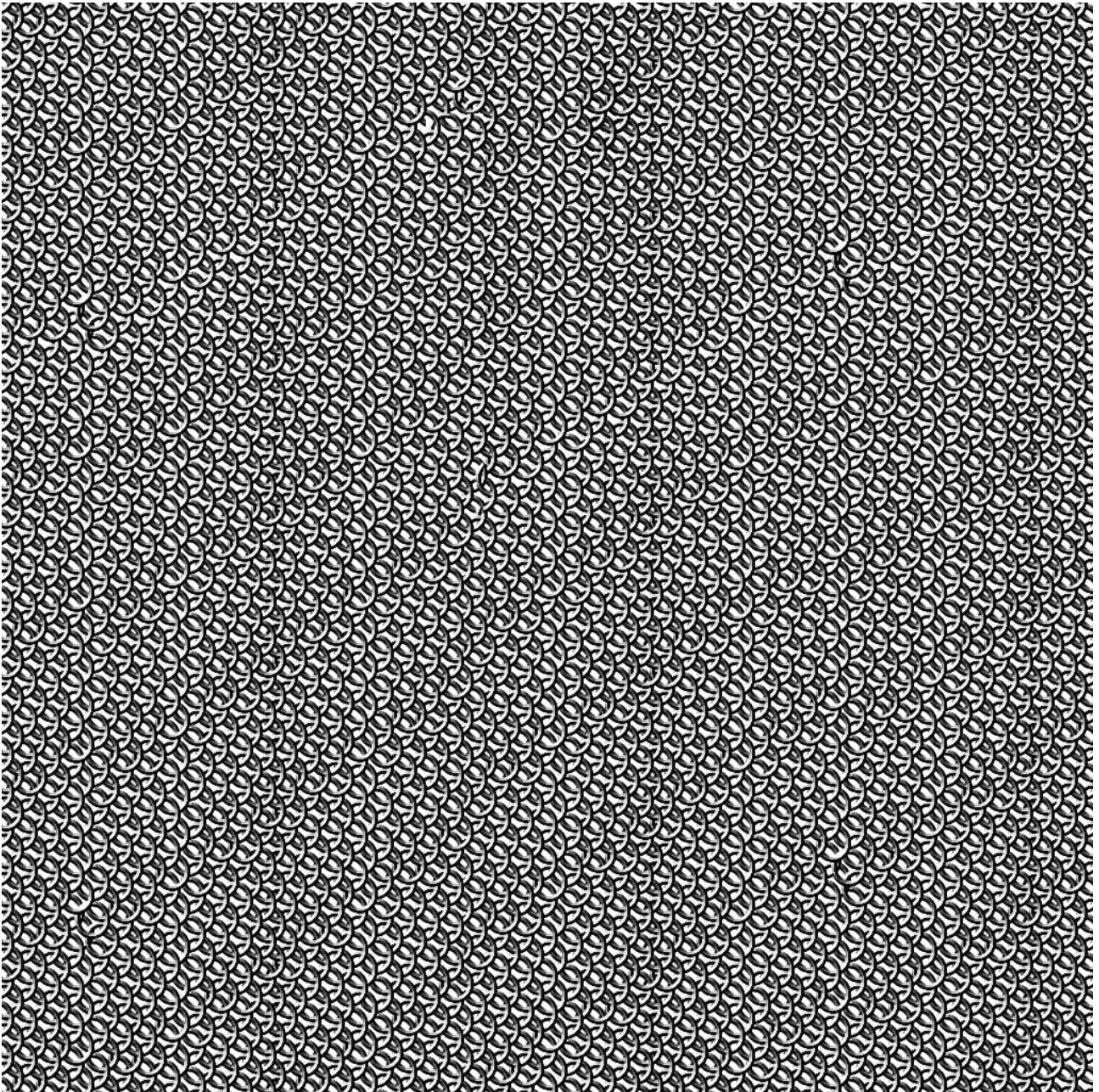
Jetzt kopiert ihr das und fügt es wieder ein.



Und wieder...

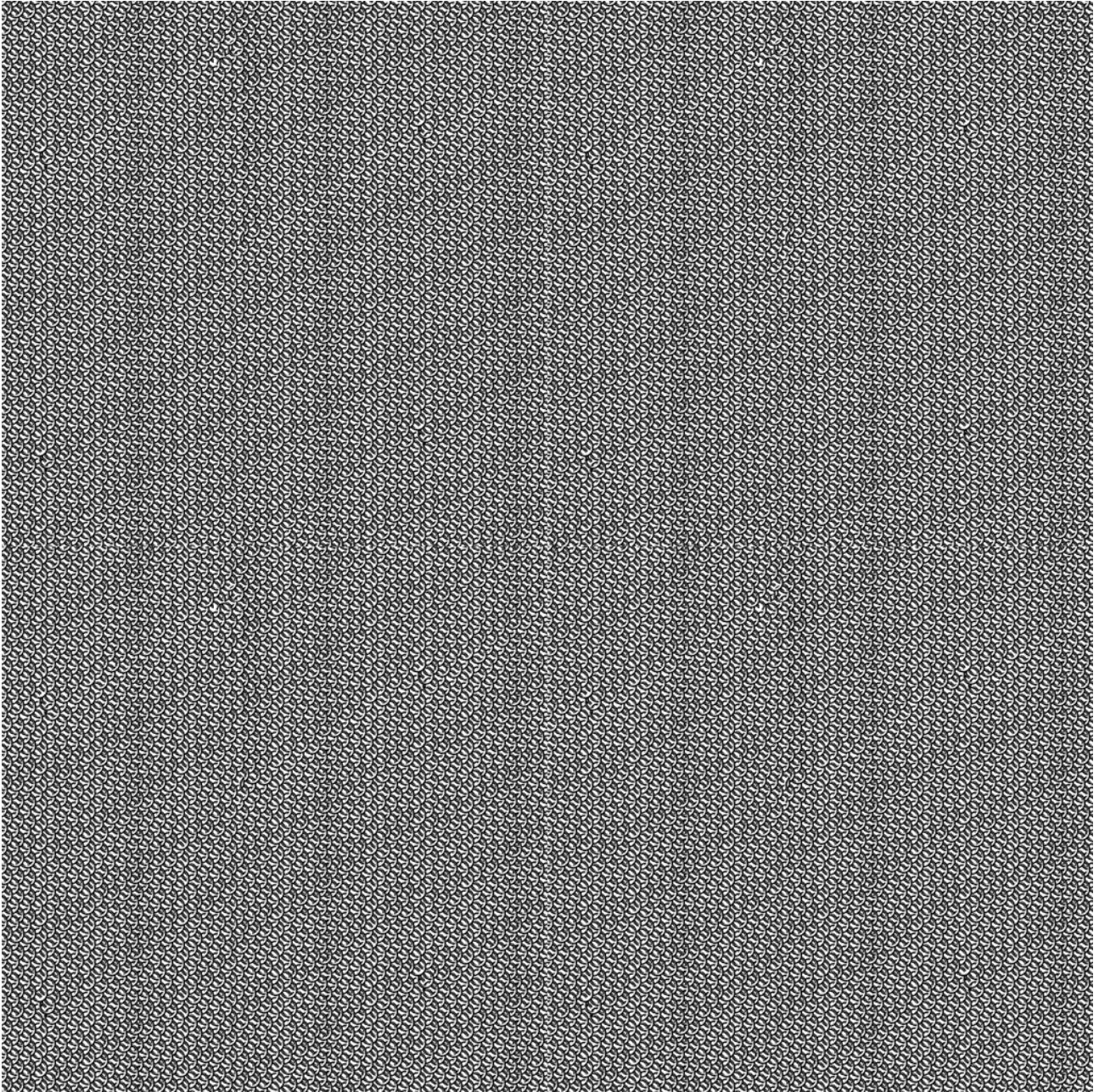


Bis irgendwann das ganze Bild mit Ringen voll ist.



Dann fügt ihr das Bild in ein 512x512 Dokument ein und passt es der Größe an.. Danach damit die Fläche des 1024x1024 Bildes ausfüllen.

Das sieht dann ungefähr so aus:

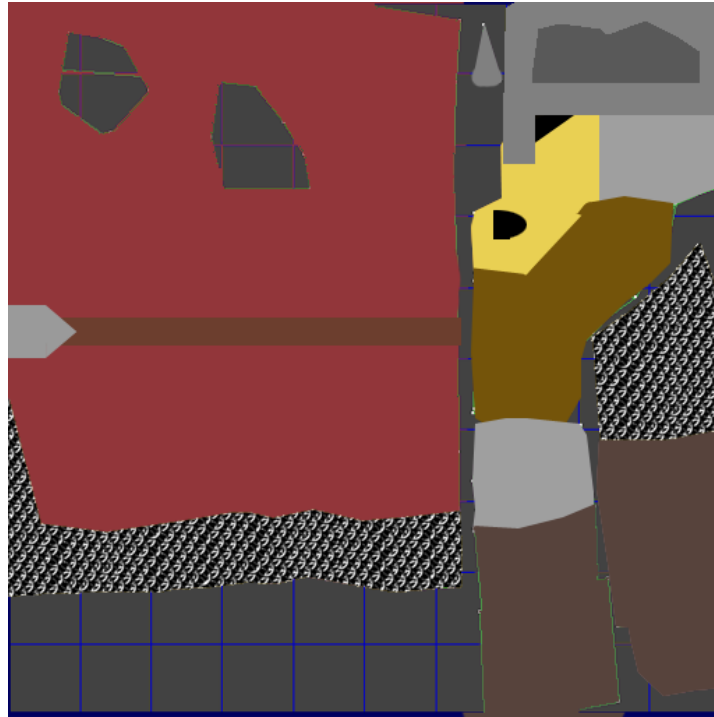


So, das Kettenhemd ist an diesem Punkt fertig und bereit für's Modell.

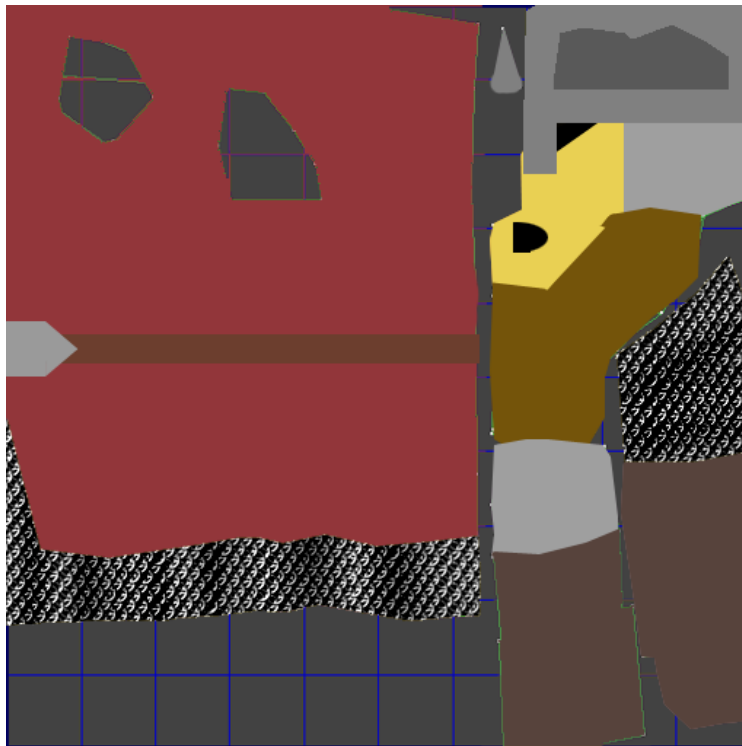
DER OBERKÖRPER

Der Oberkörper ist der größte Teil des Modells, deswegen werde ich auch viel Zeit mit ihm verbringen.

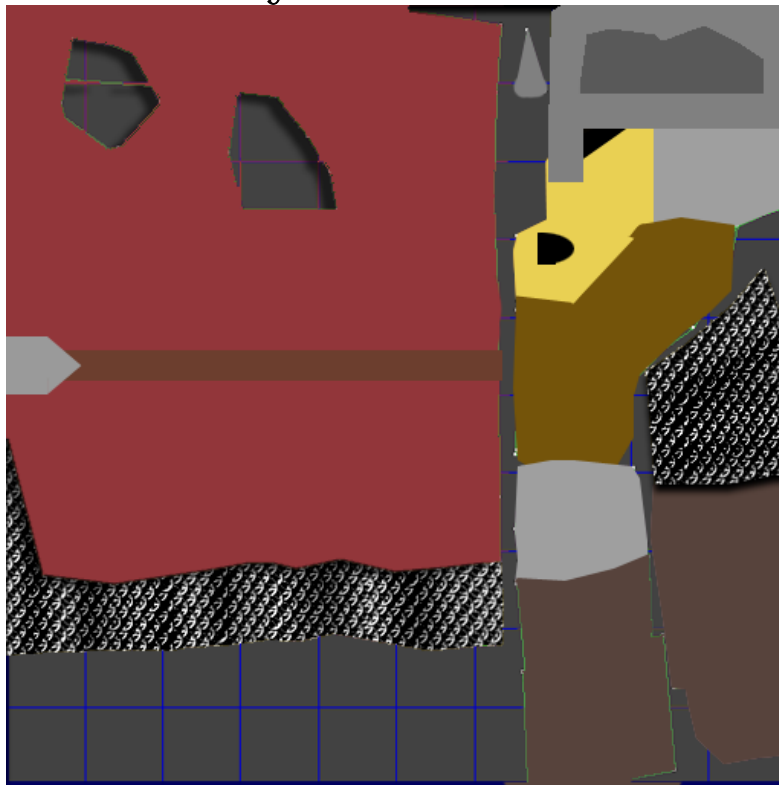
Wir haben ja schon markiert, an welche Stellen das Kettenhemd kommt, also fügen wir es dort ein.



Als nächstes fügen wir mit den Tools Burn und Dodge einige Falten in das Hemd und die Ärmel ein. Ich weiß, die Falten sind unrealistisch, ich arbeite noch daran. XD



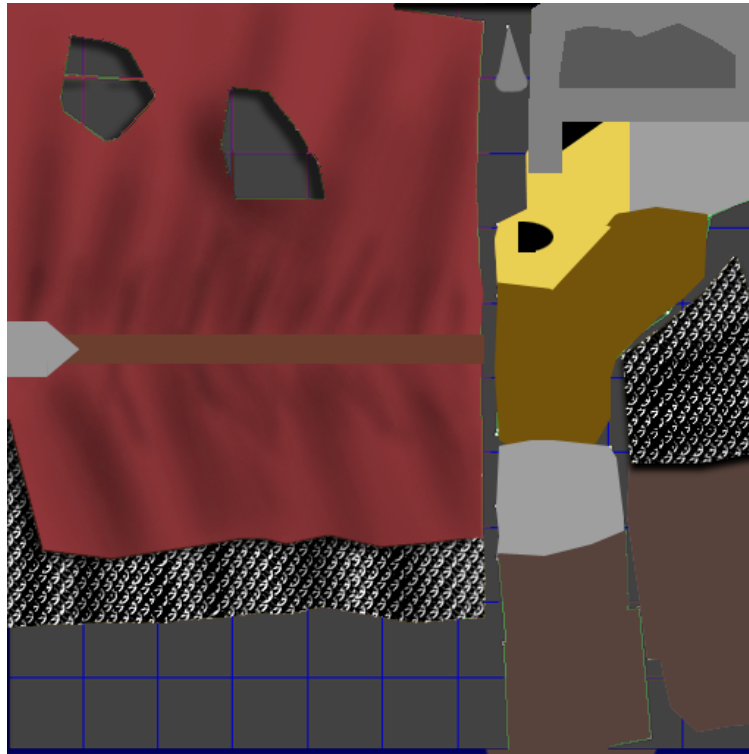
Danach aktiviert ihr in den Ebenstyles einen Schlagschatten (Drop-Shadow) Auf der Ebene, welche über dem Kettenhemd liegt. Falls das Kettenhemd über einer anderen Ebene liegt, kommt der Schlagschatten natürlich dahin.



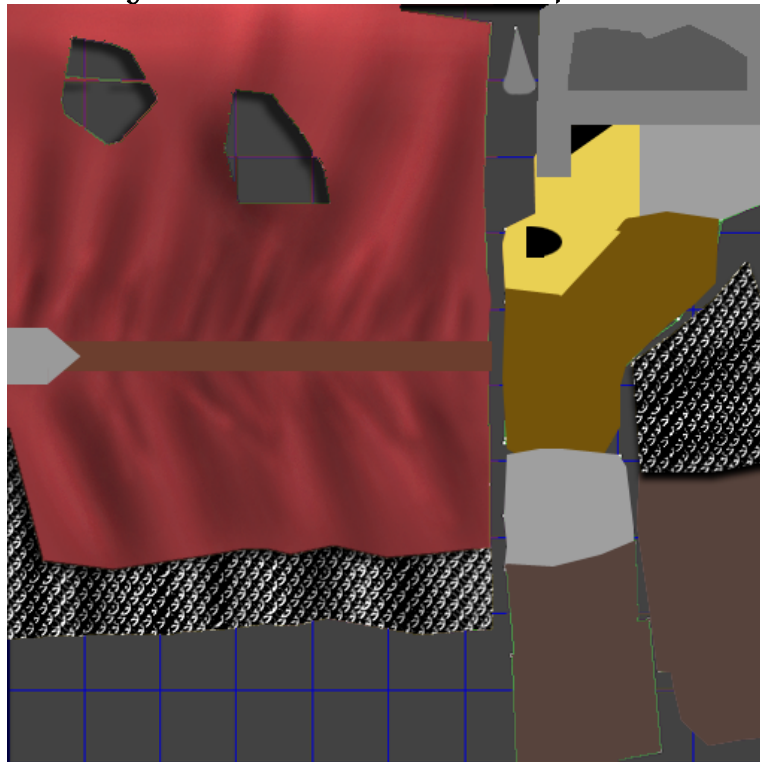
Am Modell sieht das jetzt so aus:



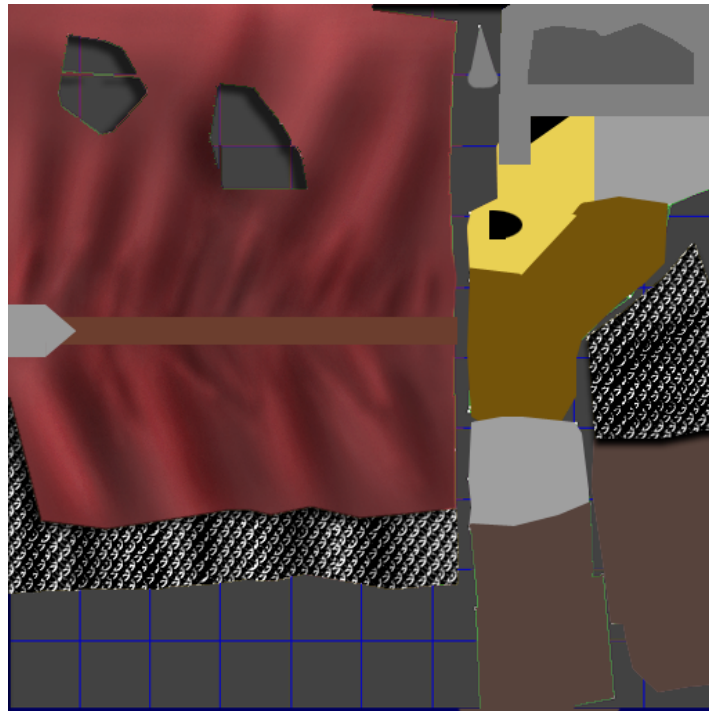
Als nächstes kommt das Hemd. Dafür machen wir wieder mit dem Burn Tool auf Highlights ein paar Falten und Schatten. Man achte auf den Gürtel, der zusätzlich einige Falten verursacht!



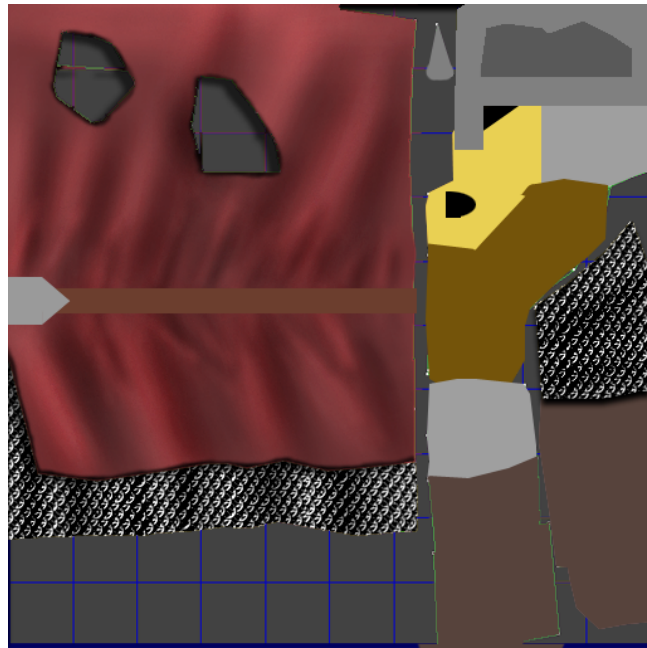
Mit Dodge die nebeneinanderstehenden Seiten der Falten bearbeiten.



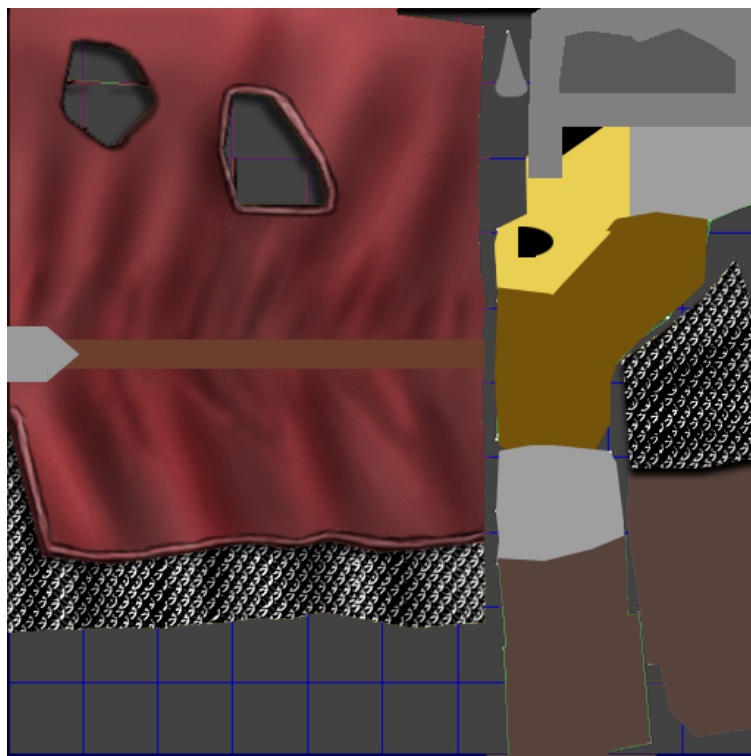
Nochmal mit Burn auf Shadow die Falten nachziehen und mit Strg+u Sättigung (Saturation) und Helligkeit (Lightness) ein bisschen herunterdrehen.



So, als nächstes erstellen wir eine Naht am Rand des Hemdes. Dafür zeichnen wir mit einem 100% Burn brush an der Kante des Hemdes entlang.



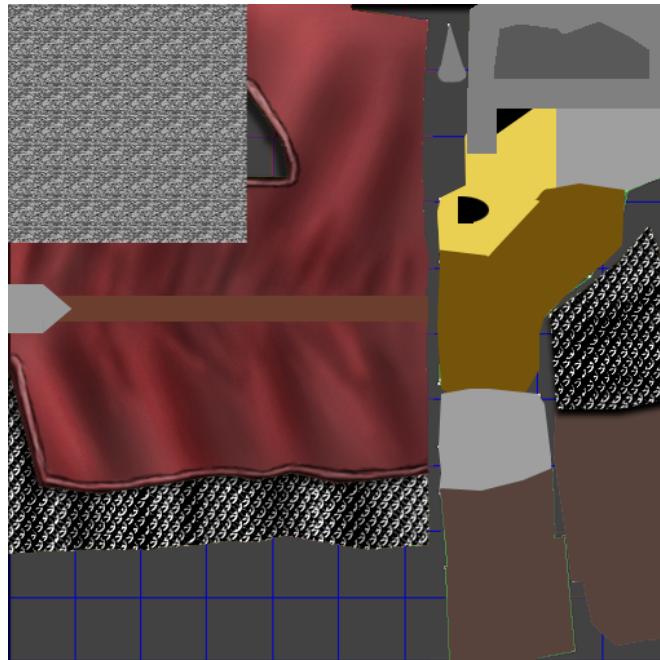
So, als nächstes eine fízzelige Geduldsarbeit; Mit einem sehr schmalen Pinsel müssen wir mit ein bisschen Abstand noch eine Linie machen. Den entstandenen Zwischenraum hellen wir mit dem dodge-Tool auf.



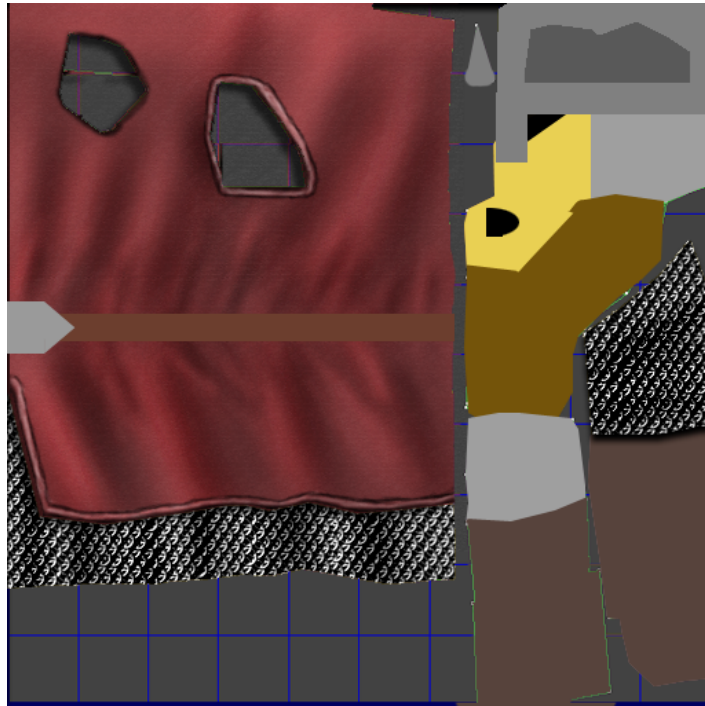


So, der nächste Schritt ist ein bisschen tricky;
 Jetzt werden wir nämlich ein bisschen Textur auf den Stoff bringen.
 Dafür erstellen wir eine neue Ebene, füllen diese mit irgendeiner Farbe und aktivieren einen
 Texturizer Filter mit Größe 50% und Relief 50.

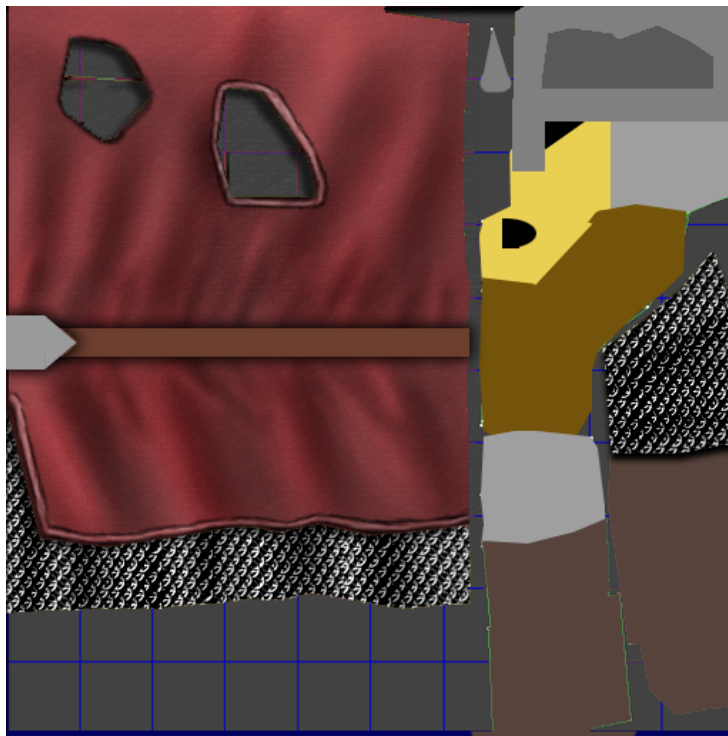
Diesen verkleinern wir



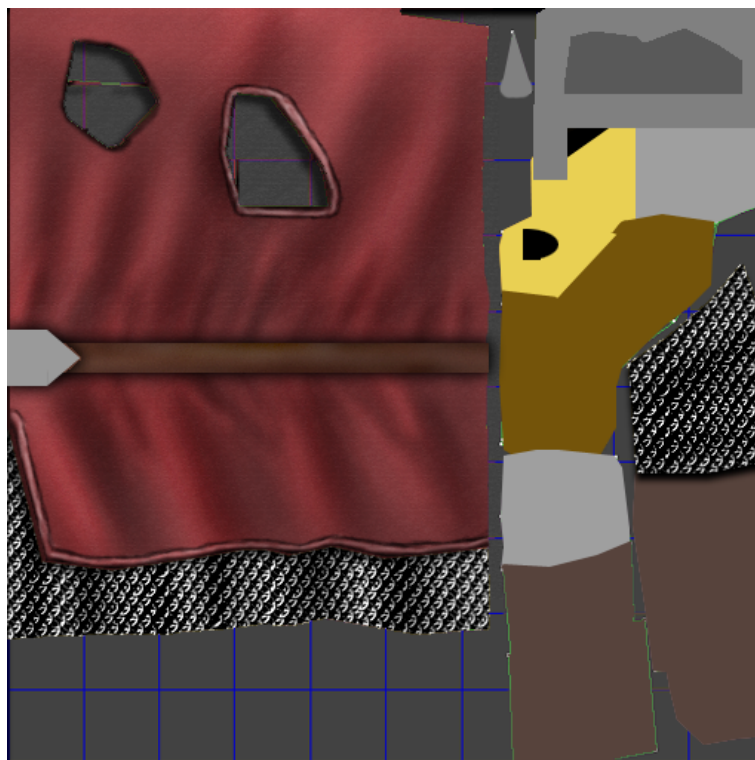
und vervielfältigen ihn so, dass der ganze Stoffbereich abgedeckt ist.
 Dann stellen wir die Ebene auf Soft Light und ändern die Transparenz (Ich hab bei Opacity 30%
 und bei Fill 50%)



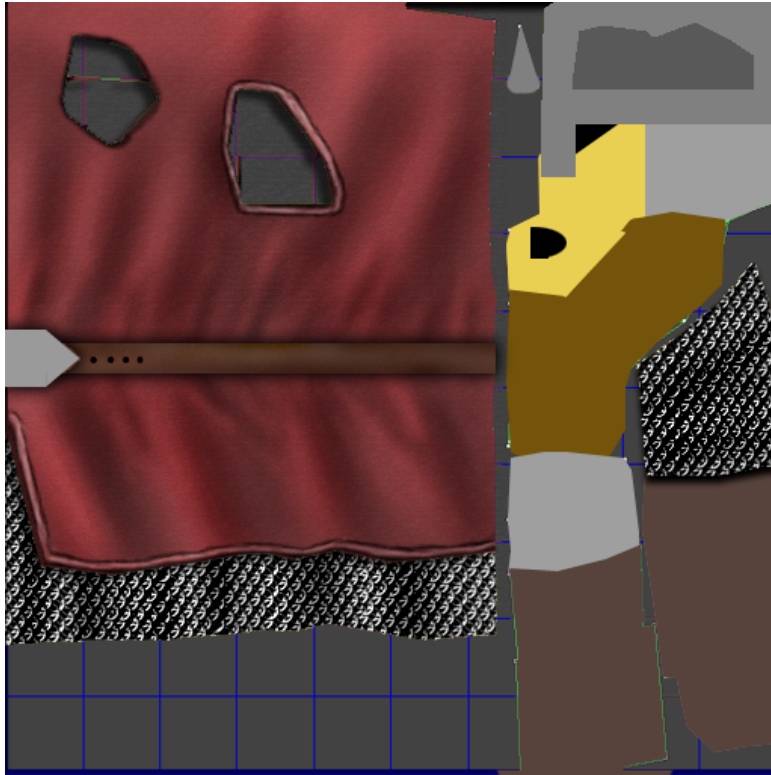
So, als nächstes kommt der Gürtel. Erstmals machen wir wieder beim Gürtel und bei der Schnalle einen Schlagschatten.



Dann hellen wir den Gurt mit Dodge auf und dunkeln ihn danach wieder mit Burn auf CCidtones ab.



Ein paar Löcher mit 100% Shadow Burn.



So, jetzt kommen wir zu der Metallschnalle. Als erstes dodgt ihr sie ein bisschen heller.



Jetzt braucht ihr für den Metalleffekt spezielle Brushes. Hier könnt ihr sie herunterladen:

<http://ka05.deviantart.com/art/Splatter-Brushes-31656209>.

Wenn ihr sie installiert habt, (In den Ordner Programme/Adobe/Photoshop
CS2/Presets/Brushes verschieben)

Könnt ihr sie ganz normal auswählen.

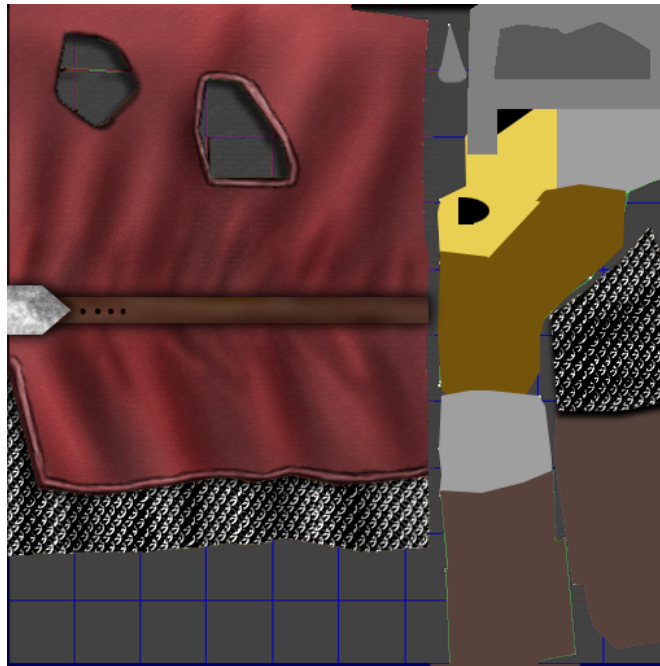
Nehmt das Dodge Tool auf Highlights und wählt den 4. Brush von oben aus. (Oder welchen ihr wollt) Reduziert die Größe auf 150. Dann macht ihr mit der Maus ruckartige Bewegungen und klickt dabei die ganze Zeit. Ihr müsst vermutlich anfangs ein bisschen üben. Diese Technik wendet ihr auf die Metallschnalle an.



Die Schnalle war Anfangs leider schon etwas zu hell, aber das kann man schnell wieder rückgängig machen, indem man den Brush in Burn auf Highlights benutzt.



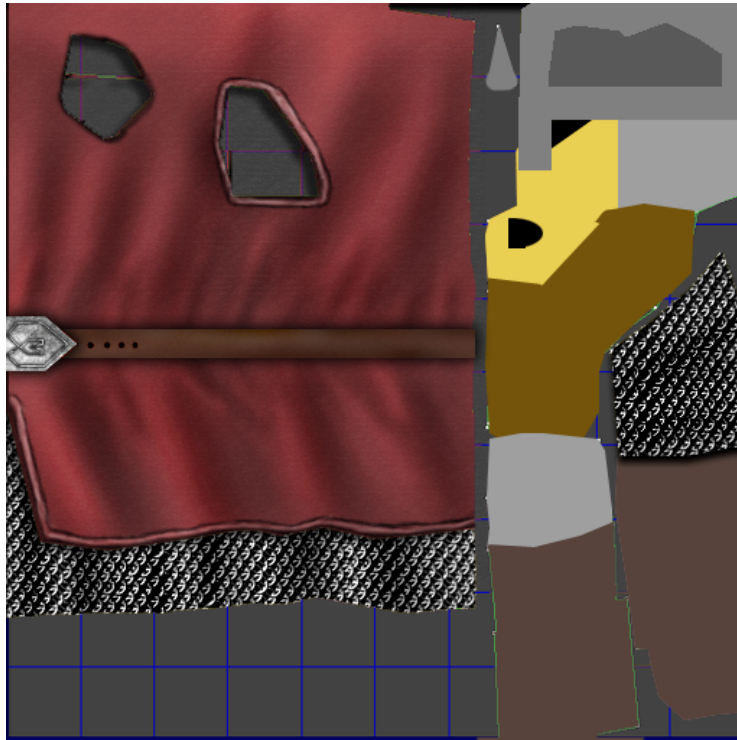
Hinterher dunkelt man die Schnalle noch mit Burn auf Midtones/Shadows ab und hellt sie danach wieder an einigen Stellen mit Dodge auf Highlights auf.



Schärfen:



Und jetzt brauchen wir noch ein zweigentliches Muster.
Ich habe eins mit dem Pen Tool gezeichnet, es dann mit Stroke Path (Rechtsklick) ausgefüllt und einen Schlagschatten und Bevel Effekt reingehauen. Danach noch „Fill“ auf 0% setzen.



Leider ist das Motiv auf dem Modell ein bisschen verzerrt... :/



So, ich habe unserem Zwergischen Freund ein paar Handschuhe angezogen. Ich erläutere das jetzt nicht mehr so genau, da ihr das Prinzip mittlerweile verstanden haben solltet. Ich habe erst alles ein bisschen mit dem Burn Tool abgedunkelt und dann ein paar Falten mit Burn & Dodge gemacht. Anschließend noch die Finger & die Knöchel mit selbigen hervorgehoben und mit Burn und Dodge ein bisschen aufgehellt und abgedunkelt. Dann noch ein kurz mit dem Sponge Tool ein bisschen Sättigung rausgenommen. Die Beine/Füße werden so ähnlich gemacht, deshalb erkläre ich das nicht auch noch extra. Ich war mal so faul sie von EA zu kopieren... :D



DER BART

Der Bart ist - für einen Zwerge - ein sehr wichtiges Objekt. Die Technik, die ich hier anwenden werde, könnt ihr 1:1 für Haare übernehmen.

So, als erstes sucht ihr euch einen Rake-Brush. Solch einen findet ihr bei „Natural Brushes“



Den Brush stellt ihr auf Brun, Highlights. Damit zieht ihr oft an der Fläche des Bartes herunter. So sollte das dann ungefähr aussehen.



Gleiches wiederholt ihr mit einem Dodge brush.

Das macht ihr sooft, bis es euch gut gefällt, auch mit anderen Stilen (Midtones, Shadows)

Mein Ergebnis sieht jetzt so aus:



DER HELM

Der Helm spielt bei diesem Modell auch eine wichtige Rolle, da er besonders aussieht und aus der Menge hervorsticht.

Als erstes machen wir wieder Schatten für die einzelnen Ebenen.



So, jetzt benutzen wir wieder die gleiche Technik wie bei der Gürtelschnalle. Erstmal den zu bearbeitenden Teil aufhellen und dann mit dem Splatter-Brush bearbeiten.





Und zu guter Letzt kommt unser Kettenhemd noch einmal zum Einsatz.



DER FINALE SCREEN



Es ist noch nicht vorbei...

So, das war mein Tutorial über das Texturieren in „Der Herr der Ringe - Die Schlacht um
Mittelerde.“

Wenn es euch gefallen hat (Oder auch nicht) würde ich mich freuen, wenn ihr einen Kommentar
oder etwas ähnliches im [Forum](#) hinterlassen würdet.

Thanks to:
Simdyte & Calendril der Dunkle
Für die
<http://modding-union.com>

Vielen Dank für's Lesen,

Persus