

Skinning-Tutorial: Verzierungen

Um Kleidung und Rüstung (beispielsweise von Elben) detailreicher zu gestalten, werden filigrane Verzierungen benötigt. In diesem Tutorial soll erklärt werden, wie man solche Verzierungen mit Photoshop zeichnet und in Metall oder Stoffelemente einbaut.

Zunächst benötigt man einmal ein Stoff oder Metallelement, das verziert werden soll.



Auf dieser Basis werde ich nun die Verzierungen zeichnen. Verzierungen zeichnet man in der Regel Mit dem Pentool. Dieses findet ihr im Toolfenster :



Sobald ihr das Tool ausgewählt habt, benötigt ihr das Pathfenster. Dieses findet ihr, in dem ihr in der oberen Navigationsleiste auf „Window“ klickt und Dann ein Häkchen vor „Paths“ setzt. So sieht das Fenster anfangs aus:



Wie ihr seht, ist das Fenster noch leer.
Um einen Pfad oder Path zu erstellen, klickt auf den kleinen Pfeil unter dem X und wählt anschließend „New Path“ aus.

Nun werden wir mit dem Pathtool eine Verzierung zeichnen. Dazu muss man Den neu erstellten Path im Pathfenster Auswählen und mit dem Pentool einen

Anfangsbunt setzen, in dem ihr auf die Stelle klickt, an der eure Verzierung beginnen soll. Wenn ihr dabei die Maustaste gedrückt haltet, könnt ihr bereits die erste Richtung einer Kurve definieren. Kurven, die mit dem Pentool konstruiert werden, bestehen immer aus zwei solchen Richtungslinien, aus denen das Programm eine Kurve berechnet.

Um einen weiteren Punkt zu setzen klickt erneut an eine Stelle, an der die Kurve verlaufen soll. Dabei müsst ihr den Mauszeiger wieder gedrückt halten, um Die zweite Richtlinie der Kurve zu ziehen. Wenn ihr keine Richtlinien zieht, wird das Pentool die Eckpunkte geradlinig verbinden. Habt ihr alles richtig gemacht, ist nun die Erste Kurve zu sehen.





Auf diese Weise könnt ihr fortfahren und eine Verschnörkelte Linie konstruieren. Um mit Diesem Tool gut umgehen zu können braucht ihr Ein wenig Übung, dann geht das sehr schnell.



Natürlich sind diese Linien nicht endgültig, ihr könnt sie Jederzeit editieren. Das geht, in dem ihr in dem ihr mit rechts Auf das Symbol des „Path Selection“-Tools klickt und das „Direct Selection“-Tool auswählt. Mit diesem könnt ihr die einzelnen Punkte verschieben und auch die Kurven ändern, indem ihr die entsprechenden Punkt auswählt. Damit ändert dann eure Kurve, bis sie euch gefällt.



Als nächstes müsst ihr diesen Pfad zu einer silbrigen Linie machen. Dazu wählt zunächst eine 1-Pixel-Brush und wählt als Vordergrundfarbe ein silbriges Grau aus. Anschließend klickt ihr nach Auswählen des Pen-Tool rechts auf eure Pfadlinie und klickt dann auf „Stroke Path“. Das macht ihr am besten in einer eigenen Ebene. Wählt in dem sich öffnenden Fenster neben Tool: „Brush“ aus und klickt auf ok.

Nun habt ihr eine graue Linie, die genau dem Pfad entlang läuft. Je nachdem, wie breit ihr Den Pinsel vorher eingestellt habt, so breit wird Auch die Linie. Ich habe zwei Pixel Breite verwendet.



Anschließend wählt ihr die Ebene der Linie Aus und nehmt ein paar Veränderungen Vor. So könnt ihr mit Brun&Dodge Einige Highlights oder Schatten setzen, die die Linie silbern glänzen lassen. Zudem könnt ihr einige „Blending Options“ (Per Doppelklick auf die gewünschte Ebene aufrufbar) hinzufügen, wie „Bevel and Emboss“ oder auch einen „Drop Down Shadow“.



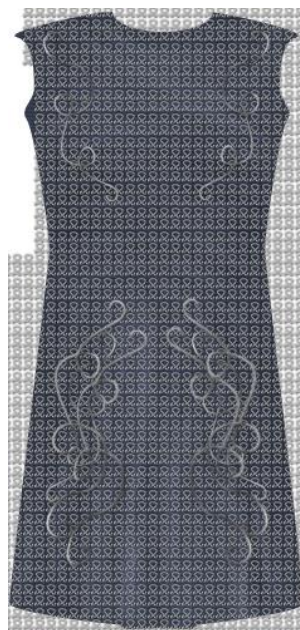
Daraufhin könnt ihr diese Ebene kopieren und öfter verwenden, wobei ihr sie drehen, verformen und per „Warp Transform“ (In der oberen Navigationsleiste: Edit/Transform/Warp Transform) an die Falten anpassen könnt.



Ihr solltet die selbe Linie allerdings nicht zu oft Verwenden, sonst sieht alles zu kopiert aus. Um das ganze noch zu vervollständigen, geben wir Noch ein Stickmuster hinzu, das aus kleinen Schnörkellinien besteht. Zuerst zeichnet ihr so Etwas mit dem Pathtool.



Dieses Stück wird nun oft kopiert, um ein Muster zu schaffen.





Das Muster schneidet ihr dann so zurecht, wie Ihr es braucht. Außerdem könnt ihr es per „Warp Transform“ um den Körper wölben.

Zu dem könnt ihr mit Burn and Dodge Helligkeitsabstufungen hinzufügen. Schließlich solltet ihr das Muster ein wenig durchsichtig einstellen, damit es nicht zu sehr nach einem Kettenhemd aussieht.

Nun sollte noch eine Art Symbol oder Wappen hinzugefügt werden, um den Freiraum auf der Brust zu füllen. Das lässt sich auch mit dem Pathtool machen, nur, dass ihr den Pfad nicht umranden, sondern füllen müsst, also mit „Fill Path“. Das Symbol auf dem Wappen lässt sich wie oben beschrieben konstruieren.



Nun fehlt dem ganzen aber noch der Letzte Schliff. Die Elemente müssen besser eingearbeitet, in dem man an der Helligkeit und der Transparenz herumschraubt, außerdem könnt ihr noch ein wenig mit dem Burn and Dodge Tool daran arbeiten.



Volià! Wie ihr sehen könnt, habe ich auch beim Muster einige Teile wegradiert, um es interessanter aussehen zu lassen.

Bevor das Tutorial zu Ende ist, möchte ich noch erklären, wie man solche Verzierungen in Metallelemente einbaut. Das funktioniert wie folgt.

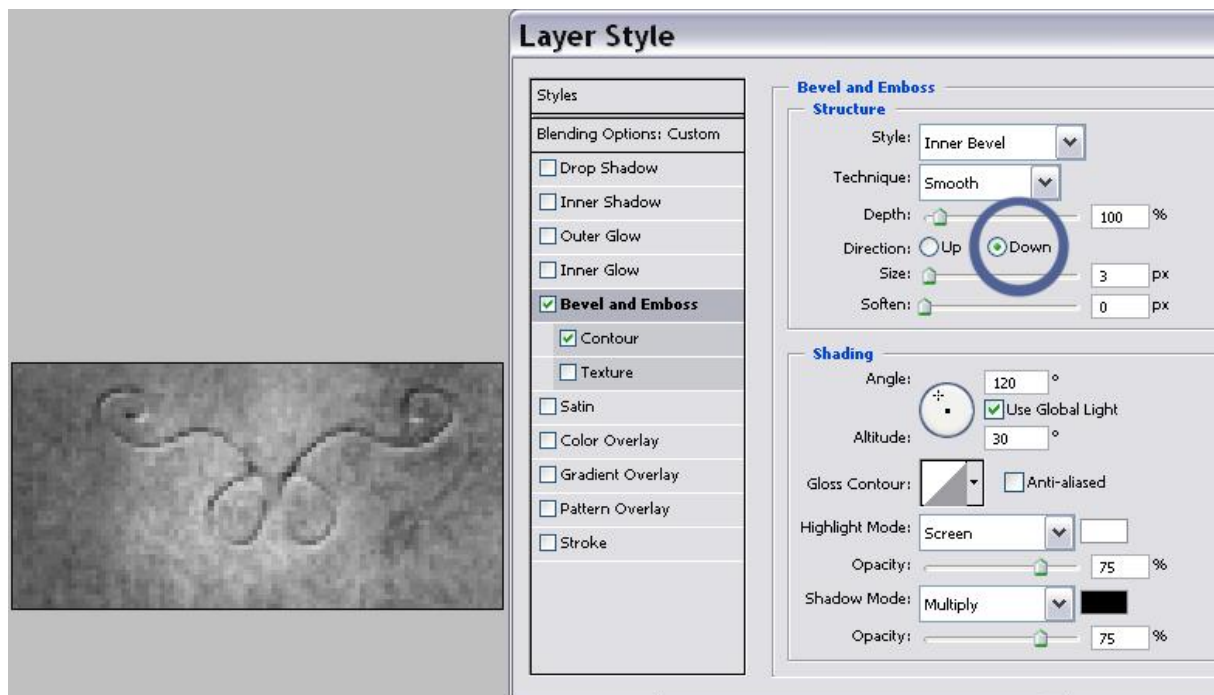
Dieses Metalelement benutze ich als Basis:



Als nächstes zeichnet ihr eure Verzierung:



Nun gebt ihr der Linie einen „Bevel and Emboss“-Effekt, den ihr auf „Down“ stellt, damit die Verzierung aussieht, als sei sie eingraviert worden). Außerdem stellt ihr die Layer-Fill auf 0%.



Und fertig! Das Endergebnis sieht dann so aus:



Damit ist dieses Tutorial zu Ende. Ich hoffe, ich konnte euch helfen.

Mit freundlichen Grüßen,
Hatacatan