

Titel: Einen Avtar erstellen (Palantir-Bild) Teil 1

Schwierigkeit: LoL?

Typ: Filteranwendung

Programm: Photoshop CS 2 (english version)

Willkommen zu meinem neuen Tutorial zur SuM2-Avatarerstellung in Photoshop, das hier ist dem ein oder anderen vielleicht schon so ähnlich für GIMP bekannt, aber es enthält ein paar Änderungen und das Ergebnis ist bei allen Bildern bisher besser ausgefallen als bei allen anderen die ich kenne, ich benutze diese Methode seit etwa einem $\frac{3}{4}$ Jahr für die Edain Mod...

Ich setze voraus, das ihr die Grundfunktionen von PS beherrscht... Aber zum Thema:
Schnappt euch als ersten diese Vorlage und öffnet sie in PS:



Nun sucht ihr euch ein Bild das ihr gerne als Avatar hättet.

Anmerkung:

Schon bearbeitet Bilder; vor allem welche mit mehreren Filtereffekten sehen evtl. nicht zufriedenstellend aus als Ergebnis, aber normale Fotos und Zeichnungen haben es bisher immer getan.

Ich habe mir diese HdR-Spielkarte genommen:



Strg + A (alles makieren) drücken und Strg + Umschalt + C (kopiert aus dem makierten Bereich alle Ebenen)

In die Vorlage wechseln und Strg + V drücken; jetzt ist das Bild in der Vorlage, schiebt das ganze mit Strg + T in die richtige Position und bringt alles auf die richtige Größe (oben in der Leiste die Klammer drücken, damit die Seitenverhältnisse gleich bleiben).

Das ist wichtig, da sonst bei mehreren Bildern die Ergebnisse unterschiedlich werden, wenn erst im Nachhinein die Größe angepasst wird...

Jetzt dupliziert die gerade angepasste Ebene zwei mal, blendet die Obere aus und wendet auf die Mittlere folgenden Effekte an:

Filter \ Blur \ Blur

Filter \ Stylize \ Find Edges (nicht erschrecken^^)

Image \ Adjustments \ Desaturate

Image \ Adjustments \ Invert

Stellt nun die Opacity (Sichtbarkeit) auf 25%

Verbindet (Merge) jetzt die mittlere mit der unteren Ebene (Layers) zu einer. Drückt Strg + U

Stellt Saturation (Sättigung) auf 0, und drückt Ok. Drückt wieder Strg + U

Hier macht ihr einen Haken bei Colorize (Einfärben), und stellt folgendes ein:

Hue: 40

Saturation: 23

Lightness: -12

Nun wieder mal Ok drücken...

Macht die Oberste Ebene Sichtbar, stellt den Ebenenmodus auf Soft Light und die Opacity auf 60%
Verbindet jetzt die zwei Ebenen.

Jetzt erstellen wir eine Ebenenmaske auf der Oberen Ebene, dazu wählen wir die Ebene an und drücken den Button 1 (siehe Grafik)



Jetzt sollte 2. ausgewählt sein, ihr könnt jetzt mit einem Pinsel von der Größe 100, Hardness 0 und Flow 50% die Figur grob „ausschneiden“ (dazu muss die Farbe Schwarz gewählt sein).

Das sieht dann in etwa so aus:



Jetzt den Pinsel auf Größe 50, Hardness auf 0 lassen und Flow auf 100% setzen (mit weißer Farbe). Füllt die Figur jetzt von innen wieder auf und rundet das ganze noch etwas ab (lasst aber den unteren Übergang möglichst so wie zuvor)



Damit das auch noch ins Spiel passt, jetzt das ganze noch auf diese Vorlage anpassen, also 64% der Größe (die Ebene sollte dann 192x192 haben).



Jetzt sind wir fertig^^

Das Palantir das ich gerade erstellt habe werdet ihr auch in der Edain-Mod wiederfinden

In den nächsten Tutorials werden wir noch Buttons und den Alphakanal in das Resultat einfügen, und das ganze dann für das Game aufbereiten und einbauen.

Greez

Alien aka Infiltrator